

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS *EDUCAPLAY* UN-
TUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V MI
BUSTANUL ULUM KOTA BATU**

OLEH

AZKIA SALSABILA NUR UBAY

NIM.220103110036



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS *EDUCAPLAY* UN-
TUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V MI
BUSTANUL ULUM KOTA BATU**

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

OLEH

AZKIA SALSABILA NUR UBAY

NIM.220103110036



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game-Based Learning* Berbasis *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu” oleh Azkia Salsabila Nur Ubay ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **Lulus** pada tanggal 29 Juni 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

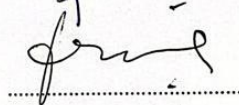
Ketua Penguji

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd
NIP. 198205142015031003



Anggota Penguji

Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007



Sekretaris

Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 199004232023212040



Mengesahkan.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Game-Based Learning Berbasis Educaplay
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu”**
oleh Azkia Salsabila Nur Ubay ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 199004232023212040

Ketua Program Studi,



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP, 1976110032003121004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azkia Salsabila Nur Ubay
NIM : 220103110036
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi : Pengembangan Game-Based Learning Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila ini dalam kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 03 Juni 2026

Hormat saya,



Azkia Salsabila Nur Ubay

NIM. 220103110036

LEMBAR MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

(Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka beruntunglah ia)

“ Kegagalan akan terjadi apabila kita menyerah”

- Azkia Salsabila Nur Ubay -

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 03 Juni 2026

Hal : Skripsi Azkia Salsabila Nur Ubay

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Azkia Salsabila Nur Ubay

NIM : 220103110036

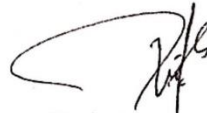
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul skripsi : Pengembangan Game-Based Learning Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. demikian, mohon maklum adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 03 Juni 2026
Dosen Pembimbing



Nuril Nuzulfa, M.Pd.I
NIP. 199004232023212040

LEMBAR PERSEMBAHAN SKRIPSI

Puji syukur dihaturkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan karunia-Nya, sehingga penulisan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat. Dengan rasa bangga, karya ini, penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, yaitu ayah tercinta Ubaidillah Hamid S.Ag dan mamah tersayang Yayah Khairiyah. Dua orang yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak terakhirnya ini menempuh Pendidikan setinggi-tingginya. Terima kasih telah memberikan dukungan, motivasi, serta doa yang selalu mengiringi langkah penulis hingga bisa menyelesaikan program studi ini.
2. Kedua kaka tercinta, Fitriyah Nur Ubay S.Pd dan Khaidir Fadil M.Pd. Dan, kedua kaka ipar peneliti, Andreaz Kristiandy Wijaya, S.Pd dan Siti Hayatinnufus A.Md.Keb. Ketiga keponakan tercinta peneliti, Adeeva Afsheen Alfiandra, Ainurrahmatul Fadillah dan Muhammad Kaysan Abdillah serta keluarga besar peneliti, terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik dan selalu membantu di masa-masa sulit peneliti.
3. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing skripsi serta bapak/ibu dosen uin maulana malik ibrahim malang. Terimakasih telah memberi bimbingan, nasihat, dan dukungan hingga bisa menyelesaikan tugas akhir.

4. Sahabat peneliti dari bangku SMP hingga sekarang Fildzah Ghassani Athaya, Andriani Yulia Nurazizah, Lies Tsiqoyati Rahmah, Nur Nisa Alifah Arisandi, Annisa Ananda Carmen, Reni Puspa Ayumi, Rahma Dita Aulia yang telah menjadi sahabat yang menemani peneliti sampai sekarang. Terimakasih atas tawa, semangat dan dukungan yang telah kalian berikan.
5. Kepada teman seperjuangan satu dosen pembimbing peneliti yang bernama Faiz Lailatul Fitriyah, yang telah bersama-sama melalui proses bimbingan dengan penuh kesabaran, saling mendukung, berbagi ilmu, serta memberikan semangat dalam setiap langkah penyelesaian skripsi ini. Sekali lagi, terimakasih atas kebersamaannya, canda tawa, serta dukungan yang tak pernah berhenti menjadi teman bimbingan yang baik, saling menyemangati dan saling memberikan motivasi.
6. Kepada seorang pria dengan NIM 220103110148 terima kasih berjuang bersama dan kebersamaan peneliti selama penyusunan skripsi dalam kondisi apapun, telah menjadi support system dan mendengarkan keluh kesah peneliti, berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Dan terima kasih telah memberikan dukungan, semangat serta motivasi kepada peneliti.
7. Terakhir, peneliti ingin sekali mengucapkan terimakasih kepada diriku sendiri Azkia Salsabila Nur Ubay, terimakasih karena telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan di

depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terimakasih karena tetap melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini membawa. Teimakasih karena telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri. Terima kasih karena sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terimakasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut membatasi langkah, karena keberanian bukankah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski rasa tacit masih melekat erat, dan paling penting, terimakasih karena sudah berani memilih. Memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah engkau mulai,

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah swt. Yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game-Based Learning* Berbasis *Educaplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu”. Sholawat serta salam kami haturkan kepada Rasulullah SAW. Yang menjadi teladan bagi umat manusia. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurgiana, S.Ag., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abhtoki, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku dosen wali yang telah sabar dan disiplin dalam membimbing saya dari awal perkuliahan hingga saat ini.
5. Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah sabar, ikhlas dan tidak pernah mempersulit dalam membimbing, memberi arah, dan masukan dari awal hingga akhir penelitian.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada peneliti dan Sekretaris Jurusan PGMI atas arahan untuk memenuhi syarat kelulusan.

7. Kepada kedua orang tua saya yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi dan dukungan sampai saat ini.
 8. Kepada Bapak/Ibu guru di MI Bustanul Ulum Kota Batu yang telah memberikan bimbingan arahan yang baik dalam memberikan ilmunya.
 9. Seluruh keluarga besar PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2022 “Acarya Akusara” dan khususnya mahasiswa PGMI D 2022 atas segala kebersamaan dan kenangan yang tidak akan terlupakan. Yang secara tidak langsung telah memberikan motivasi, ilmu, dan pengalaman kepada peneliti.
 10. Kepada Kota Malang dan seluruh kisah yang hidup di dalamnya, tempat penulis menempuh perkuliahan di perantauan. Kota yang bukan sekadar menjadi ruang singgah, melainkan rumah aman dan nyaman untuk penulis
- Jauh dari kesempurnaan, peneliti menyadari bahwa banyak kekurangan pada skripsi ini, sehingga saran dan kritik yang membangun akan sangat membantu agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Terimakasih dan mohon maaf atas segala kekurangan dalam pembuatan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Malang, 03 Juni 2026

Peneliti

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab - Latin pada skripsi ini mengikuti pedoman resmi yang ditetapkan berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan Republik Indonesia, yaitu keputusan nomor 158 tahun 1987 dan nomor 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ṡ	ص	=	ṣ	م	=	m
ج	=	J	ض	=	ḍ	ن	=	n
ح	=	ḥ	ط	=	ṭ	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	ẓ	ه	=	h
د	=	d	ع	=	ʿ	ء	=	‘
ذ	=	ẓ	غ	=	g	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = ā

Vokal (i) panjang = ī

Vokal (u) panjang = ū

C. Vokal Diftong

أو = aw

أَي = ay

أُو = uî

أَي = ī

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
LEMBAR MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN SKRIPSI	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص.....	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Pengembangan.....	11
D. Manfaat Pengembangan	11
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	14
G. Originalitas Pengembangan	15
H. Definisi Isitilah.....	22
I. Sistematika Penulisan	24
BAB II	26
KAJIAN PUSTAKA	26
A. Kajian Teori.....	26
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	50

C. Kerangka Berfikir	51
BAB III.....	53
METODE PENELITIAN	53
A. Jenis Penelitian	53
B. Model Pengembangan.....	53
C. Prosedur Pengembangan.....	55
D. Uji Produk	58
E. Jenis Data.....	60
F. Instrumen Pengumpul Data	61
G. Teknik Pengumpulan Data	61
H. Analisis Data	64
BAB IV	66
HASIL PENGEMBANGAN	66
A. Proses Pengembangan	66
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.	76
C. Revisi Produk	80
D. Analisis Hasil Belajar Siswa	85
BAB V.....	87
PEMBAHASAN	87
A. Pembahasan Proses Pengembangan Gamed-based leaning Berbasis Educaplay	87
B. Pembahasan Tingkat Validitas,Kelayakan dan Kemenarikan Media Educaplay	91
C. Pembahasan Peningkatan Hasil Belajar IPAS.....	93
BAB VI	95
KESIMPULAN.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	19
Tabel 3.1 Kriteria Skor Skala Likert	64
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan dan Kelayakan Media.....	65
Tabel 4.1Saran validator ahli media.....	77
Tabel 4.2 Saran validator ahli materi	78
Tabel 4.3 Saran validator ahli pembelajaran.....	79
Tabel 4.4 Revisi Produk Ahli Media.....	81
Tabel 4.5 Revisi produk ahli materi	82
Tabel 4.6 Revisi produk ahli pembelajaran.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	51
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D	55
Gambar 3 2 Desain Non-Equivalent Control Group Design	59
Gambar 4.1 Cover depan.....	68
Gambar 4.2 Sampul.....	68
Gambar 4.3 Petunjuk penggunaan	69
Gambar 4.4 Capaian Pembelajaran	69
Gambar 4.5 Tujuan pembelajaran	70
Gambar 4.6 Menyapa anak-anak.....	70
Gambar 4.7 Menjelaskan capaian pembelajaran.....	70
Gambar 4.8 Penjelasan tujuan pembelajaran 1	71
Gambar 4.9 Penjelasan tujuan pembelajaran 2	71
Gambar 4.10 Penjelasan tujuan pembelajaran 3	71
Gambar 4.11 Penjelasan tujuan pembelajaran 4	71
Gambar 4.12 Penjelasan tujuan pembelajaran 5	71
Gambar 4.13 Pertanyaan pemantik 1	72
Gambar 4.14 Pertanyaan pemantik 2	72
Gambar 4.15 Penjelasan sumber daya alam dapat diperbaharui.....	72
Gambar 4.16 Penjelasan contoh sumber daya alam dapat diperbaharui.....	72
Gambar 4.17 Penjelasan sumber daya alam tidak dapat diperbaharui.....	73
Gambar 4.18 Penjelasan contoh sumber daya alam tidak dapat diperbaharui	73
Gambar 4.19 Penjelasan manfaat sumber daya alam.....	73
Gambar 4.20 Penjelasan dampak eksploitasi sumber daya alam	73
Gambar 4.21 Penjelasan sikap bijak dalam menggunakan sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari	74
Gambar 4.22 Penutup.....	74
Gambar 4.23 Kuis Froggy Jumps.....	74
Gambar 4.24 Sampul Penutup.....	75
Gambar 4.25 Cover belakang.....	75
Gambar 4.26 Profil pengembang	76
Gambar 4.27 Bagan hasil validasi ahli media	77
Gambar 4.28 Hasil validasi ahli materi.....	78
Gambar 4.29 Hasil validasi ahli pembelajaran	80
Gambar 4.30 Nilai Pretest-Posttest	85
Gambar 4.31 Perhitungan hasil Pretest-Posttest Independen Sample T Test	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media	105
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	107
Lampiran 5 Nilai Pretest dan Posttest (Kelas Kontrol)	108
Lampiran 6 Nilai Pretest dan Posttest (Kelas Eksperimen)	109
Lampiran 7 Soal Pretest	110
Lampiran 8 Soal Posttest.....	111
Lampiran 9 Media Educaplay	112
Lampiran 10 Kuis Froggy Jumps	116
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian	121
Lampiran 12 Sertifikat Turnitin	122

Ubay,Azkia Salsabila Nur, 2025.**Pengembangan Gamed-Based Laerning Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu.Skripsi.** Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.Pembimbing Skripsi: Nuril Nuzulia,M.Pd.I

ABSTRAK

Penelitian ini mengungkapkan bahwa capaian hasil belajar IPAS siswa kelas V di MI Bustanul Ulum Kota Batu masih belum memenuhi harapan. Hal tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang bervariasi, sehingga berdampak pada menurunnya keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Guru masih lebih sering menggunakan media tradisional, sehingga perkembangan peserta didik serta kebutuhan akan integrasi teknologi dalam pembelajaran belum dapat terpenuhi secara maksimal. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses pengembangan, validitas, dan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPAS kelas V di MI Bustanul Ulum Kota Batu.

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yakni, tahap pedefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Selanjutnya, di validasi oleh para ahli yaitu Ahli media, Ahli Materi, dan Ahli Pembelajaran serta uji coba produk yang diuji kepada kelas V MI Bustanul Ulum dengan desain uji coba Non-equivalent control group design.

Proses pengembangan berhasil menciptakan media pembelajaran berbasis game menggunakan *Educaplay* untuk IPAS, yang menggabungkan aktivitas interaktif seperti bermain dan permainan edukatif. Media *Educaplay* mencapai skor validitas tinggi dari para ahli: 93,18% dari ahli media, 90,91% dari ahli materi, dan 92,31% dari ahli pembelajaran, menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan. Hasil Independen Sampel T-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan ($\text{Sig.} < 0,05$) antara kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen, yang menggunakan *Educaplay*, mencapai skor rata-rata posttest 91,13, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya 68,87. Hal ini membuktikan bahwa Pendidikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Game-Based Learning*, *Educaplay*, media pembelajaran, hasil belajar, IPAS.

