

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *EDUCAPLAY*  
DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh:**

**RESTIKA SUCI SANDRA**  
**NPM. 2210013411088**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Restika Suci Sandra  
NPM : 2210013411088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Educaplay*  
Dalam Pembelajaran IPAS dikelas IV Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan oleh :  
Pembimbing



Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd

Mengetahui:



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



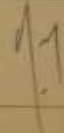
Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M

### HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Sabtu tanggal Tujuh bulan Maret tahun Dua Ribu Dua Puluh Enam bagi:

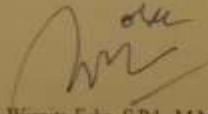
Nama : Restika Suci Sandra  
NPM : 2210013411088  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Educaplay*  
Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar

#### Tim Penguji:

Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd	Ketua Penguji	
Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd	Penguji Satu	
Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd	Penguji Dua	

#### Mengetahui:

  
Dekan FKIP  
  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi  
  
Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M

## SURAT PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Restika Suci Sandra

NPM : 2210013411088

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Educaplay*

Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Educaplay* Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan oleh pihak lain yang digunakan sebagai acuan atau kutipan, kecuali yang secara referensi dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang telah ditetapkan. Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 12 Maret 2026

Restika Suci Sandra



Suci Sandra

NPM. 2210013411088

## **PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI BERBASIS *EDUCAPLAY* DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Restika Suci Sandra<sup>1</sup>, Ade Sri Madona<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: [restikasuci00@gmail.com](mailto:restikasuci00@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* edukasi berbasis *educaplay* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian Penelitian (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validitas, lembar praktikalitas guru dan siswa, dan lembar tes. Hasil validitas media *game* edukasi berbasis *educaplay* menunjukkan bahwa tingkat validitas materi 80,53% kategori valid, validitas bahasa 100% kategori sangat valid, dan validitas media 89,24% kategori sangat valid, diperoleh rata-rata validitas yaitu 89,91% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa penilaian guru memperoleh persentase 85% dengan kategori praktis, sedangkan praktikalitas siswa 85,05% dengan kategori praktis, diperoleh rata-rata praktikalitas sebesar 85,02% dengan kategori praktis. Adapun hasil efektivitas pembelajaran pada *Pre-test* memperoleh nilai 54,4 dan *Post-test* memperoleh nilai 88,88. Berdasarkan perhitungan N-Gain memperoleh rata-rata 0,70% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi berbasis *educaplay* layak, praktis dan efektif digunakan sebagai alternatif media *game* edukasi dalam IPAS di kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Game Edukasi, Educaplay, IPAS, Sekolah Dasar.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur peneliti ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Educaplay* dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Ade Sri Madona S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta meluangkan waktu untuk penulisan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd selaku dosen pembahas 1 dan Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembahas 2 yang telah memberikan saran, masukan, serta arahan pada penulisan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta memberi izin sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Bapak Anri, S.Pd.I., M.A selaku Kepala SD Negeri 03 Alai Timur, bersedia memberi izin peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Bapak Denny Sishendriyono S.Pd. selaku Guru Kelas IV C SD Negeri 03 Alai Timur memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di Kelas IV.

7. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berani menjalani pilihan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), meskipun awalnya tidak pernah direncanakan. Terima kasih karena tetap bertahan, belajar menerima, dan terus berproses hingga mampu melewati setiap tantangan. Semoga langkah ini menjadi awal perjalanan yang lebih bermakna ke depannya.
8. Teristimewa penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, perhatian, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tulus dan tiada henti. Berkat pengorbanan, kesabaran, dan keikhlasan Ayah dan Ibu dalam mendampingi serta mendoakan setiap langkah penulis, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada abang dan adik tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan perhatian dengan penuh cinta, sehingga menjadi penyemangat bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. Segala pencapaian yang diraih penulis tidak terlepas dari doa dan dukungan keluarga yang selalu menjadi sumber kekuatan dalam setiap perjuangan.
9. Kepada Martha Meika Vis, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas dukungan dan ketulusan yang selalu diberikan. Terima kasih karena tetap percaya dan bertahan mendampingi penulis, bahkan di saat penulis meragukan diri sendiri. Kehadiran, doa, dan semangat yang diberikan menjadi penguat dalam setiap proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, 12 Maret 2026

Restika Suci Sandra  
NPM.