Ubay, Azkia Salsabila Nur, 2025. **Development of Educaplay-Based Game-Based Learning to Improve Science Learning Outcomes of Fifth-Grade Students at MI Bustanul Ulum, Batu City**. Thesis. Elementary Madrasah Teacher Education Program, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Nuril Nuzulia, M.Pd.I

ABSTRACT

This study reveals that the learning outcomes in Natural Sciences (IPAS) for fifth-grade students at MI Bustanul Ulum in Batu City still fall short of expectations. This is influenced by the use of teaching methods that tend to be conventional and lack variety, which has led to a decline in student engagement and motivation. Teachers still more frequently use traditional media, so student development and the need for technology integration in learning have not been maximally fulfilled. The objectives of this study are to describe the process of developing game-based learning media using the Educaplay platform for the 5th-grade IPAS subject at MI Bustanul Ulum in Batu City; to assess the validity and appeal of the Educaplay media; and to describe the learning outcomes of 5th-grade students at MI Bustanul Ulum in Batu City after using the Educaplay media.

The method used was research and development (R&D) employing the 4D model, which consists of four stages: definition, design, development, and dissemination. Subsequently, the study was validated by experts, namely media experts, content experts, and learning experts, and the product was tested on fifth-grade students at MI Bustanul Ulum using a nonequivalent control group design.

The development process successfully created a game-based learning medium using Educaplay for IPAS, which combines interactive activities such as play and educational games. The Educaplay medium achieved high validity scores from experts: 93.18% from media experts, 90.91% from content experts, and 92.31% from learning experts, indicating that this medium is highly suitable for use. The results of the Independent Samples T-Test showed a significant difference (Sig. < 0.05) between the control and experimental groups. The experimental group, which used Educaplay, achieved a post-test average score of 91.13, significantly higher than the control group's score of 68.87. This proves that the educational approach is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Game-Based Learning, Educaplay, educational media, learning outcomes, IPAS.

أوبي، أزكيا سالسابيل نور، 2025. تطوير التعلم القائم على الألعاب باستخدام منصة Educaplay لتحسين نتائج التعلم في مادة العلوم والرياضيات للطلاب في الصف الخامس بمدرسة «بستان العلوم» الابتدائية بمدينة باتو. أطروحة. برنامج إعداد معلمي المدارس الابتدائية، جامعة «معهد العلوم الإسلامية» مولانا مالك إبراهيم، مالانج. مشرفة الأطروحة: نوريل نوزوليا، ماجستير في التربية.

ملخص

كشفت هذه الدراسة أن مستوى تحصيل طلاب الصف الخامس في مادة العلوم والبيئة (IPAS) بمدرسة «بستان العلم» الإعدادية في مدينة باتو لا يزال دون المستوى المأمول. ويعزى ذلك إلى استخدام أساليب تعليمية تميل إلى التقليدية وتفتقر إلى التنوع، مما أدى إلى انخفاض مشاركة الطلاب وحماستهم للتعلم. ولا يزال المعلمون يعتمدون في الغالب على الوسائل التعليمية التقليدية، وبالتالي لم يتم تلبية احتياجات الطلاب من حيث التطور التعليمي ودمج التكنولوجيا في عملية التعلم على النحو الأمثل. يهدف هذا البحث إلى وصف عملية التطوير، وصحة النتائج، ونتائج التعلم للطلاب في مادة IPAS للصف الخامس في مدرسة MI Bustanul Ulum بمدينة باتو.

الطريقة المستخدمة هي البحث والتطوير (*Research and Development*) باستخدام نموذج D4 الذي يتألف من 4 مراحل، وهي: مرحلة التعريف، والتصميم، والتطوير، والنشر. بعد ذلك، تم التحقق من صحة النتائج من قبل الخبراء، وهم خبراء الوسائط وخبراء المواد وخبراء التعلم، بالإضافة إلى اختبار المنتج الذي تم اختباره على طلاب الصف الخامس في مدرسة MI Bustanul Ulum باستخدام تصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة.

نجحت عملية التطوير في إنشاء وسائط تعليمية قائمة على الألعاب باستخدام Educaplay لمادة IPAS، والتي تجمع بين الأنشطة التفاعلية مثل اللعب والألعاب التعليمية. حصلت وسيلة Educaplay على درجات صحة عالية من الخبراء: 93,18% من خبراء الوسائط، و90,91% من خبراء المواد، و92,31% من خبراء التعلم، مما يدل على أن هذه الوسيلة جديدة بالاستخدام. أظهرت نتائج اختبار تي المستقل للعينات وجود فرق ذي دلالة إحصائية ($0,05 > \text{Sig}$) بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية. حققت المجموعة التجريبية، التي استخدمت Educaplay، متوسط درجات في الاختبار النهائي بلغ 91.13، وهو أعلى بكثير من المجموعة الضابطة التي حصلت على 68.87 فقط. وهذا يثبت أن التعليم فعال في تحسين نتائج تعلم الطلاب

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على الألعاب، Educaplay، وسائط التعلم، نتائج التعلم، IPAS.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan adalah serangkaian kegiatan yang disusun secara sistematis untuk mendorong pertumbuhan siswa serta mengembangkan aspek kognitif, kemampuan, dan kecerdasan mereka. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam membangun karakter dan kompetensi siswa serta menyediakan lingkungan belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensi mereka. Tujuan pendidikan ini adalah membentuk siswa sehingga memiliki kekuatan religius dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, dan kemampuan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pendidikan berfungsi sebagai aspek dasar kehidupan, karena melalui proses ini setiap individu memperoleh pengetahuan dan perspektif baru. Setiap orang memiliki hak atas pendidikan dan pengembangan pribadi, karena pendidikan adalah proses yang berkelanjutan. Pada dasarnya, pendidikan adalah upaya untuk mengoptimalkan potensi seseorang agar mereka dapat menjalani hidup yang lebih bermakna. Dalam pelaksanaannya, guru memiliki peran yang sangat penting sebagai

¹ Rahayu, Silvia Dwi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Himmatul Khoiroh, and Wiwik Moeljaningsih. 2024. "Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar."

penyedia pengetahuan dan informasi, oleh karena itu diharapkan guru secara terus-menerus berupaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan partisipatif. Oleh karena itu, guru harus menunjukkan kreativitas dalam merancang materi pembelajaran dan memilih sumber belajar yang sesuai, untuk mendorong keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna .²

Kemajuan teknologi digital pada masa kini telah memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran. Teknologi kini memiliki peran yang semakin penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sektor pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan mampu bersaing dengan sektor lainnya. Pemanfaatan teknologi tentu menghadirkan dampak baik maupun tantangan. Maka dari itu, kerjasama dari berbagai pihak sangat diperlukan untuk memaksimalkan manfaat serta meminimalkan dampak negatifnya, sehingga teknologi dapat digunakan secara optimal. Teknologi sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas serta meningkatkan kemampuan berpikir, khususnya dalam hal berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pedagogi digital muncul sebagai alternatif pembelajaran di era modern dengan tujuan membentuk generasi yang

² Ula, Prisella, Asfida Alma, Dhian Dwi, Nur Wenda, and Nara Setya Wiratama". "Pengembangan Media Web Educaplay Berbasis STAD Untuk Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar."

kritis, adaptif, dan memiliki kecerdasan sosial untuk menghadapi tantangan era Industri 4.0.³

Menurut (Nisa and Nulinnaja) Kemajuan teknologi saat ini telah melahirkan berbagai model pembelajaran kreatif dan inovatif untuk mendukung aktivitas belajar antara guru dan murid. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penerapan teknologi di abad ke-21 dapat berfungsi sebagai solusi untuk mengatasi tantangan pembelajaran modern. Selain itu, guru dituntut untuk terus belajar dan berinovasi, menguasai manajemen informasi, serta memanfaatkan media dan teknologi secara efektif. Keterampilan ini penting untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi persaingan global. Saat ini, kemajuan teknologi membuatnya sangat mungkin berperan sebagai kekuatan pendorong dalam pengembangan sistem pendidikan berbasis internet, yang dapat meningkatkan proses belajar dan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi ini sangat dibutuhkan oleh guru dalam manajemen pembelajaran. Sebagai guru di era serba digital, para guru harus dapat menguasai keterampilan dalam aspek digital dan cara berpikir kreatif (*critical thinking*).⁴

Menurut (Putri et al.) Teknologi harus digunakan dalam proses pembelajaran di dunia digital saat ini. Pendidik di sekolah dasar harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan menarik dan memanfaatkan teknologi. Sehingga infrastruktur di sekolah juga perlahan menyediakan fasilitas

³ Said, Sitaman. 2023. "Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21." *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*. "

⁴ Robihatun Nisa, Ratna Nulinnaja. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi ' Nusantara ' Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia." 7(1): 194–204. doi:10.37216/badaa.v7i1.2429.

pendukung seperti proyektor, TV di kelas, dan laboratorium komputer. Hal ini dapat mendorong penggunaan sumber belajar digital di lingkungan kelas.⁵ Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, diharapkan sistem pendidikan Indonesia dapat semakin maju serta mampu mencetak lulusan yang cerdas, berkualitas, dan berdaya saing tinggi. Salah satu bentuk penerapannya ialah pembelajaran berbasis permainan.⁶

Pembelajaran berbasis game adalah metode pembelajaran yang membantu mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan menggunakan media permainan. Di Indonesia, istilah ini disebut pembelajaran berbasis *game*. Dengan cara ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna. Menurut Astuti pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan kenikmatan dan motivasi siswa, sehingga merangsang kreativitas dalam memahami konten.

Penelitian yang dilakukan oleh Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam artikel di Aptikom menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan atau aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Umumnya, pendekatan ini mengutamakan praktik langsung sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan juga tergolong permainan serius yang dirancang untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Prasetya dkk. juga menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan model pembelajaran

⁵ Putri, Candra Avista, Nur Hidayah Hanifah, Dian Eka Aprilia Fitria. 2024. "The Effect of the Use of Wordwall Media on the Learning Outcomes of Grade 5 Students on IPAS Learning." : 443–51.

⁶ Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). "Pemanfaatan teknologi pendidikan pada abad 21". In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 1, pp. 459-464).

yang berpusat pada siswa yang memanfaatkan permainan digital atau elektronik sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Armini, N. N. S. *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Dalam konteks pembelajaran IPA, pendekatan ini terbukti dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah secara lebih konkret dan mendalam. Melalui visualisasi menarik serta pengalaman belajar yang bersifat praktik langsung, game edukatif mampu menggambarkan proses-proses dalam IPA, seperti siklus air, rantai makanan, hingga gerak dan gaya, sehingga siswa tidak hanya mengetahui konsep secara teoritis tetapi juga dapat menghubungkannya dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka.⁸

Dari pengamatan peneliti di MI Bustanul Ulum Kota Batu, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V masih belum mencapai target yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang variatif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Kondisi tersebut menimbulkan kejenuhan dan menurunkan semangat belajar siswa. Guru juga tercatat hanya menggunakan LKPD sebagai media dalam mengajar.

⁷ Khaerunnisa, Khaerunnisa, Latri Latri, and Riska Lestari. 2022. "Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV."

⁸ Armini, N. N. S. (2025). Inovasi Pembelajaran IPA Melalui Game Based Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(2), 1-10.

Kurangnya inovasi media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar terasa monoton dan tidak menantang. Padahal, setiap kelas telah dilengkapi fasilitas yang cukup memadai seperti smart TV, proyektor, dan lab komputer. Namun demikian, sebagian guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut secara optimal, sehingga partisipasi siswa masih rendah.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Peneliti merekomendasikan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan melalui platform Educaplay agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Educaplay adalah platform berbasis web interaktif yang banyak digunakan dalam pendidikan untuk mendukung pembelajaran berbasis permainan. Dengan aplikasi ini, guru dapat membuat berbagai jenis permainan pembelajaran, seperti kuis, teka-teki silang, tebak-tebakan, dan aktivitas interaktif lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar tertentu. Berkat antarmuka yang ramah pengguna, *Educaplay* berhasil membangkitkan minat siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Selain itu, platform ini menawarkan fitur penilaian hasil belajar, yang memungkinkan guru untuk lebih mudah mengevaluasi kemajuan siswa dan menerapkan langkah-langkah dukungan yang tepat.⁹

⁹ Sepriyanti, Dewi, Deden Supriatna, and Rudi Hartono. 2024. "Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02"

Penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena platform ini menawarkan teknologi dan permainan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi karena penyajiannya lebih jelas dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa *Educaplay* dapat terus digunakan dalam pendidikan, karena metode yang digunakan, meskipun berbeda dari metode pembelajaran tradisional, tetap diterima dan dipahami oleh siswa.¹⁰

Penelitian oleh Sari dan Nugroho menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media permainan *Educaplay* meraih nilai yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti metode pembelajaran tradisional.¹¹

Berdasarkan hasil penelitian Syarmadana dkk, penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa karena media ini menghadirkan kuis serta permainan edukatif yg membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran.¹²

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Educaplay* merupakan alat pembelajaran penting karena platform ini menawarkan berbagai permainan sederhana,

¹⁰ Purbawati, Sih Yunika, Noening Andrijati, Sri Wardani, and Wahyu Lestari. 2024. "Desain Educaplay Pada Materi Pecahan Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar."

¹¹ Sari, D. P., & Nugroho, A. (2019). "Pengaruh Media Game Berbasis Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-130.

¹² Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 17(1), 69-80

seperti teka-teki gambar, permainan memori, dan simulasi virtual, yang dapat diadaptasi ke kurikulum sains untuk pendidikan multikultural. Hal ini membuat pembelajaran terasa seperti bermain game di ponsel, yang lebih menarik bagi siswa. Selain itu, Educaplay cocok untuk siswa pendidikan multikultural dari berbagai latar belakang sosial ekonomi, termasuk mereka yang berasal dari keluarga berpenghasilan rendah, karena aplikasi ini relatif kecil dan dapat digunakan secara offline setelah diunduh. Namun, masalah yang terus berlanjut adalah ketersediaan perangkat yang terbatas, terutama di sekolah-sekolah pedesaan di mana guru bergantung pada tablet pinjaman.¹³

Menurut Oemar Hamali, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku yang tampak setelah seseorang mengalami proses pembelajaran. Winkel mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu aktivitas sesuai dengan keahliannya. Sementara itu, Nana Sudjana menegaskan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi yang dicapai peserta didik sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang terencana oleh guru. Sejalan dengan pandangan tersebut, Gagne dan Briggs menyebut hasil belajar sebagai kemampuan baru yang muncul setelah peserta didik mengikuti proses belajar mengajar.¹⁴

Dari studi yang dilakukan oleh Dakhi dan Abidin et al, dapat ditarik kesimpulan bahwa pencapaian belajar siswa dapat diamati melalui berbagai metode

¹³ Hidayat, R., & Fitriani, S. (2020). Penerapan Game Edukasi Educaplay dalam Pembelajaran IPA untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah: Dampak terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Tadris IPA*, 5(1), 78-92. ISSN: 2549 1234.

¹⁴ T, Nurrita. "2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"

evaluasi, seperti ujian dan pekerjaan rumah, serta melalui partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, pencapaian tersebut mencerminkan kemampuan dan prestasi siswa secara khusus, yang terlihat dari karya tulis mereka sebagai bukti atas apa yang telah mereka capai. Oleh karena itu, evaluasi dan interpretasi terhadap hasil belajar memegang peran krusial dalam mengukur kemajuan akademik serta pertumbuhan siswa sepanjang proses pendidikan.¹⁵

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa penggunaan media di MI Bustanul Ulum Kota Batu masih kurang dalam hal media pembelajaran interaktif. Proses pendidikan di sekolah tersebut masih dikuasai oleh media yang seragam, yakni yang masih konvensional. Ini sesuai dengan pengakuan salah satu siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu dalam wawancara, di mana mereka sering mengeluh karena media yang digunakan tidak memberikan detail penjelasan, sehingga pemahaman materi secara keseluruhan menjadi sulit.

Peneliti juga mengidentifikasi bahwa sekolah ini memiliki infrastruktur yang cukup memadai, termasuk ruang Lab Komputer dengan 30 komputer yang sudah dilengkapi akses internet seperti Wifi, satu proyektor, dan juga Smart TV di tiap kelas. Sayangnya, pemanfaatan peralatan teknologi ini untuk mendukung pembelajaran belum optimal, sebab para guru cenderung memilih media tradisional.

Berdasarkan kondisi sarana pendukung yang ada, peneliti menilai bahwa integrasi teknologi dalam kegiatan belajar masih dapat ditingkatkan. Dengan

¹⁵ Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). "Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila." *Edutama*, 1(1), 63-71.

demikian, dikembangkanlah media pembelajaran berbasis *Educaplay* sebagai upaya untuk memperbaiki capaian belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, diperlukan sebuah inovasi berupa pengembangan media pembelajaran *game-based learning* menggunakan *Educaplay* guna meningkatkan capaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu. Materi yang diangkat dalam penelitian ini yaitu Keragaman Sumber Daya Alam di Indonesia, mencakup sumber daya yang terbarukan maupun tidak terbarukan. Peneliti berharap penggunaan media ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar, menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar, serta memperkaya strategi pembelajaran guru agar lebih efektif dan menarik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *game-based learning* berbasis *Educaplay* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu?
2. Bagaimanakah tingkat validitas, kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *Educaplay* jika digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Sumber daya alam di Indonesia (diperbarui dan tidak diperbarui) di kelas V MI?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Educaplay*?

C. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *game-based learning* menggunakan platform *Educaplay* untuk mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *game-based learning Educaplay* siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti memiliki harapan yaitu dengan penelitian ini dapat memberi manfaat yang baik,yaitu:

Bagi Siswa

1. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan juga menyenangkan.
2. Meningkatkan semangat belajar, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tercapai dengan optimal

3. Membiasakan siswa untuk menggunakan teknologi sebagai sarana belajar yang positif.

Bagi Guru

1. Menjadi alternatif solusi media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2. Membantu guru dalam menyajikan materi IPAS secara lebih variatif, menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Bagi Sekolah

1. Memberikan bentuk kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital.
2. Meningkatkan kualitas pada proses belajar mengajar yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Menjadikan sebuah referensi dan bahan rujukan guna untuk penelitian selanjutnya terkait pengembangan *gamed-based learning* berbasis *educaplay*.
2. Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian tentang bagaimana penerapan teknologi digital pada sebuah kegiatan belajar mengajar di tingkat sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pada kegiatan proses pengembangan *Gamed based learning* berbasis *Educaplay* ini memiliki sebuah asumsi. Bahwasanya, dalam kegiatan proses belajar mengajar akan lebih mudah dan juga menyenangkan. Karena dengan adanya media pembelajaran berbasis *educaplay* akan membantu memperjelas saat pembelajaran yang disampaikan. Proses pembelajaran juga memberikan kepada guru agar mampu berorientasi pada siswa dan memfasilitasi media pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga siswa lebih termotivasi dan semangat mengikuti pembelajaran tersebut dan siswa tidak merasa bosan dan jenuh dengan model pembelajaran yang masih monoton. *Gamed based learning* berbasis *Educaplay* juga memiliki berbagai kemampuan yaitu, agar siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung sejak awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran, dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang optimal di akhir.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan *gamed based learning* berbasis *educaplay* menemui beberapa keterbatasan dalam pengembangan antara lain:

- a. Materi yang dikembangkan terbatas pada materi IPAS kelas V. Lalu, disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, sehingga belum mencakup teori dari kelas atau mata pelajaran lain.

- b. Penggunaan platform *Educaplay* membatasi jenis permainan dan aktivitas yang dapat dikembangkan karena fitur yang tersedia pada platform tersebut bersifat standar dan tidak dapat dimodifikasi secara bebas.
- c. Keterbatasan waktu dan sumber daya dalam proses pengembangan menyebabkan fitur media pembelajaran belum dapat dikembangkan secara maksimal, terutama dalam hal inter-aktivitas dan variasi konten.
- d. Pengujian media pembelajaran hanya dilakukan pada satu kelas sekolah MI Bustanul Ulum Kota Batu. Dengan demikian, temuan penelitian ini belum dapat diterapkan secara luas pada sekolah atau kelas lain yang memiliki karakteristik berbeda.
- e. Penggunaan media *Educaplay* memerlukan dukungan akses internet dan perangkat yang memadai, sehingga siswa yang kurang memiliki fasilitas teknologi dapat mengalami kesulitan untuk menggunakannya secara optimal.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran digital berbasis game (*game-based learning*) dengan tampilan menarik dan dapat diakses secara online

menggunakan media elektronik seperti laptop, computer, atau hand-phone yang memiliki akses/koneksi internet

2. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui www.educaplay.com
3. Konten dalam media pembelajaran digital ini berfokus pada materi keragaman sumber daya alam Indonesia yang bersifat dapat diperbarui maupun tidak dapat diperbarui untuk kelas V MI.
4. Media Pembelajaran ini memuat judul kuis, menu *start*, tampilan soal dan jawaban, skor hasil perolehan, serta keterangan soal yang benar dan salah
5. Media ini memuat beragam permainan edukatif dengan tampilan yang menarik, seperti *Froggy Jumps*, *unscramble* huruf, *crossword puzzle*, *ABC game*, permainan memori, *quiz*, *match the column*, teka-teki, *video quiz*, *dictation*, dan permainan dialog.

G. Originalitas Pengembangan

Peneliti melakukan kajian literatur terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini guna menegaskan keaslian penelitian yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wardani, Shinta, Erwin Permana, dan Misbahul Anam dari pada tahun 2025 dengan judul *“Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia”* dari Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran game Educaplay. Metode yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SD Negeri Joho Nganjuk, melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Educaplay, terlihat dari persentase siswa yang mencapai KKM pada siklus II sebesar 86,48% serta peningkatan rata-rata nilai menjadi 84,59.¹⁶

2. Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, dan Kowiyah dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (2024) melakukan penelitian berjudul *“Pengaruh Media Interaktif Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD”*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media interaktif Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kuantitatif dan melibatkan 15 siswa sebagai responden. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan signifikan pada hasil belajar, ditandai dengan peningkatan persentase ketuntasan dari 60% menjadi 86,67% setelah penerapan media. Selain itu, Educaplay

¹⁶ Wardani, Shinta, Erwin Permana, and Misbahul Anam. 2025. “Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia.”

juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.¹⁷

3. Penelitian yang dilaksanakan oleh Khaerunnisa, Latri, dan Riska dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar pada tahun 2022 dengan judul *“Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV”* bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan metode games based learning serta peningkatannya terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Telkom Makassar. Penelitian ini melibatkan 13 peserta didik sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru pada siklus I berada pada kategori baik, kemudian meningkat menjadi kategori sangat baik pada siklus II.¹⁸
4. Penelitian yang dilakukan oleh Saiful Anwar dan Jasiah dari IAIN Palangka Raya pada tahun 2025 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI”* bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game Educaplay yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran

¹⁷ Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, and Kowiyah Kowiyah. (2024). “Pengaruh Media Interaktif Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD.”

¹⁸ Khaerunnisa, Khaerunnisa, Latri Latri, and Riska Lestari. 2022. “Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV.”

SKI. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model Dick and Carey, dengan subjek penelitian siswa kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Educaplay dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran SKI. Namun, penelitian ini masih menghadapi beberapa tantangan, seperti kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan teknologi dan instrumen penelitian yang digunakan seperti tes tulis dan lisan perlu lebih bervariasi lagi.¹⁹

5. Penelitian yang dilaksanakan oleh M. Mukni'ah, M. Mudrikah, Yolla Rizky Presbianti dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tahun 2025 dengan judul *“The development of game-based learning media by using educaplay to increase student motivation and participation”* Bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain uji coba *Non-Equivalent Control Group Design* yang akan di uji coba kepada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis permainan

¹⁹Anwar, Saiful, and Jasiah. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI”

dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.²⁰

6. Penelitian yang dilaksanakan oleh Hasna Fitra Amalia dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor pada tahun 2025 dengan judul “*PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “EDUCAPLAY” BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI PERAN DAN TUGASKU DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN MASYARAKAT*” Penelitian tersebut menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE untuk mengembangkan game edukasi berbasis Educaplay pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD, dengan fokus pada kelayakan media, respon siswa, dan pemahaman materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk game edukasi sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli (96%) dan mendapat respon sangat baik dari peserta didik (89%) Selain itu, hasil penelitian ini berfokus pada kelayakan media, motivasi, dan pemahaman materi, tanpa pengujian efektivitas melalui perbandingan kelas kontrol dan eksperimen.²¹

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Oroiginalitas Pengembangan
1.	Wardani, Shinta, Erwin Permana, and Misbahul Anam. 2025.	1. Variabel bebas dalam	1. Penelitian yang digunakan	Penelitian ini dilakukan dengan

²⁰ Mukni, M, M Mudrikah, and Yolla Rizky. 2024. “The Development of Game-Based Learning Media by Using Educaplay to Increase Student Motivation and Participation.”

²¹ Amalia, HF (2025). Pengembangan Game Edukasi “Educaplay Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Peran Dan Tugasku Di Lingkungan Sekolah Dan Masyarakat” (Skripsi). Universitas Pakuan, Bogor.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Oroiginalitas Pengembangan
	“Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia.	studi ini adalah pemanfaatan media game Educaplay. 2. Variabel terikat berupa hasil belajar peserta didik. 3. Ranah penelitian berfokus pada mata pelajaran IPAS.	yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Materi pembelajaran tentang tradisi masyarakat Indonesia	tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran digital berbasis Educaplay yang diharapkan dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah.
2.	Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, and Kowiyah 2024. “Pengaruh Media Interaktif Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD.”	1. Pemanfaatan media berbasis educaplay merupakan variabel bebas	1. Metode Penelitian yang digunakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Objek kajian pada mata pelajaran matematika 3. Populasi penelitian yaitu siswa kelas III	Penelitian ini difokuskan pada dampak dari penggunaan educaplay dengan mata pelajaran matematika kelas III SD Telkom Makassar.
3.	Khaerunnisa, Latri, and Riska Lestari. 2022. “Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV.”	1. Penerapan metode gamed based learning	1. Pada penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Minat belajar siswa digunakan sebagai variabel bebas 3. Populasi penelitian siswa kelas IV SD Telkom Makassar	Penelitian ini berfokus pada penerapan dan pemanfaatan metode game-based learning bagi siswa kelas IV SD, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa.

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Oroiginalitas Pengembangan
4.	Anwar, Saiful, and Jasiah. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI." <i>Jurnal Budi Pekerti Agama Islam</i> 3(1): 355–57	1. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan gamed-based learning berbasis educaplay 2. Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Developmet (RnD)	1. Meningkatkan keaktifan siswa sebagai variabel bebas 2. Objek kajiannya adalah mata pelajaran SKI 3. Populasi pada penelitian tersebut yakni siswa kelas VII MTS Muslimat NU Palangka Raya	Pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis educaplay yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI.
5.	Mukni, M, M Mudrikah, and Yolla Rizky. 2024. "The Development of Game-Based Learning Media by Using Educaplay to Increase Student Motivation and Participation."	1. Metode Penelitian menggunakan Research and Developmnt (RnD) 2. Media yang dikembangkan yaitu educaplay 3.	1. Menggunakan Model Pengembangan ADDIE 2. Penelitian tersebut berfokus pada materi alquran hadist 3. Jenjang nya madrasah umum atau tidak ada jenjang kelas 4. uji coba tidak menggunakan model eksperimen.	Penelitian ini berfokus pada kelayakan media, motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi. Proses pengujian dilakukan melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Namun, penelitian ini tidak menguji peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif melalui

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun Penerbit	Persamaan	Perbedaan	Oroiginalitas Pengembangan
				desain eksperimen.
6.	Hasna Fitra Amalia. 2025. "Pengembangan Game Edukasi 'Educaplay' Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Peran Dan Tugasku Di Lingkungan Sekolah Dan Masyarakat."	1. Metode yang digunakan yaitu Research And Developmet (RnD) 2. Media yang dikembangkan yaitu educaplay	1. Menggunakan Model Pengembangan ADDIE 2. Penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran PPkn 3. Jenjang kelas yang berbeda pada penelitian tersebut siswa kelas IV SD	Fokus penelitian ini adalah pada ke-layanan produk, respon siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Namun, penelitian ini tidak melakukan uji efektivitas media terhadap hasil belajar melalui perbandingan kelas kontrol dan eksperimen.