2210013411088

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk Penelitian .....	10
H. Kebaruan Dan Orisinalitas Penelitian .....	12
I. Defenisi Operasional .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>16</b>
A. Kajian Teori .....	16
1. Belajar dan Pembelajaran.....	16
2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial .....	17
3. Media Pembelajaran.....	19
4. Game Edukasi Berbasis Educaplay.....	23
5. Educaplay .....	26
B. Penelitian Relevan .....	32
C. Kerangka Konseptual .....	34

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A. Jenis Penelitian .....	37
B. Prosedur Penelitian .....	38
C. Subjek Penelitian .....	43
D. Instrumen Penelitian .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Hasil Penelitian .....	53
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	53
2. Tahap <i>Design</i> .....	
3. Tahap <i>Development</i> .....	
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	64
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	68
B. Pembahasan.....	69
1. Hasil Validasi Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Educaplay</i> .....	69
2. Hasil Praktikalitas <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Educaplay</i> .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
1. Indikator Validasi Materi .....	44
2. Indikator Validasi Bahasa .....	44
3. Indikator Validasi Media.....	45
4. Indikator Praktikalitas Respon Guru.....	46
5. Indikator Praktikalitas Respon Siswa .....	46
6. Daftar Nama Validator .....	48
7. Skala Likert .....	49
8. Kriteria Penilaian Validasi .....	50
9. Skla Likert.....	50
10. Persentase Penilaian Praktikalitas .....	51
11. Kriteria Interpretasi Indeks Gain (N-Gain).....	52
12. Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian .....	52
13. Capain Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran Dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran .....	57
14. Daftar Nama Validator Media Game Edukasi Berbasis Educaplay.....	62
15. Komentar dan Saran Validator Media Game Edukasi Berbasis Educaplay ....	62
16. Hasil Analisis Validasi Media Game Edukasi Berbasis Educaplay oleh Validator .....	63
17. Hasil Analisis Praktikalitas Media Game Edukasi Berbasis Educaplay oleh Guru .....	64
18. Hasil Analisis Praktikalitas Media Game Edukasi Berbasis Educaplayl oleh Siswa .....	65
19. Presentase Ketuntasan Pre Test dan Post Test .....	66
20. Analisis Lembar Efektifitas .....	67

## TABEL GAMBAR

	<b>Halaman</b>
1. Tampilan awal Educaplay .....	26
2. Jenis-Jenis Game .....	26
3. Jenis-Jenis Game .....	27
4. Line Up .....	27
5. Yes Or No .....	27
6. Froggy Jumps .....	28
7. Riddle .....	28
8. Riddle .....	28
9. Map Quiz.....	28
10. Matching .....	29
11. Quiz.....	29
12. Alphabet .....	29
13. Memory .....	29
14. Matching Pairs .....	30
15. Word Search .....	30
16. Crossword Puzzle.....	30
17. Fill the blanks .....	30
18. Unscramble Words.....	31
19. Dictation.....	31
20. Slideshow .....	31
21. Halaman Awal.....	60
22. Halaman Isi .....	60
23. Halaman Akhir .....	60

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	36
2. Tahapan Model Pengembangan ADDIE Menurut Robert Maribe Branch (2009:2) dalam Sugiyono (2016:4).....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Modul Ajar .....	80
2. Langkah-langkah membuat Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Educaplay</i> .....	104
3. Kisi-kisi Validitas Ahli Materi .....	116
4. Lembar Validasi Ahli Materi .....	117
5. Hasil Analisi Materi .....	120
6. Kisi-kisi Validitas Bahasa .....	121
7. Lembar Validasi oleh Ahli Bahasa .....	122
8. Hasil Analisi Bahasa .....	125
9. Kisi-kisi Validitas Desain .....	126
10. Lembar Validasi oleh Ahli Media .....	127
11. Hasil Analisis Media .....	131
12. Hasil Analisis Valdasi Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Educaplay</i> .....	132
13. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Respon Guru .....	134
14. Hasil Analisis Praktikalitas <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Educaplay</i> oleh Guru .....	138
15. Kisi- kisi Lembar Praktikalitas Respon Siswa .....	140
16. Lembar Praktikalitas oleh Siswa .....	141
17. Hasil Analisis Praktikalitas Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Educaplay</i> oleh Siswa .....	150
18. Kisi-kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	154
19. Lembar Efektifitas.....	156
20. Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> Efektivitas Siswa .....	162
21. Lembar Efektifitas.....	164
22. Daftar Nilai <i>Postest</i> Efektivitas Siswa .....	172
23. Lembar Efektifitas.....	173
24. Analisis Efektivitas Media <i>Educaplay</i> .....	176