H. Definisi Isitilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam kepenulisan ini, penulis menjelaskan beberapa istilah di bawah ini:

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud adalah merancang pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* menggunakan platform *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Proses pengembangan ini meliputi perancangan pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, sehingga seluruh aktivitas belajar mengajar dapat diatur dengan memperhatikan potensi dan kemampuan peserta didik.

2.Gamed Based Learning

Game-Based Learning adalah strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital sebagai alat untuk menyampaikan pengetahuan, meningkatkan pemahaman siswa, serta mengukur penguasaan materi pelajaran.

3.Educaplay

Educaplay merupakan platform pembelajaran daring yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif interaktif. Platform ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran melalui platform ini.

4.Hasil belajar IPAS

Hasil belajar merupakan pencapaian atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Kemampuan ini menunjukkan sejauh mana siswa menguasai materi atau kompetensi tertentu. Konsep hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga

keterampilan. Sementara itu, Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari interaksi antara makhluk hidup dan benda tak hidup, hubungan manusia dengan lingkungan, serta fenomena alam semesta secara keseluruhan.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami penelitian ini, penulis akan menjelaskan secara rinci struktur setiap bab dalam penelitian ini, yakni:

1. Bab I

Bab 1 merupakan pendahuluan dan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, kendala pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, oroginalitas pengembangan, definisi istilah, dan sistem penulisan.

2.Bab II

Bab II merupakan kajian pustaka dan berisi memaparkan teori-teori yang relevan dengan penelitian, termasuk konsep *game based learning*, platform *Educaplay*, hasil belajar IPAS, serta penelitian terdahulu yang mendukung pengembangan media pembelajaran.

3.Bab III

Bab III merupakan bab yang menjelaskan tentang metode penelitian dan berisi jenis dan desain penelitian,prosedur pengembangan media, Uji

validasi oleh dosen ahli,Uji coba,teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan.

4.BAB IV

Bab IV adalah bab yang memuat hasil pengembangan dan pembahasan. Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil pengembangan serta menganalisis data hasil penelitian

5.BAB V

Bab V adalah bab yang menjabarkan pembahasan penelitian pengembangan produk, validasi produk yang dikembangkan,dan peningkatan capaian belajar siswa.

6.BAB VI

Bab VI adalah yang ber isikan penutup meliputi menyajikan kesimpulan dari proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, serta memberikan saran sebagai bentuk evaluasi terhadap penggunaan platform Educaplay.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Gamed-Based Learning*

a. *Pengertian Gamed-Based Learning*

Pembelajaran berbasis *gamed-based learning* adalah suatu metode belajar yang menjadikan permainan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. sebagai sarana guna memudahkan proses belajar. Keunggulan dari media berbentuk game adalah memiliki unsur yang menyenangkan, sehingga siswa belajar sambil bermain. Hal tersebut dapat meningkatkan semangat belajar dan mendorong untuk keterlibatan aktif siswa di dalam kelas.²²

Menurut Correia & Santos (2017), pembelajaran berbasis game adalah salah satu metode pengajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Strategi ini menggunakan media permainan digital yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran serta perkembangan teknologi pendidikan saat ini seperti pembelajaran daring. Alasan di balik penggunaan pembelajaran berbasis permainan adalah karena, permainan ini dapat memotivasi siswa dan bersifat menyenangkan.²³

Pembelajaran *gamed based learning* membantu siswa lebih memahami materi dan mengembangkan kemampuan penalaran mereka. Karena siswa lebih suka

²² Syaikh, Arif Achmad, Yuniar Ika Putri Pranyata, and Trija Fayeldi. (2022.) "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 5(1): 14–30.

²³ Fadilah Al Azmi, Himmatul Adzimah, Muhammad Afiq Aminullah, and R. Taufiqurrochman. 2023. Al-Muyassar: Journal of Arabic Education "Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab." *Quizizz* 2(1): 50–66.

bermain permainan daripada membaca, pendekatan ini sangat efektif untuk melibatkan mereka di kelas. Guru perlu menyesuaikan strategi pengajaran mereka dengan karakteristik individu agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan mudah diakses, lingkungan ini juga dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kuis dan tes daring.²⁴

b. Karakteristik *Gamed Based Learning*

Untuk karakteristik dari *gamed-based learning* diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis game memberikan berbagai tantangan kepada siswa, sehingga tercipta kompetisi yang sehat di antara mereka. Hal ini diharapkan mampu mendorong peningkatan motivasi dan minat belajar.
- 2) *Gamed-Based learning* memiliki unsur fantasi yang membuat pemainnya terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Melalui permainan, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, karena materi yang dipelajari menjadi sesuatu yang bernilai dan dapat dikompetisikan.²⁵

²⁴ Setyaningrum, D. P., Zaeni, I. A. E., & Afrian, R. (2025). "Penerapan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi Berbantuan Quizizz". *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(1), 31-36.

²⁵ Permana, Natalis Sukma. 2022. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22(2): 313–21.

c. Keunggulan *Gamed-Based Learning*

Berdasarkan pendapat Shellyna et al. (2023), *Game-Based Learning* menawarkan berbagai keunggulan: (1) interaktif (2) memudahkan proses belajar (3) memiliki daya tarik yang tinggi dan (4) dapat mengukur tingkat pemahaman siswa. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning (GBL)* merupakan metode pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, dengan memanfaatkan permainan digital sebagai sarana untuk mendukung penyampaian materi, meningkatkan pemahaman, serta melakukan evaluasi pembelajaran.²⁶

d. Kelemahan *Gamed-Based Learning*

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, metode *Game-Based Learning* juga tidak terlepas dari sejumlah kelemahan, antara lain:

- 1) Proses pengembangannya tergolong rumit dan membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Tidak semua pendidik memiliki kemampuan dalam merancang permainan, sehingga diperlukan pelatihan atau kursus khusus (Liu et al.,).
- 3) Aktivitas belajar yang terlalu dinamis kadang menimbulkan suasana kelas yang bising dan kurang kondusif.
- 4) Pelaksanaannya memerlukan lebih banyak perangkat dan instrumen pendukung.²⁷

²⁶ Luh, Ni, Putu Andika, Ketut Agustini, I Gde, and Wawan Sudatha. 2025. "Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14(1 Februari): 799–812.

²⁷Wahyuning, Sri. 2022. "Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning." *Jurnal Sains*

e. Manfaat *Gamed-Based Learning*

Pendekatan *Game-Based Learning* memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.
- 3) Memberikan *feedback* dan perkembangan siswa yang cepat
- 4) Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah, kemampuannya dan kreatifitas siswa.
- 5) Melatih siswa untuk berani mengambil resiko dan bereksperimen

(Winatha dan Setiawan,).²⁸

f. Tantangan *Gamed-Based Learning*

1.) Ketergantungan pada Teknologi dan Aksesibilitas

Salah satu tantangan utama dalam *Game-Based Learning* adalah ketergantungannya pada infrastruktur teknologi yang cukup baik. Game belajar biasanya membutuhkan perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel, koneksi internet yang stabil, serta *software* khusus yang tidak tersedia secara merata di semua daerah. Di negara berkembang seperti Indonesia, perbedaan akses terhadap teknologi (kesenjangan digital) membuat masalah ini semakin parah, sehingga

Edukatika Indonesia (JSEI) 4(2): 1–5.

²⁸ Pratiwi, Resdilla, Yuhanna Yuhanna, Sopiah Sopiah, Niki Habadi, Risma Harahap, and Rohmatul Aminah. 2024. "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning." *Jurnal Pengabdian Sosial* 1(7): 592–96.

siswa di daerah pedesaan atau keluarga yang penghasilannya rendah mungkin tidak bisa mendapatkan akses yang sama.²⁹

2.) Kurangnya Pelatihan dan Dukungan bagi Guru

Penerapan *gamed-based learning* membutuhkan peran guru sebagai fasilitator yang aktif, namun banyak guru masih kurang terlatih dalam menggabungkan permainan ke dalam proses belajar mengajar. Tantangan yang dihadapi antara lain kesulitan guru dalam menangani masalah teknis, mengukur perkembangan siswa melalui permainan, atau membedakan antara belajar yang bermakna dengan hanya bermain. Berdasarkan survei yang dilakukan Kementerian Pendidikan, hanya sekitar 25% guru yang merasa siap untuk menggunakan teknologi pendidikan, termasuk *gamed-based learning*.³⁰

3.) Tantangan Infrastruktur

Keterbatasan dana dan anggaran menghalangi lembaga pendidikan dalam memperoleh dan menjaga sumber daya teknologi modern. Sekolah yang berada di daerah pedesaan dan terpencil menghadapi kesulitan besar dalam menyediakan koneksi internet yang cukup dan akses ke perangkat digital.³¹

²⁹Sari, D. P., & Sari, Y. P. (2021). "Digital divide in online learning during COVID-19: A case study in Indonesian schools." *Journal of Education and Learning*, 15(2), 123–135

³⁰ Kemdikbud. (2020). "Laporan survei kesiapan guru terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia."

³¹ Nasution, M. E., & Suryana, Y. (2019). Implementasi game-based learning dalam pendidikan Indonesia: Tantangan budaya dan teknologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(1), 45–56.

g. Langkah-langkah metode *Gamed-Based Learning*

Purnama dan Kalkautsar menyebutkan langkah-langkah metode *Gamed-Based Learning* sebagai berikut: ³²

- 1) Menentukan jenis permainan yang relevan dengan menyesuaikan topik pembelajaran
- 2) Menyampaikan atau menjelaskan konsep materi yang akan dipelajari.
- 3) Memberikan penjelasan mengenai aturan dan mekanisme permainan.
- 4) Melaksanakan kegiatan bermain sesuai dengan panduan yang telah ditetapkan.
- 5) Menyimpulkan pengetahuan yang diperoleh dari aktivitas bermain.
- 6) Siswa dapat mengevaluasi kembali pengalaman belajar yang telah mereka jalani untuk mengetahui pemahaman serta perkembangan kemampuan yang diperoleh.

2. *Educaplay*

a. Pengertian *Educaplay*

Educaplay merupakan aplikasi berbasis web yang menawarkan berbagai bentuk media pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, hingga permainan mencocokkan. Menurut Zanuar, pemanfaatan aplikasi interaktif seperti *Educaplay* dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang

³² Indriyansyah, F., Wahyudi, W., & Hidayah, R. (2024). ” ” Penerapan metode games based learning dengan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS tentang Indonesiaku Kaya Raya kelas V SD”. “*Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3).

lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Selain membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang tidak monoton, aplikasi ini juga memberi kesempatan bagi mereka untuk menguji pemahaman melalui aktivitas belajar yang lebih menghibur.³³

Platform ini relatif mudah dioperasikan dan dilengkapi dengan berbagai fitur yang memungkinkan pendidik merancang permainan edukatif yang menarik dan efektif. Guru dapat membuat beragam bentuk permainan seperti *Froggy Jumps*, *Quiz*, *Matching*, *Crosswords*, dan lainnya, kemudian membagikannya kepada siswa. Hal tersebut sejalan dengan Surachmi & Sison yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dapat mendukung perkembangan sejumlah aspek belajar, termasuk pemahaman, keterampilan, kemampuan refleksi, argumentasi, serta interaksi antara guru dan peserta didik.

Selain itu, permainan digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, di mana siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga dapat merasakan suasana kompetitif yang menyenangkan.

Penggunaan kuis digital membuat siswa lebih bersemangat dan merasa tertantang saat belajar, berbeda dengan pembelajaran tradisional yang kerap dipandang monoton atau menegangkan. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian Rahmita Firda Zain yang menyatakan bahwa kuis berbasis permainan digital dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. soal serta menghasilkan capaian belajar yang lebih baik.³⁴

³³Rizkiani, Windiana, Nurhasanah, and Nurhasanah. 2025. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika* 6(2): 647–51".

³⁴ Mawarni, Ayu, and Randi Eka Putra. 2025. "Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan

b. Kelebihan *Educaplay*

Media pembelajaran *Educaplay* merupakan bentuk permainan edukatif atau media belajar yang bersifat mendidik, di mana melalui media ini siswa didorong untuk berpikir kreatif serta dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebayanya dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Adapun kelebihan dari penggunaan media ini antara lain:

- 1) Penggunaan media interaktif mampu memustakan perhatian siswa dan meningkatkan fokus mereka, baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok.
- 2) Penggunaannya dapat memperluas kesempatan belajar serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap materi yang dipelajari.
- 3) Melalui media interaktif, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak mudah dicapai melalui metode pembelajaran tradisional.
- 4) Penggunaan media ini juga berpotensi meningkatkan kemampuan belajar siswa secara keseluruhan.
- 5) Selain itu, media interaktif dapat mengurangi kecenderungan verbalisme, yakni kondisi di mana siswa tidak memahami atau tidak memperhatikan materi yang sedang dipelajari.³⁵

Metode Pembelajaran Game Based Learning Dengan Educaplay Di Kelas IV SDN 127 / II Sungai Arang.” 1(2): 112–23.

³⁵ Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa,” “Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah,” 5815.

c. Kekurangan *Educaplay*

Selain ada manfaat, *Educaplay* juga memiliki beberapa kekurangan yang dapat memengaruhi efektivitasnya dalam konteks pendidikan. Berikut adalah beberapa kekurangan:

- 1) Adanya kendala teknis, seperti keterbatasan pada perangkat dan akses internet terutama, di sekolah yang tidak memiliki infrastruktur teknologi yang memadai. Hal ini menyebabkan sebuah kesenjangan dalam pemanfaatan permainan edukatif di berbagai daerah.
- 2) Kurangnya literasi digital guru, yang menyebabkan kurang optimalnya pemanfaatan *Educaplay*. Beberapa guru belum sepenuhnya mampu mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis platform digital dan menyesuaikannya dengan kurikulum yang berlaku.
- 3) Variasi kemampuan siswa, Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan platform digital secara mandiri. Di samping itu, masih terdapat peserta didik yang belum memiliki akses optimal terhadap perangkat teknologi. sehingga menghambat keberlanjutan proses pembelajaran berbasis digital.
- 4) Penghalang dalam desain konten, di mana tidak semua materi pembelajaran dapat dengan mudah diadaptasi ke dalam format *Educaplay*. Beberapa materi memerlukan pendekatan yang lebih kontekstual dan eksplorasi, yang sulit dicapai hanya dengan media digital.

- 5) Perlawanan terhadap perubahan, baik dari guru maupun siswa, karena transisi dari metode pembelajaran tradisional ke teknologi digital membutuhkan waktu dan adaptasi.
- 6) Dukungan kebijakan dan manajemen sekolah yang masih bervariasi dalam mengadopsi teknologi pendidikan. Kurangnya regulasi dan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi seringkali menjadi hambatan bagi pelaksanaan yang lebih luas.³⁶

d. Langkah-langkah pembuatan game *Educaplay*

- 1) Membuka platform melalui *google chrome* lalu ketik <https://www.educaplay.com>.
- 2) Setelah halaman utama terbuka, pengguna perlu mengklik tombol *Log In* pada sudut kanan atas.
- 3) Selanjutnya, memilih opsi *Login with Google* untuk masuk dengan akun yang tersedia.
- 4) Setelah berhasil masuk, pengguna harus memilih akun Google yang akan digunakan.
- 5) Untuk memulai pembuatan aktivitas interaktif, klik tombol *New Activity* yang terletak di sudut kanan atas tampilan *Educaplay*.

Dengan langkah-langkah ini, guru dapat mulai membuat materi pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan.³⁷

³⁶ Nurhayati, N., Karlimah, K., & Hamdu, G. (2025). "THE USE OF EDUCAPLAY IN PRIMARY SCHOOL LEARNING." *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 557-567.

³⁷ Hayati, Suci, Marites Del Prado Antonio Marites, Muhammad Sofwan Sofwan, Desy Rosmalinda Desy, Risdalina Risdalina, and Violita Zahyuni Violita. 2025". "Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Penerapan Platform Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Di SD." *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7(1): 135–46

2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengintegrasian ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami serta mengelola lingkungan alam maupun sosial secara utuh dan saling berkaitan. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan sosial sebagai bekal menghadapi tantangan kehidupan. Dengan demikian, peserta didik dapat berpikir rasional dalam memecahkan berbagai persoalan yang ditemui. IPS sendiri merupakan disiplin ilmu yang mengkaji aspek kehidupan manusia dan hubungannya dengan lingkungan sosial. Mata pelajaran ini dipelajari sejak tingkat SD/MI hingga SMP/MTs, mencakup materi terkait peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi mengenai isu sosial di masyarakat. Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk memahami berbagai konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.³⁸

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji berbagai aspek kehidupan makhluk hidup (biotik) serta benda tak hidup (abiotik) di alam semesta, beserta interaksi yang terjadi di dalamnya. Selain itu, IPAS juga mempelajari manusia sebagai individu maupun makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Pada

³⁸ Sintiya Safitri, Irma, Silvina Noviyanti, Faizal Chan, Kesya Malika Nurluthvia, and Andre Patoman Simatupang. 2024. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS Di Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5(1): 77–81

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan kurikulum sebelumnya, IPA dan IPS diajarkan sebagai mata pelajaran yang terpisah. Namun, melalui Kurikulum 2013, keduanya mulai diintegrasikan dalam pembelajaran tematik. Integrasi tersebut kemudian disempurnakan pada Kurikulum Merdeka dengan menyatukan IPA dan IPS secara penuh menjadi satu mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).³⁹

Menurut Rochima, A., & Hanifah, N. H. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari terutama pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pada dasarnya pembelajaran IPA memuat materi yang terkesan sulit untuk dipahami, tetapi materi yang tercakup sangat penting untuk mempelajari terkait keterampilan proses dan penerapan konsep-konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam pembelajaran IPA siswa harus lebih memahami materi yang dipelajari, maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar yang dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi.⁴⁰

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam kurikulum independen, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Sosial (IPS) digabungkan menjadi satu bidang studi, yaitu Ilmu Penge-

³⁹ Susilowati, Diah. 2023. "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ips." *Khazanah Pendidikan* 17(1): 186.

⁴⁰ Rochima, A., & Hanifah, N. H. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC PADA MATERI SISTEM GANGGUAN PENCERNAAN MANUSIA PADA KELAS V DI MI MIFTHAUL ULUM KOTA BATU. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(02), 94-106.

tahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada siswa tentang keterkaitan antara lingkungan alam (termasuk faktor tak hidup dan hidup) dan lingkungan sosial manusia. Hal ini membantu siswa menghadapi berbagai tantangan hidup dengan cara yang lebih rasional dan terintegrasi.

b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Agustina et al, tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka adalah membantu peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap materi, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mengasah kemampuan berpikir inkuiri, memahami diri dan lingkungan sekitarnya, serta memperdalam penguasaan konsep-konsep yang dipelajari dalam IPAS.⁴¹

c. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) sangat penting untuk memahami hakikat bidang ini. IPAS memiliki ciri khas yang membedakannya dari disiplin ilmu lain. Salah satu ciri utamanya adalah penekanan pada keterampilan proses melalui kegiatan praktis dan pengalaman belajar langsung. Lebih lanjut, IPAS berfokus pada pemahaman siswa tentang fenomena alam dan sosial di lingkungan mereka, sebagai cara untuk meningkatkan kesadaran

⁴¹ Mahmudi, Moh Rosyid, Yulia Darniyanti, and Anisa Oktaviani. 2023". "Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ipas Dalam Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 4910–21.

lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, karakteristik IPAS dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pengalaman pelatihan

Kegiatan pelatihan tersebut memberikan pengalaman berharga bagi guru dalam meningkatkan profesionalisme mereka, khususnya dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka

2) Sumber belajar

Buku menjadi sumber belajar utama yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS, baik berupa buku IPAS maupun referensi lain yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam menentukan sumber belajar, guru harus memastikan kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran yang telah dirumuskan.

3) Aktivitas pembelajaran

Dalam proses perencanaan pembelajaran IPAS, guru menjalankan berbagai kegiatan yang pada dasarnya tidak berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Perencanaan tersebut mencakup penyusunan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, menyiapkan materi, memahami capaian pembelajaran, serta menentukan bahan yang digunakan untuk pelaksanaan asesmen awal kepada peserta didik.⁴²

⁴² Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). "Persepsi guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9).

d. Materi Sumber Daya Alam yang dapat Diperbaharui dan Tidak Diperbaharui

1) Pengertian sumber daya alam

Sumber daya adalah segala potensi atau nilai yang dimiliki dalam kehidupan, baik berupa materi maupun unsur tertentu. Beberapa sumber daya dapat mengalami perubahan, misalnya bertambah, berkurang, bahkan hilang, sementara yang lain bersifat tetap atau kekal. Sumber daya tidak selalu berupa hal yang bersifat fisik, tetapi dapat pula berupa unsur non-fisik. Dalam kehidupan makhluk hidup, sumber daya alam memiliki peran yang sangat penting. Sumber daya alam dibedakan menjadi hayati dan nonhayati. Sumber daya alam hayati merupakan sumber daya yang dapat diperbarui seperti tumbuhan dan hewan. Adapun sumber daya alam non-hayati berupa mineral, air, dan udara. Dalam pemanfaatannya, sumber daya alam memberikan banyak manfaat bagi kehidupan.

2) Macam-macam sumber daya alam

Berdasarkan sifatnya, sumber daya alam dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:

- 1.) Sumber daya alam yang dapat diperbaharui, Sumber daya ini merupakan jenis sumber daya yang dapat diproduksi kembali secara alami dan jumlahnya masih melimpah, sehingga kemungkinan habisnya dalam waktu dekat sangat kecil. Contohnya meliputi matahari, air, angin, tanah, dan tumbuhan.

2.) Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, Sumber daya alam ini biasanya memerlukan waktu dan proses yang sangat lama untuk terbentuk kembali secara alami. Contohnya antara lain batu bara, minyak bumi, emas, dan nikel.⁴³

3) Kelebihan dan Kekurangan Sumber daya alam yang dapat diperbarui

Kelebihan sumber daya alam yang dapat diperbarui ialah:

- 1.) Berkelanjutan
- 2.) Membutuhkan sedikit perawatan
- 3.) Menghasilkan sedikit limbah,

Namun, terdapat pula beberapa kelemahan dari sumber daya alam yang dapat diperbarui, yaitu:

- 1.) Sulit untuk dihasilkan atau diperbanyak dalam jumlah besar dalam waktu singkat.
- 2.) Ketersediaannya sangat dipengaruhi oleh kondisi alam, terutama faktor cuaca.

4) Kelebihan dan Kekurangan Sumber daya alam yang dapat diperbarui

Kelebihan dari sumber daya alam yang dapat diperbarui antara lain:

- 1.) Memiliki ketersediaan yang melimpah karena dapat terus diproduksi secara alami.

⁴³ Niarsih, M., Afrilia, T., Zubaidah, Z., & Pramasha, R. R. (2024). Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui. *Indonesian Journal of Social and Humanities*, 2(1), 1-12.

2.) Mampu menyediakan energi dalam jumlah besar untuk kebutuhan manusia.

Adapun kekurangan dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui yaitu:

1.) Tidak berkelanjutan karena persediaannya terbatas dan berpotensi habis apabila digunakan terus-menerus.

2.) Pemanfaatannya dapat menimbulkan limbah atau pencemaran lingkungan.⁴⁴

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar adalah kumpulan pengalaman yang diperoleh siswa dan mencakup berbagai aspek seperti perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar tidak hanya tentang memahami teori atau konsep dalam pelajaran, tetapi juga mencakup pembentukan kebiasaan, perspektif, minat, bakat, penyesuaian sosial, keterampilan, tujuan hidup, dan harapan.⁴⁵

Menurut Susanto dalam Filayati dan Merlia, Hasil belajar diartikan sebagai perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik akibat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Sementara

⁴⁴ Fitri, Amalia, Anggayudha Rasa A, and Aldilla Kusumawardhani. 2023. "Kementrerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi *Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*."

⁴⁵ Asriyanti, Frita Devi, and Lilis Ariantul Janah. 2019. "Analisis Gaya Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa." *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 3(2): 183–87.

itu, Zaenatun et al. menyebutkan bahwa hasil belajar mencerminkan perkembangan kemampuan, pemahaman, kebiasaan, dan nilai yang muncul dalam ketiga ranah tersebut. Dari pemikiran tersebut, dapat dirumuskan bahwa hasil belajar merupakan wujud pencapaian pembelajaran yang tampak pada peningkatan pengetahuan, perilaku, serta keterampilan siswa. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya diukur dari skor akademik semata, melainkan juga melalui perubahan sikap dan penguasaan keterampilan setelah kegiatan belajar dilaksanakan.

Dari berbagai pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dialami siswa setelah mereka melalui proses pembelajaran. Perubahan tersebut tidak terbatas pada peningkatan pengetahuan atau perolehan nilai, tetapi juga mencakup perkembangan sikap dan keterampilan. Artinya, hasil belajar menggambarkan bagaimana siswa memahami pelajaran, bersikap positif terhadap pembelajaran, dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Oleh sebab itu, hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Tujuan hasil belajar

Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengukur tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari peserta didik. Penilaian tersebut umumnya disajikan dalam bentuk angka atau huruf sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan seperti institusi

sekolah atau perguruan tinggi. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat verifikasi kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik, tetapi juga mendukung umpan balik formatif untuk perbaikan kurikulum dan strategi pengajaran.⁴⁶

c. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun dari lingkungan luar. Untuk memperkuat landasan teoritis, peneliti menguraikan beberapa faktor utama yang berperan dalam memengaruhi hasil belajar. Belajar sendiri merupakan aktivitas mental dan psikis yang tidak terlepas dari pengaruh sejumlah faktor. Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh sejumlah faktor yaitu sebagai berikut:⁴⁷

1) Faktor Internal

(a) Faktor fisiologis, yaitu aspek dalam berkaitan dengan kondisi fisik individu.

(b) Faktor psikologis, meliputi situasi mental seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar, seperti tingkat kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat siswa.

⁴⁶ Utami, Yunita Setyo. 2020. "Research & Learning in Primary Pducation Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil." *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa* 1(2): 1–6.