25. Dokumentasi Penelitian .....	177
26. Surat Izin Penelitian dari Kampus.....	180
27. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang.....	181

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses untuk membantu seseorang agar bisa berkembang serta mampu menghadapi kehidupan yang lebih baik. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Melihat pentingnya fungsi pendidikan sebagaimana di jelaskan dalam Undang-Undang tersebut, seharusnya proses pembelajaran disekolah mampu menciptakan suasana aktif, bermaksan serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal.

Menurut Ramlan (2022:1) “Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dengan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat”. Meskipun dipahami sebagai uasaha bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Sekolah masih menjadi tempat utama yang secara langsung membentuk kemampuan serta karakter peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan harapan tersebut.

Salah satu fokus utama dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut adalah melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mata pelajaran yang pada dasarnya membahas tentang hubungan antar manusia serta interaksi dengan lingkungannya. Namun pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS merupakan penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS. Menurut

Supono & Tambunan (2021:57-65) “Pembelajaran IPAS dapat menumbuhkan proses penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS juga dapat meningkatkan ketrampilan proses”. Sedangkan menurut Yasmin dan Syahrir (2020:1) “IPAS adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mana digabungkan menjadi satu pada kurikulum merdeka dengan harapan dapat memicu anak untuk mengelola lingkungan dan sosial dalam satu kesatuan”.

Berdasarkan menurut para ahli atas, Salah satu inovasi yang diterapkan pada Kurikulum Merdeka adalah pengintegrasian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi mata pelajaran IPAS. Langkah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa mengenai keterkaitan antara dinamika sosial dan fenomena alam. Melalui IPAS, siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan proses. Fokus utamanya adalah membekali peserta didik dengan kemampuan mengelola aspek lingkungan serta hubungan antarmanusia secara terpadu dan selaras.

Tujuan dari kurikulum tersebut kini menghadapi tantangan sekaligus peluang seiring pesatnya kemajuan teknologi digital yang membentuk pola hidup siswa di era kontemporer. Sebagai konsekuensinya, proses instruksional IPAS terutama pada materi peta perlu beradaptasi menggunakan media pembelajaran inovatif guna mengoptimalkan capaian kognitif peserta didik. Hal ini selaras dengan pemikiran Sutiah (2018:2-4) media pembelajaran memiliki peran penting sebagai instrumen penyampai pesan yang membawa muatan instruksional yang terukur. Salah satu solusi yang relevan adalah penerapan game edukasi sebagai media interaktif yang mampu memfasilitasi eksplorasi pengetahuan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Ayu et al., (2017:29-38) “Game edukasi adalah game yang dirancang untuk pendidikan dengan cara

menyisipkan materi-materi pembelajaran tertentu pada permainan sehingga user atau Pemain tidak tertekan dengan belajar terlalu serius”.

Transformasi digital yang masih mengharuskan adanya penyesuaian strategi pembelajaran IPAS, terutama pada topik peta, dengan mengintegrasikan media yang kreatif untuk membantu pemahaman kognitif peserta didik. Game edukasi menjadi instrumen strategis yang menyatukan konten kurikulum dengan mekanisme permainan interaktif. Pendekatan ini berperan ganda sebagai penyalur informasi instruksional yang akurat sekaligus sebagai ruang eksplorasi ilmu yang menghibur dan bebas dari ketegangan akademis yang berlebihan.