⁴⁷ Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. 2019. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* 2(1c): 659–63. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

2) Faktor Eksternal

- (a) Lingkungan Sosial, yang mencakup lingkungan di sekolah, masyarakat, dan juga keluarga.
- (b) Lingkungan non-sosial, seperti kondisi di lingkungan alam, perangkat pembelajaran (faktor instrumental), serta materi pembelajaran yang digunakan.

d. Indikator Hasil belajar

Di Indonesia maupun di berbagai negara lain, hasil belajar umumnya diukur berdasarkan klasifikasi yang dikembangkan dalam Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom ini terbagi dalam ranah hasil belajar menjadi tiga aspek utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup kemampuan untuk mengingat, memahami, serta mengenali fakta, konsep, dan pola berpikir yang mendukung pengembangan kemampuan intelektual. Ranah afektif berhubungan dengan perkembangan sikap, nilai, emosi, dan perasaan individu terhadap proses belajar. Sementara itu, ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik atau gerakan yang memerlukan koordinasi dan ketepatan dalam pelaksanaannya. Ketiga ranah ini berkembang melalui latihan dan dinilai berdasarkan kecepatan, ketepatan, prosedur, maupun teknik yang digunakan dalam melakukan suatu tindakan.⁴⁸

⁴⁸ Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *Edisi*, 2(1), 132-139

1) Ranah Kognitif

Ranah ini mencakup kemampuan untuk mengungkapkan kembali konsep atau prinsip yang sudah dipelajari, yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, pengetahuan yang dikuasai, serta kemampuan mengenali informasi yang relevan. Menurut Utari (2012), ranah kognitif mengurutkan keahlian sesuai dengan ranah ini, yang berfungsi untuk mengarahkan kemampuan berpikir siswa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Proses berpikir tersebut menunjukkan tahapan yang harus dikuasai siswa agar mampu menerapkan teori ke dalam tindakan nyata. Ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan kemampuan, yaitu: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) penilaian. Penguasaan ranah kognitif mencerminkan perilaku intelektual siswa yang terlihat melalui kemampuan berpikir dan pengetahuan yang dimilikinya.⁴⁹

2) Ranah Afektif

Ranah afektif sangat berkaitan dengan minat dan sikap seseorang, yang bisa dilihat dari nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri sendiri. Ranah ini memainkan peran penting dalam menentukan sejauh mana seseorang berhasil belajar. Karena

⁴⁹ Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis teori taksonomi bloom pada pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13-22.

itu, sekolah perlu membuat program penilaian yang mampu memperkuat dan mengembangkan ranah afektif siswanya.⁵⁰

Menurut Krathwohl *et al.* (1964), ranah afektif dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu sebagai berikut:

(1) Tingkat Menerima

Pada tingkat ini, individu perlu memperhatikan atau menerima stimulus yang disajikan dalam bentuk pertanyaan, situasi, atau peristiwa tertentu.

(2) Tingkat Menanggapi

Merupakan tahap di mana individu mulai memberikan reaksi atau tanggapan terhadap rangsangan yang diterimanya, baik dalam bentuk tindakan maupun pernyataan sikap.

(3) Tingkat Menghargai (Valuing)

Pada tahap ini, individu menunjukkan kesediaan untuk menerima dan menghargai nilai-nilai tertentu yang dianggap penting serta mulai menunjukkan komitmen terhadap nilai tersebut.

⁵⁰ Saftari, Maya, Nurul Fajriah. 2019. "ASSESSMENT OF AFFECTIVE DOMAIN IN ATTITUDE SCALE STMIK Atma Luhur , Universitas Sriwijaya." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 7(1): 71–81.

(4) Tingkat Menghayati (Organization)

Tahap ini menggambarkan proses di mana individu mulai menginternalisasi nilai-nilai yang diterima, menjadikannya bagian dari sistem nilai pribadi, serta menetapkan prioritas di antara berbagai nilai yang ada.

(5) Tingkat Mengamalkan (Characterization by a Value or Value Complex)

Merupakan tingkat tertinggi dalam ranah afektif, di mana individu menjadikan nilai-nilai yang telah diinternalisasi sebagai pedoman dan pengendali perilaku dalam kehidupan sehari-hari sehingga membentuk karakter dan gaya hidup.⁵¹

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya harus melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan dengan kemampuan otot dan kekuatan fisik. Mata pelajaran yang termasuk dalam ranah ini umumnya berorientasi pada aktivitas gerak dan menekankan keterampilan fisik maupun koordinasi tangan. Keterampilan psikomotor mencerminkan tingkat keahlian seseorang dalam melaksanakan suatu tugas atau serangkaian tugas tertentu yang memerlukan ketepatan, kelincahan, serta koordinasi gerak tubuh.⁵²

⁵¹ Nafiati, Dewi Amaliah. 2021. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika* 21(2): 151–72.

⁵² Nurwati, A. (2014). "Penilaian ranah psikomotorik siswa dalam pelajaran bahasa. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2)."

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan yang didapat melalui proses berpikir, yang kemudian dilakukan dalam bentuk kegiatan fisik atau penggunaan otot, sehingga membentuk keterampilan pada diri siswa. Ranah ini fokus pada kemampuan melakukan tindakan setelah siswa memperoleh pengalaman belajar tertentu. Meskipun Bloom tidak secara langsung menjelaskan ranah psikomotorik, ide tentang klasifikasi tujuan pembelajaran yang diajukan menjadi dasar penting bagi para ahli dalam mengembangkan kategori yang lebih mendalam di bidang ini. Beberapa kategori ranah psikomotor di antaranya:

(1) Persepsi

Kemampuan menggunakan pancaindra untuk mengarahkan dan mengendalikan aktivitas motorik, seperti melalui penglihatan, pendengaran, atau sentuhan.

(2) Kesiapan

Kemampuan mempersiapkan diri baik yang mencakup kesiapan tubuh secara fisik, kondisi psikologis secara mental, serta stabilitas emosional sebelum melakukan suatu aktivitas.

(3) Gerakan Terbimbing (Guided Response)

Merupakan kemampuan menampilkan suatu gerakan dengan mengikuti contoh atau instruksi yang diberikan. Keterampilan ini berkembang melalui proses latihan yang berkelanjutan

(4) Gerakan yang Terbiasa (Mechanical Response)

Kemampuan untuk melakukan suatu gerakan secara otomatis, konsisten, dan tanpa banyak berpikir setelah melalui latihan yang berulang-ulang.

(5) Gerakan Kompleks (Complex Response)

Menggambarkan kemampuan melakukan serangkaian gerakan yang lebih rumit dengan tingkat kelancaran, ketepatan, serta efisiensi yang baik.⁵³

B. Perspektif Teori dalam Islam

Pembelajaran IPAS tidak hanya ditujukan untuk menguasai konsep secara teoretis, tetapi juga untuk membentuk karakter peserta didik agar memiliki rasa cinta lingkungan, menjaga kelestarian alam, dan memahami nilai-nilai penting di dalamnya. Mengacu pada Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi, salah satu tujuan IPAS adalah menanamkan keyakinan bahwa alam merupakan ciptaan Tuhan yang teratur sehingga menumbuhkan sikap mengagumi kebesaran-Nya. Dengan demikian, penanaman nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran IPAS sejak tingkat MI/SD menjadi penting dilakukan untuk meningkatkan perkembangan intelektual dan spiritual siswa. Diharapkan siswa mampu memahami, melestarikan, dan mencintai lingkungan sejak usia dini. Hal ini selaras dengan firman Allah dalam Surah Al-A'raf Ayat 56:

⁵³ Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, and Gusmameli Gusmameli. 2024 "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3(1): 227–46

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: "Janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi setelah diatur dengan baik. Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut dan penuh harap. Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat dengan orang-orang yang berbuat baik." (Q.S. Al-A'raf:56)

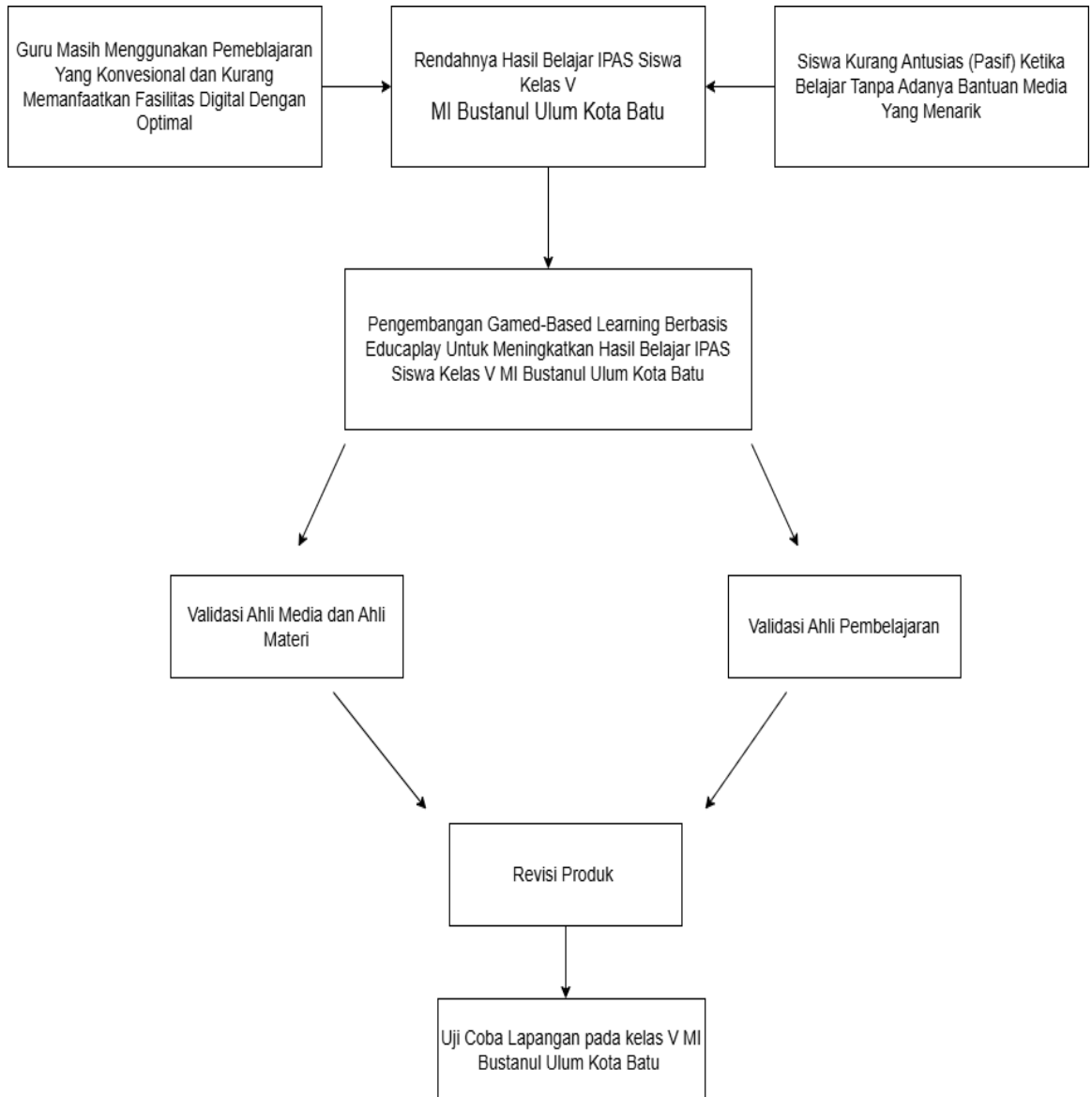
Dalam ayat tersebut, Allah mengingatkan manusia agar tidak merusak bumi, udara, atau lautan, karena kerusakan tersebut akan merugikan kehidupan manusia. Selain itu, Allah meminta manusia untuk berdoa agar memperoleh berbagai manfaat dan nikmat yang besar. Sebagai contoh, dalam pelajaran IPA siswa mempelajari berbagai sumber daya alam seperti matahari.⁵⁴

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis game menggunakan platform Educaplay yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pemilihan Educaplay didasarkan pada kemampuannya dalam menyesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi. Pada era pendidikan modern, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif. Oleh sebab itu, penggunaan media Educaplay diharapkan mampu mempermudah proses belajar sekaligus meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik. Kerangka pemikiran dalam penelitian dan pengembangan ini disajikan sebagai berikut.

⁵⁴ Mardiana. 2024. "Integrasi Materi IPA Dengan Nilai-Nilai Islam Untuk Pembelajaran IPA Madrasah Ibtidaiyah." *An-Nafsih: Jurnal Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan* 3(2): 85–96.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan gamed-based learning berbasis educaplay adalah penelitian serta pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Menurut Sugiyono (2011) RnD adalah metode penelitian yang digunakan secara luas bagi kalangan akademisi seperti saat ini untuk membuat dan mengevaluasi kualitas suatu produk. Tujuan utamanya adalah menciptakan produk yang baik dengan cara mengidentifikasi masalah, merancang, serta menguji produk tersebut sebagai solusi yang optimal.⁵⁵

B. Model Pengembangan

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model 4D. Menurut (Thiagarajan 1974) model pengembangan 4D terdapat empat tahap pengembangan yaitu *Define* (Pendefinisi), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Perancangan), *Dissemination* (Pendistribusi).⁵⁶ Tahapan model pengembangan yang diadaptasi berdasarkan pada konsep 4D yakni sebagai berikut :

⁵⁵ Okpatrioka. 2023. "Innovative Research And Development (R&D) in Education." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1): 86–100."

⁵⁶ Muqdamien, Birru, Umayah Umayah, Juhri Juhri, and Desty Puji Raraswaty. 2021. "Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun." *Intersections* 6(1): 23–33."

1. *Define* (Definisi)

Tahap definisi pada model 4D berfungsi sebagai langkah pertama dalam proses perencanaan media pembelajaran. Proses ini mencakup analisis kebutuhan, pengumpulan data, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan topik atau tema, penentuan sasaran siswa, dan penyusunan materi yang akan digunakan.

2. *Design* (Perencanaan)

Tahap perencanaan berperan dalam menetapkan desain yang akan diterapkan. Di fase ini, dimungkinkan untuk memilih jenis media, menentukan bentuk format, dan menyusun sketsa awal.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan difokuskan dalam pembuatan produk. Dalam fase tersebut Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan proses perbaikan oleh para ahli atau validator, serta diujicobakan kepada pengguna atau subjek penelitian.