Implementasi nyata dari penggunaan game edukasi tersebut dapat ditemukan pada Platform Educaplay, sebuah ekosistem pendidikan inovatif yang mengintegrasikan aspek teknologi, psikologi bermain, dan pedagogik modern secara selaras. Sejalan dengan pandangan Subagio dan Solikhah (2024: 373–386) bahwa platform ini berfungsi sebagai ruang kolaboratif yang memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri daripada sekadar menjadi penerima informasi pasif. Dengan desain antar muka yang intuitif dan konten yang relevan bagi perkembangan anak, Educaplay berhasil mengubah persepsi belajar yang kaku menjadi pengalaman yang menyenangkan. Hal ini menegaskan bahwa teknologi bukan lagi sekadar alat tambahan, melainkan medium utama yang menjamin keberlanjutan transformasi pengetahuan di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang dilakukan peneliti di kelas IV C SD Negeri 03 Alai Timur, Kota Padang. Diketahui bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang ditempel pada *styrofoam* saat menyampaikan materi di depan kelas. Penggunaan media tersebut kurang efektif karena ukuran dan tampilannya terbatas, sehingga tidak seluruh siswa dapat melihat materi dengan jelas.

Akibatnya, perhatian dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah. Kondisi ini berdampak pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang belum optimal karena media yang digunakan belum mampu meningkatkan keterlibatan aktif serta kemampuan berpikir siswa. Oleh sebab itu, diperlukan media game yang lebih inovatif dan interaktif, seperti media game berbasis *Educaplay*. Media *Educaplay* memungkinkan penyajian soal dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan variatif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 04 Agustus 2025 terhadap wali kelas IVC Bapak Denny Sishendriyono, S.Pd diperoleh informasi bahwa sarana di sekolah sangat memadai seperti; Ruang belajar yang nyaman, arus listrik, perpustakaan, infokus dan lainnya. Media pembelajaran yang sering digunakan banyak guru adalah gambar yang ditempel pada *styrofoam*. Ada juga beberapa guru menggunakan game edukasi saat proses pembelajaran melalui web yang berhubungan dengan materi pembelajaran, namun untuk game berbasis *Educaplay* belum pernah digunakan guru kepada siswa sebagai media game edukasi.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti ingin mengembangkan media *game* berbasis *Educaplay* yang dapat membantu permasalahan yang ada di sekolah sehingga sarana yang terdapat di sekolah dapat bermanfaat dengan baik. Media pembelajaran yang ingin dikembangkan peneliti yaitu game, agar lebih menarik, media *game* berbasis *Educaplay*. Media Game lebih tepat melibatkan indera penglihatan dimana penggunaan media game berbasis *educaplay* ini diharapkan dapat meningkat keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Educaplay* dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang terdapat di sekolah SD Negeri 03 Alai Timur yaitu:

1. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar saat ini belum sepenuhnya menerapkan prinsip pembelajaran aktif dan bermakna sehingga potensi serta kemampuan berpikir kritis peserta didik tidak berkembang secara maksimal.
2. Guru masih cenderung menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti gambar pada *styrofoam* yang memiliki keterbatasan jangkauan visual bagi seluruh siswa di dalam kelas.
3. Rendahnya variasi media yang digunakan dalam proses belajar mengakibatkan perhatian siswa mudah teralihkan serta menurunkan antusiasme dan partisipasi aktif mereka selama pembelajaran berlangsung.
4. Pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana instruksional yang inovatif masih sangat minim meskipun sekolah sebenarnya sudah memiliki fasilitas pendukung yang sangat memadai.
5. Pendidik belum memanfaatkan penggunaan platform interaktif seperti Educaplay sebagai alternatif media permainan edukatif yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang di kemukakan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Penelitian dilakukan di kelas IV C Sekolah Dasar, materi yang dipelajari pada semester II yaitu Sejarah masyarakat di

Lingkungan tempat tinggal. Media yang dikembangkan berfokus pada game edukasi dibantu dengan platform *Educaplay*. Penelitian ini dikembangkan menurut pengembangan model ADDIE yang meliputi, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Maka penelitian ini akan berfokus pada “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Educaplay* dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media *game* edukasi berbasis *educaplay* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis *educaplay* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis *educaplay* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria efektif?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan pengembangan media *game* edukasi berbasis *educaplay* dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid?
2. Untuk mendiskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis *educaplay* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria praktis?
3. Untuk mendiskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media *game* edukasi berbasis *educaplay* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria efektif?

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat di tinjau baik secara teoritis maupun secara praktis, maupun akademis kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga memberikan referensi dalam rangka perbaikan kearah yang lebih baik di masa yang akan datang, yaitu sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberikan kuliatas terhadap pendidikan, khususnya terkait pada pembuatan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dan sebagai referensi tentang pengembangan media game edukasi yang digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dan Perkembangan di dunia pendidikan lainnya.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Pengembangan dan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pendidik ketika dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan saat proses pembelajaran dikelas, tentunya media yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan game berbasis *Educaplay* dapat membantu guru menyampaikan materi IPAS lebih konkret sehingga mempermudah pendidik dan penugasan kepada siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS.

#### **b. Bagi Siswa**

Media Game Edukasi yang dikembangkan melalui Platfroam *Educaplay* sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya game edukasi siswa merasa tidak jenuh dan bosan disaat belajar karena dengan media game berbasis *Educaplay* siswa dapat berpartisipasi aktif dalam prorses mengerjakan soal yang sesuai dengan materi pembelajaran didalam game.

#### **c. Bagi Sekolah**

Pengembangan media game edukasi sebagai bentuk upaya untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran dalam menyelesaikan soal terpadu khususnya di kelas. Dengan adanya produk ini akan menjadi pemanfaatan teknologi sebagai media game edukasi berbasis *Educaplay* di era modern saat ini. Sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas proses pembelajaran siswa di sekolah pada umumnya.

#### **d. Bagi Peneliti**

Hasil dari pengembangan media game edukasi berbasis *Educaplay* ini diharapkan dapat menjadi referensi serta sumber inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk menciptakan inovasi media maupun materi yang jauh lebih berkualitas. Selain itu, proses penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi peneliti dalam memperluas wawasan serta pengalaman nyata terkait pengembangan media game edukasi berbasis *Educaplay* di dunia pendidikan.

### **3. Manfaat Akademis**

Penelitian ini akan memberikan manfaat akademis berupa kontribusi terhadap perkembangan ilmu di bidang pendidikan dan media pembelajaran pada era modern saat ini, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* sebagai alat bantu saat proses pembelajaran, terutama pada materi IPAS. Hasil Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis *Educaplay* ini akan menjadi referensi bagi pendidik, peneliti dan mahasiswa dalam memahami game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan tambahan pengetahuan bagi peneliti dalam mempersiapkan media game edukasi di masa mendatang, serta menjadi salah satu persyaratan untuk penyelesaian studi pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

#### **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan media game edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Platform dan Format Dasar Media yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan perangkat lunak pembelajaran berbasis web yang dikembangkan melalui ekosistem digital *Educaplay* guna menciptakan transformasi dari metode konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi modern.
2. Model Permainan Froggy Jumps Produk ini secara khusus menerapkan mekanisme permainan Froggy Jumps yang menuntut ketangkasan siswa dalam membantu karakter utama melompat ke arah jawaban yang tepat sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.
3. Integrasi Muatan Kurikulum IPAS Substansi konten di dalam permainan ini disusun berdasarkan capaian pembelajaran IPAS untuk kelas IV sekolah dasar yang mencakup materi pemahaman sejarah masyarakat dilingkungan tempat tinggal sesuai dengan kurikulum merdeka.
4. Optimalisasi Visual dan Auditori Spesifikasi produk ini mengedepankan aspek visual yang menarik melalui gambar yang tajam serta efek suara yang dinamis untuk mengatasi kelemahan media gambar *styrofoam* yang keterbatasan ukurannya seringkali menghambat jangkauan penglihatan siswa.
5. Mekanisme Keterlibatan Aktif Game ini dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung melalui tantangan pengerjaan soal di dalam permainan sehingga potensi berpikir kritis dan kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugas dapat berkembang secara optimal.