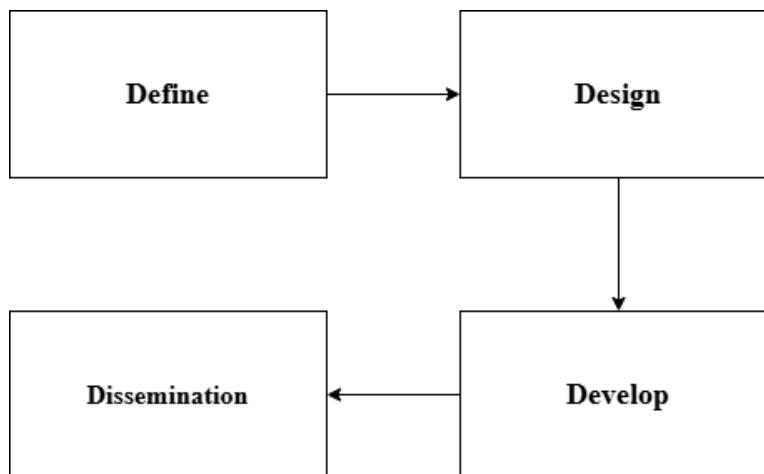
4. *Dissemination* (Penyebaran)

Tahap penyebaran atau penyebaran dalam model pengembangan 4D adalah langkah terakhir dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pada fase tersebut, media pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan oleh peneliti akan diberikan atau disebarluaskan kepada pengguna yang akan ditujukan yaitu siswa.⁵⁷

⁵⁷ Zamsiswaya, Sawaluddin, and Bahosin Sihombing. 2024. "Model Pengembangan 4D Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Journal of Islamic Education El Madani* 4(1): 11–19."

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menganut model 4D yang terdapat atas empat tahap:



Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D

1. *Define* (Definisi)

Sesuai yang dijelaskan di atas, pada fase ini memiliki beberapa tahap dalam mengevaluasi permasalahan yang ada:

a. *Front-end analysis* (memetakan masalah)

Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dan melakukan analisis lapangan. Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara bersama guru IPAS di MI Bustanul Ulum Kota Batu untuk mengetahui permasalahan di kelas dalam proses pembelajaran.

b. *Learner analysis* (mengetahui karakter peserta didik)

Menganalisis peserta didik sangat penting sebelum merencanakan pembelajaran. Untuk melakukan analisis ini, peneliti

perlu mengamati karakteristik peserta didik. Analisis dilakukan dengan memperhatikan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik secara kelompok maupun per individu. Analisis peserta didik mencakup karakteristik gaya belajar, akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran yang diajarkan.

- c. *Task analysis* (untuk menentukan tugas dikerjakan oleh peserta didik guna dapat memecahkan masalah)

Analisis tugas bertujuan untuk menentukan tugas yang akan dikerjakan oleh siswa. Dalam analisis ini, dilakukan pemeriksaan terhadap tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan menggunakan *educaplay*.

- d. *Concept analysis* (mengetahui pencapaian pembelajaran serta konsep materi yang akan diajarkan)

Analisis konsep ini memastikan bahwa *game educaplay* memiliki struktur alur yang konsisten, di mana elemen-elemen interaktif seperti kuis, simulasi, dan hadiah diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS, dengan fokus pada pengembangan motivasi dan kemampuan mengingat materi melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna.

- e. *Specifying instructional objectives* (menyusun tujuan pembelajaran ke siswa)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui indikator keberhasilan pembelajaran yang didasarkan pada pemecahan materi dan kurikulum. Dengan menulis tujuan pembelajaran, peneliti bisa memahami materi apa saja yang akan ditampilkan dalam *educaplay*, membuat kisi-kisi soal, serta mengevaluasi sampai sejauh mana tujuan tersebut berhasil tercapai.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah mengetahui masalah dari tahap pendefinisian, selanjutnya masuk ke tahap perencanaan. Pada tahap ini, tujuannya adalah membuat media berbasis *educaplay* yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPAS. Dalam tahap perancangan, ini mencakup beberapa hal berikut:

- a. *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes)

Tahap ini merupakan proses dalam membuat standar tes berdasarkan hasil analisis yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta analisis yang dilakukan terhadap peserta didik.

- b. *Media Selection* (Pemilihan Media)

Dalam proses memilih media pembelajaran dilakukan agar dapat menemukan media yang sesuai dengan teori dan kebutuhan siswa. Media dipilih agar bisa disesuaikan dengan hasil analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, karakteristik pengguna, serta

rencana penyampaian. Hal ini berguna untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan capaian yang telah ditentukan.

c. *Format Selection* (Pemilihan Format)

Pemilihan format perangkat dipilih sesuai dengan model pembelajaran berbasis game yang menggunakan educaplay, yang dikembangkan berdasarkan materi dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan bentuk kuis *froggy jumps*.

d. *Initial Design* (Rancangan Awal)

Rancangan awal mencakup seluruh perencanaan pembelajaran yang harus dibuat sebelum uji coba dilakukan, seperti membuat storyboard dan merancang materi IPAS secara rinci.

3. *Develop* (Pengembangan)

a. *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli)

Penilaian validasi ahli ini digunakan untuk mengecek kualitas materi IPAS dalam educaplay sebelum diuji coba. Hasil dari validasi tersebut akan menjadi dasar untuk memperbaiki media educaplay yang sudah dibuat. Setelah selesai diverifikasi, educaplay tersebut akan dinilai oleh dosen ahli media

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Design Uji Ahli

Peneliti perlu melakukan validasi kepada para ahli agar dapat mengevaluasi seberapa layak produk yang sudah dikembangkan. Setelah produk

selesai dibuat, langkah berikutnya melakukan tahap uji validasi dengan memberikan produk tersebut beserta lembar penilaian kepada para uji ahli. Hasil dari validasi tersebut yang dilakukan ahli media dan ahli materi akan digunakan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki produk hingga mencapai standar minimal, yaitu produk yang valid dan siap untuk diuji.

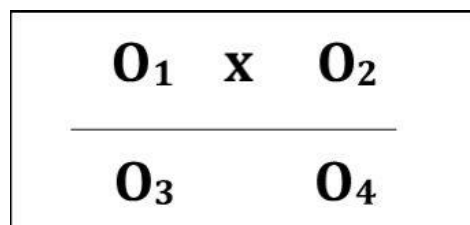
b.Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli validitas pada penelitian pengembangan ini yaitu para ahli bahan ajar IPAS dan guru mata pelajaran IPAS. Validator ahli media adalah dosen yang berpengalaman dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Sedangkan, validator ahli materi dilakukan kepada dosen yang berpengalaman dan memiliki pengetahuan tentang materi IPAS.

2.Uji Coba

a.Design Uji Coba

Dalam penelitian ini melakukan desain uji coba yakni *Quasi Experimental Design* pada kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu. Design yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*. Rancangan desain uji coba ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Desain Non-Equivalent Control Group Design

(Sumber Sugiyono 2019)⁵⁸

Keterangan:

O_1 = Pretest kelas eksperimen

O_2 = Posttest kelas eksperimen

O_3 = Pretest kelas kontrol

O_4 = Posttest kelas kontrol

X = Perlakuan (model/media/produk pembelajaran yang dikembangkan)

– = Pembelajaran konvensional (tanpa perlakuan)

b.Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu sebanyak 32 siswa. Karena, permasalahan yang ditemukan oleh peneliti adalah hal yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS di kelas tersebut.

E. Jenis Data

Jenis data yang dilakukan dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu terdapat data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi yang didapat dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPAS kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu. Guru mata pelajaran IPAS berfungsi sebagai narasumber dan penilai dalam proses validasi ahli pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan melalui kuisioner

⁵⁸Sugiyono, S. 2019. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Pp. 1–444).” *Alfabeta Bandung*

yang berisi angka yang di dapatkan dari hasil validasi ahli materi, media, dan pembelajaran.

F. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pedoman Wawancara
2. Observasi
3. Kuisisioner/Angket
4. Lembar Pretest berjumlah 20 soal pilihan ganda
5. Lembar Posttest berjumlah sama yaitu 20 soal pilihan ganda
6. Dokumentasi

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti adalah:

1. Observasi

Teknik observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif. Observasi partisipatif merupakan cara di mana peneliti turut serta dalam kegiatan sehari-hari orang yang diamati sebagai sumber data dalam penelitian. Peneliti mengumpulkan data dengan mengamati langsung untuk memahami kondisi kelas selama pembelajaran IPAS, serta media pembelajaran yang digunakan dan kemampuannya dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

2. Wawancara

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Artinya, peneliti sebelum melaksanakan teknik wawancara telah menyiapkan berupa instrumen penelitian yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis serta alternatif jawabannya pun sudah di siapkan.

Peneliti melaksanakan wawancara kepada guru mata pelajaran IPAS kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu. Peneliti mengajukan pertanyaan mengenai suatu masalah yang muncul selama proses pembelajaran IPAS berlangsung, kesulitan yang sering dialami siswa, penggunaan dalam media pembelajaran, sumber belajar apa yang digunakan, bagaimana respons siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta berbagai macam karakteristik siswa yang mencolok. Hasil wawancara ini membantu menjawab berbagai masalah yang dibutuhkan peneliti untuk melanjutkan penelitian mengenai kesenjangan, karakteristik, dan kebutuhan di lapangan, serta memperkuat temuan dari observasi yang telah dilakukan.

3. Angket (kuisisioner)

Angket merupakan sebuah alat yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data. Angket dibuat khusus agar

bisa mendapatkan pendapat dan masukan dari para ahli seperti bidang validasi, yaitu terdapat ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan angket untuk respons siswa.

4. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis soal berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Peneliti melakukan tes sebanyak dua kali, yakni tes awal (pretest) yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran dan tes akhir (post-test) yang diberikan setelah media pembelajaran digunakan. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu pada mata pelajaran IPAS dengan materi tentang sumber daya alam, khususnya yang dapat diperbarui dan yang tidak dapat diperbarui apakah hasil belajarnya optimal atau tidak.

5. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk visual, seperti gambar atau data yang menjadi bukti kegiatan penelitian. Dokumentasi ini mencakup rekaman aktivitas selama proses penelitian, hasil pretest dan posttest, tanggapan siswa melalui angket, serta bukti pendukung lainnya yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

H. Analisis Data

Adapun analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian sebagai berikut:

1. Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran interaktif tersebut valid dan layak digunakan. Hal ini dilakukan dengan memberikan angket kepada para ahli validator. Untuk menilai validitas, digunakan skala likert yang di mana pada setiap aspek diberi skor berdasarkan empat kategori respon yang diberikan.

Tabel 3.1 Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup Baik (CB)	2
Kurang Baik (BK)	1

Peneliti akan mengolah skor yang diberikan para ahli validator menggunakan rumus skala likert sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum R$ = Jumlah skor dari jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor ideal atau maksimal

Setelah itu, dari hasil skor yang diperoleh akan disesuaikan dengan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan dan Kelayakan Media

Presentase	Tingkat Validitas	Keterangan
$81\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat Layak
$60\% < \text{skor} \leq 80\%$	Valid	Layak
$40\% < \text{skor} \leq 60\%$	Tidak Valid	Tidak Layak
$0\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Layak

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Produk ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya, siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu yang kemudian diukur melalui penilaian berupa pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum penerapan media untuk menilai pengetahuan awal siswa mengenai materi yang akan disampaikan, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran untuk mengevaluasi bagaimana peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dapat diketahui meningkat atau tidaknya dari hasil belajar siswa. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam menentukannya, terdapat dasar pengambilan keputusan *Uji Independent Sample T-Test* sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan program pembelajaran berbasis permainan yang didasarkan pada *Educaplay*, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Bustanul Ulum yang berlokasi di Kota Batu, dengan sampel yang terdiri dari 32 siswa.

Dalam penelitian media *Educaplay* ini menggunakan metode *research and development* (RnD). Dengan model 4D, pada model 4D terdapat empat langkah dalam proses pengembangannya, yakni sebagai berikut (*Define, Design, Develop, Dissiminate*).

Pada tahap *define*, peneliti melakukan survei terhadap guru wali kelas di MI Bustanul Ulum yang berlokasi di Kota Batu untuk melakukan pengamatan awal guna memahami proses pembelajaran yang ada di dalam kelas. Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada serta kebutuhan siswa. Selanjutnya, peneliti mengembangkan alat pembelajaran berbasis *Educaplay*.

Pada tahap *design*, peneliti merancang komponen-komponen yang akan digunakan dalam *Educaplay*. Proses desain mencakup pembuatan sampul, hasil belajar, tujuan pembelajaran, halaman penutup, dan profil pengembang menggunakan aplikasi Canva, serta pembuatan video pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi capcut dan penyusunan soal kuis di dalam platform *Educaplay*.

Pada tahap *develop*, peneliti mulai mengembangkan produk pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan platform *Educaplay* sesuai dengan denah desain yang dibuat pada tahap perancangan. Denah desain yang telah dibuat sebelumnya sangat

membantu peneliti dalam membuat materi, mulai dari penyuntingan bahan dan penyusunan soal hingga proses integrasi konten ke dalam platform *Educaplay*. Tidak banyak hambatan besar yang dihadapi dalam proses ini. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menentukan jenis permainan yang tepat, menyusun pertanyaan yang menarik, serta menyesuaikan antarmuka pengguna dan alur permainan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas V MI Bustanul Ulum yang berlokasi di Kota Batu.