6. Fitur Evaluasi Instan Produk ini dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis yang mampu memberikan umpan balik secara real-time kepada siswa mengenai ketepatan jawaban serta skor akhir sebagai tolak ukur pemahaman materi secara efektif.
7. Pemanfaatan Sarana Sekolah Produk didesain sedemikian rupa agar dapat dioperasikan menggunakan fasilitas infokus dan arus listrik yang tersedia di sekolah sehingga teknologi digital benar-benar menjadi medium utama dalam keberlanjutan proses pendidikan.
8. Media pembelajaran game edukasi biasanya digunakan pendidik dengan menggunakan *laptop* yang di bantu dengan proyektor dan ditampilkan di depan kelas. Media ini juga dapat digunakan perangkat teknologi yang sering digunakan siswa zaman sekarang seperti *tablet* dan *smartphone* . Media ini tidak hanya dapat digunakan di sekolah, tetapi juga dibagikan kepada siswa melalui tautan/link yang dapat diakses siswa kapan saja untuk menjadi belajar tambahan dirumah.

## **H. Kebaharuan Dan Orisinalitas Penelitian**

### **1. Kebaharuan**

Kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media *game* edukasi berbasis *Educaplay* yang secara khusus didesain untuk membantu siswa di kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, media ini belum pernah digunakan selama proses pembelajaran IPAS sebelumnya, dengan adanya *game educaplay* akan menjadi sesuatu yang baru bagi siswa maupun guru yang belum pernah memanfaatkannya dalam proses belajar di dalam kelas. Media game ini dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa serta disesuaikan dengan kondisi nyata kelas berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, sehingga bentuk dan isi dari media ini benar-benar lahir dari kebutuhan pembelajaran di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan inovasi baru dalam pembelajaran IPAS, terutama dalam membuat

suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa lebih aktif dalam mengerjakan soal pembelajaran.

## 2. Orisinalitas

Penelitian ini tentang produk game edukasi yang didukung oleh platform *Educaplay* yang dihasilkan langsung oleh peneliti mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan materi, pembuatan tampilan, hingga bentuk penentuan aktivitas interaktif didalam *Educaplay*. Media yang dihasilkan tidak mengambil atau menyalin produk yang sudah ada sebelumnya, tetapi benar-benar dikembangkan dari awal sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS kelas IV. Selain itu, penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi nyata di sekolah tempat peneliti melakukan observasi, sehingga alur pengembangan, bentuk media, dan hasil yang diperoleh mencerminkan situasi yang terjadi di lapangan. Uji kelayakan media melalui penilaian ahli dan uji coba kepada siswa juga memperkuat bahwa penelitian ini memiliki keaslian baik dari segi proses maupun produk yang dihasilkan. Dengan demikian, penelitian ini benar-benar merupakan karya baru yang disusun untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

### **I. Definisi Operasional**

Untuk menghindari salah pengertian dan supaya dapat lebih dipahami maksud dari judul skripsi ini, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan terhadap kata-kata dalam judul skripsi ini, antara lain:

#### 1. Media Game Edukasi

Media game edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan kepada pengguna melalui desainnya yang menarik, menantang dan menyenangkan yang bertujuan untuk meningkatkan keinginan pengguna untuk belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, dan merupakan salah satu sumber belajar yang

berfokus pada proses sosial dan interaksi sosial yang terkait dengan komunikasi pendidikan yang berlangsung dengan baik.

## 2. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial)

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran hasil pengintegrasian antara IPA dan IPS yang mulai diterapkan pada kelas III dan IV sekolah dasar dengan tujuan membekali peserta didik dengan kemampuan dasar dalam memahami ilmu pengetahuan alam dan sosial. Namun, proses pembelajaran IPAS masih menuntut siswa untuk menghafal dan memahami materi yang cukup banyak, sehingga dapat menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah serta kurangnya variasi model pembelajaran menyebabkan kegiatan belajar menjadi kurang menarik dan belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif.

## 3. Platform Educaplay

Educaplay merupakan platform instruksional digital yang memfasilitasi pembuatan berbagai aktivitas interaktif, mulai dari kuis dan teka-teki silang hingga permainan pencocokan yang dapat dikustomisasi sesuai materi ajar. Pemilihan platform ini didasari oleh efisiensi serta fleksibilitasnya dalam memproduksi gim edukatif yang relevan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Selain aspek aksesibilitasnya yang tinggi karena antarmuka yang sederhana, Educaplay memungkinkan perancangan media pembelajaran yang variatif guna mengonversi materi IPAS yang bersifat teoretis menjadi lebih dinamis. Implementasi platform ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan inovatif, sehingga dapat menstimulasi peningkatan pemahaman siswa secara signifikan.