Pada tahap *dissiminate*, peneliti memperkenalkan produk yang telah diverifikasi dan dimodifikasi pada tahap sebelumnya dan dianggap sesuai, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan *Educaplay*. Penyebaran ini dilakukan dengan memperkenalkan dan memanfaatkan media tersebut selama jam pelajaran bagi siswa kelas V MI Bustanul Ulum di Kota Batu.

Sebelum media ini mulai digunakan akan divalidasi terlebih dahulu oleh tiga orang penilai, yaitu Ahli media Ahmad Makki (M.Pd), Ahli Materi Dian Eka Aprilia Pitri Ningrum (M.Pd), dan Ahli Pembelajaran Dewi Ningtias Setiawati (S.Pd), telah melakukan peninjauan. Setelah proses peninjauan selesai dan beberapa saran perbaikan yang diajukan oleh para penilai telah diterapkan sehingga media *educaplay* dinilai layak, uji coba dilakukan terhadap 32 siswa kelas V.

Hasil pada tahap ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game *Educaplay* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif yang menarik dalam pembelajaran. Selain itu, penyebaran ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada guru-guru lain agar dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran.

1. Bagian Pendahuluan Media *Educaplay*

a) Bagian cover depan



Gambar 4.1 Cover depan

b) Bagian sampul



Gambar 4.2 Sampul

c) Bagian petunjuk penggunaan



Gambar 4.3 Petunjuk penggunaan

d) Bagian Capaian Pembelajaran



Gambar 4.4 Capaian Pembelajaran

e) Bagian Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.5 Tujuan pembelajaran

2. Bagian Isi Video Pembelajaran

a) Kegiatan Pembuka



Gambar 4.6 Menyapa anak-anak



Gambar 4.7 Menjelaskan capaian pembelajaran



Gambar 4.8 Penjelasan tujuan pembelajaran 1



Gambar 4.9 Penjelasan tujuan pembelajaran 2



Gambar 4.10 Penjelasan tujuan pembelajaran 3



Gambar 4.11 Penjelasan tujuan pembelajaran 4



Gambar 4.12 Penjelasan tujuan pembelajaran 5



Gambar 4.13 Pertanyaan pemantik 1



Gambar 4.14 Pertanyaan pemantik 2

b) Kegiatan Inti



Gambar 4.15 Penjelasan sumber daya alam dapat diperbaharui



Gambar 4.16 Penjelasan contoh sumber daya alam dapat diperbaharui



Gambar 4.17 Penjelasan sumber daya alam tidak dapat diperbaharui



Gambar 4.18 Penjelasan contoh sumber daya alam tidak dapat diperbaharui



Gambar 4.19 Penjelasan manfaat sumber daya alam



Gambar 4.20 Penjelasan dampak eksploitasi sumber daya alam



Gambar 4.21 Penjelasan sikap bijak dalam menggunakan sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari

c) Kegiatan penutup



Gambar 4.22 Penutup

3. Kuis Froggy Jumps



Gambar 4.23 Kuis Froggy Jumps

4. Bagian Cover penutup

a) Sampul Penutup



Gambar 4.24 Sampul Penutup

b) Cover belakang



Gambar 4.25 Cover belakang

c) Profil Pengembang



Gambar 4.26 Profil pengembang

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.

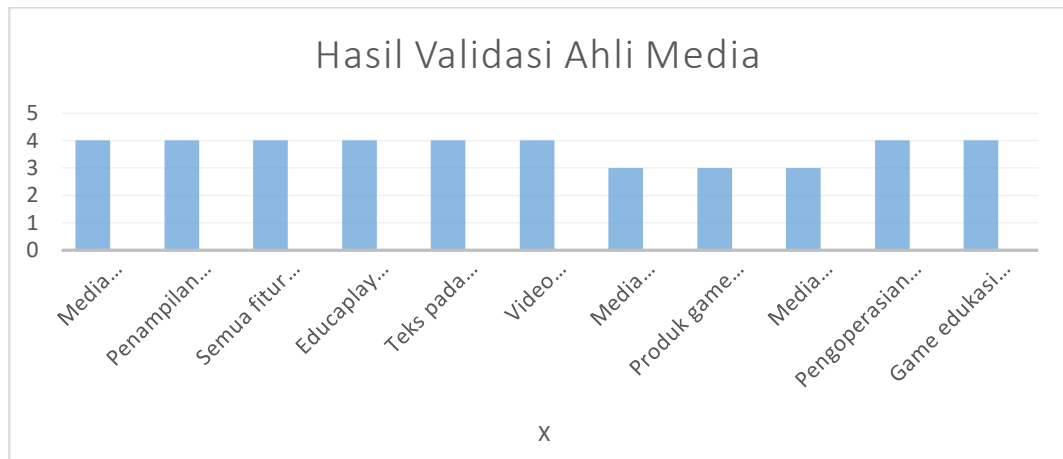
Analisis dan penyajian data dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada hasil validasi. Nilai validasi diperoleh dari para validator yang memiliki keahlian dalam bidang media, materi, dan pembelajaran. Hasil dari proses validasi ini akan memberikan gambaran mengenai kelayakan produk untuk diuji coba kepada siswa kelas V di MI Bustanul Ulum Kota Batu.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli materi dalam pengembangan *gamed based learning* berbasis *educaplay* dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2026, dengan Bapak Ahmad Makki, M.Pd sebagai validator ahli. Setiap poin dalam instrumen validasi mendapatkan nilai yang setara, disertai beberapa saran. Berikut adalah saran-saran tersebut.

Tabel 4.1Saran validator ahli media

Saran Validator Ahli Media
Menambahkan cover depan dan cover belakang
Tambahkan profil pengembang



Gambar 4.27 Bagan hasil validasi ahli media

Terdapat perhitungan validitas dari validator ahli media sebagai berikut,

Keterangan:

P = Presentase Skor

ΣR = Jumlah skor dari jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor ideal atau maksimal

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{41}{44} \times 100\%$$

$$P = 93,18\%$$

Revisi yang dilakukan peneliti sesuai dengan arahan validator ahli materi dengan bertujuan untuk memperbaiki produk penelitian sehingga layak untuk

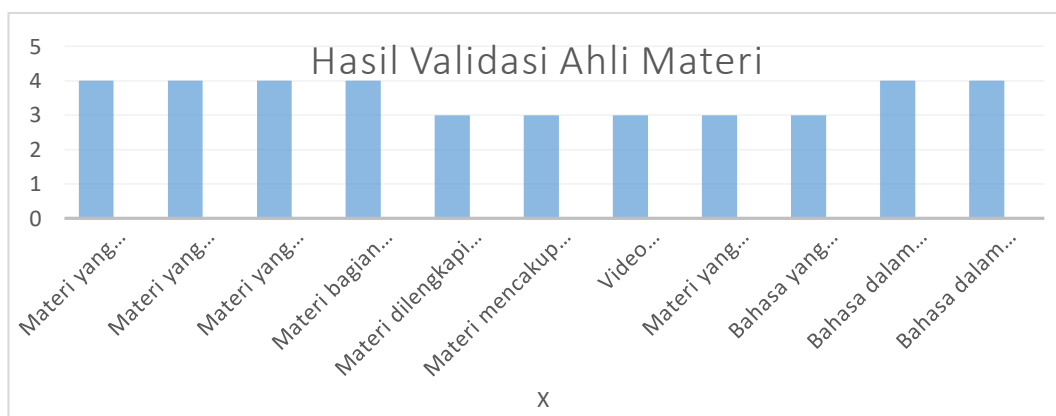
di uji coba kan kepada siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu. Lebih jelasnya, data tersebut dapat dilihat di lampiran 2.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam pengembangan *gamed based learning berbasis educaplay* dilaksanakan pada tanggal 02 Maret 2026 dengan Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd. sebagai validator ahli. Setiap poin dalam instrumen validasi mendapatkan nilai yang setara, disertai beberapa saran. Berikut adalah saran-saran tersebut.

Tabel 4.2 Saran validator ahli materi

Saran validator ahli materi
Tujuan pembelajaran pada video pembelajaran disesuaikan dengan TP pada ed-ucaplay
Tambahkan capaian pembelajaran
Koreksi penggunaan huruf besar/kecil dan tanda baca
Gunakan gambar yang autentik
Gunakan kepanjangan dari SDA saja,jangan disingkat



Gambar 4.28 Hasil validasi ahli materi

Terdapat perhitungan validitas dari validator ahli media sebagai berikut,

Keterangan:

P = Presentase Skor

ΣR = Jumlah skor dari jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor ideal atau maksimal

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{44} \times 100\%$$

$$P = 90,91\%$$

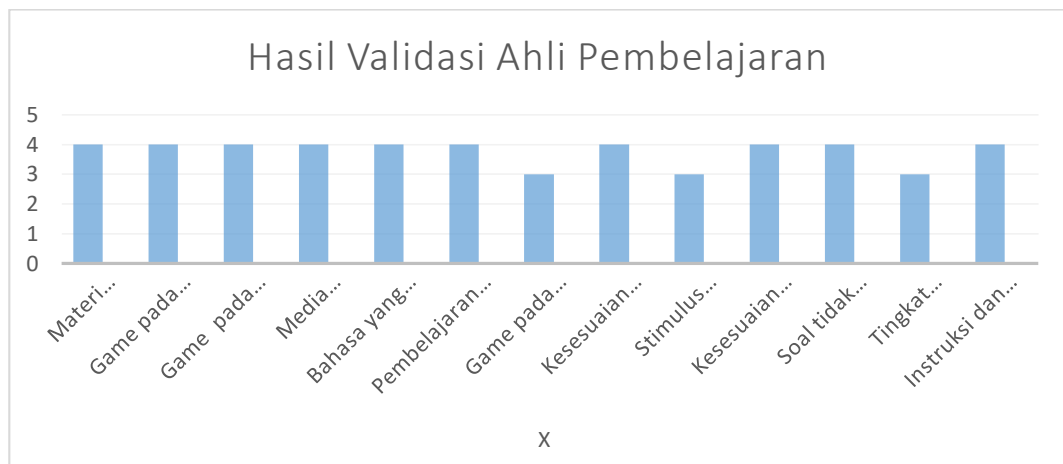
Revisi yang dilakukan peneliti sesuai dengan arahan validator ahli materi dengan bertujuan untuk memperbaiki produk penelitian sehingga layak untuk di uji coba kan kepada siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu. Lebih jelasnya, data tersebut dapat dilihat di lampiran 3.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dalam pengembangan *gamed based learning* berbasis *educaplay* dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2026 dengan Ibu Dewi Ningtias Setiaati, S.Pd sebagai validator ahli. Setiap poin dalam instrumen validasi mendapatkan nilai yang setara, disertai beberapa saran. Berikut adalah saran-saran tersebut.

Tabel 4.3 Saran validator ahli pembelajaran

Saran validator ahli pembelajaran
Soal bisa menggunakan studi kasus dalam kehidupan sehari-hari
Menambahkan rencana pertemuan berikutnya pada modul ajar



Gambar 4.29 Hasil validasi ahli pembelajaran

Terdapat perhitungan validitas dari validator ahli media sebagai berikut,

Keterangan:

P = Presentase Skor

ΣR = Jumlah skor dari jawaban yang diberikan validator

N = Jumlah skor ideal atau maksimal

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{52} \times 100\%$$

$$P = 92,31\%$$

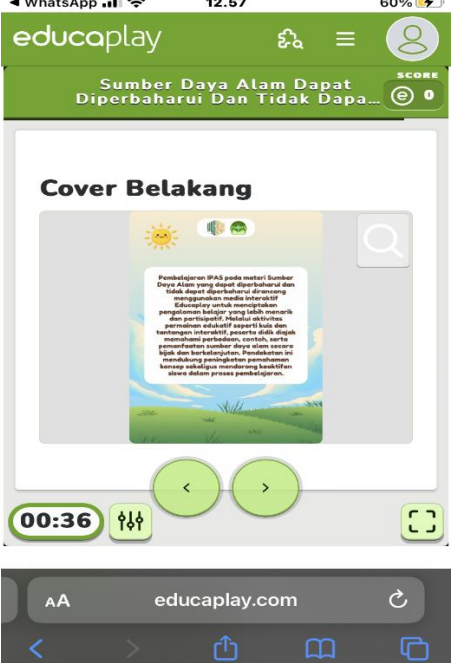
Revisi yang dilakukan peneliti sesuai dengan arahan validator ahli pembelajaran dengan bertujuan untuk memperbaiki produk penelitian sehingga layak untuk di uji coba kan kepada siswa kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu. Lebih jelasnya, data tersebut dapat dilihat di lampiran 4.

C. Revisi Produk

Media *Educaplay* yang sudah divalidasi oleh beberapa ahli mengalami beberapa revisi. Perbaikan ini dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari para validator, dengan

tujuan menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan. Berikut disajikan data revisi produk berdasarkan hasil evaluasi para validator.

Tabel 4.4 Revisi Produk Ahli Media

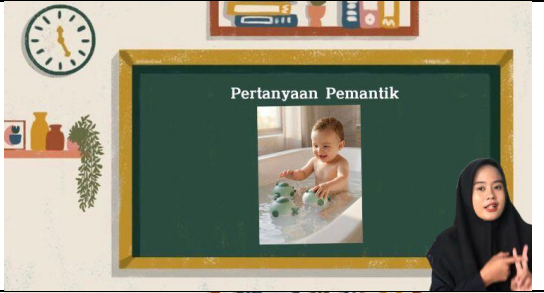
No	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Membuat cover depan	Tidak ada	
2.	Membuat cover belakang	Tidak ada	

3.	Menambahkan profil pengembang	Tidak ada	
----	-------------------------------	-----------	---

Tabel 4.5 Revisi produk ahli materi

No	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tujuan pembelajaran pada video pembelajaran disesuaikan dengan TP pada educaplay		

		  	  
2.	Tambahkan capaian pembelajaran	Tidak ada	
3.	Koreksi penggunaan huruf besar/kecil dan tanda baca		

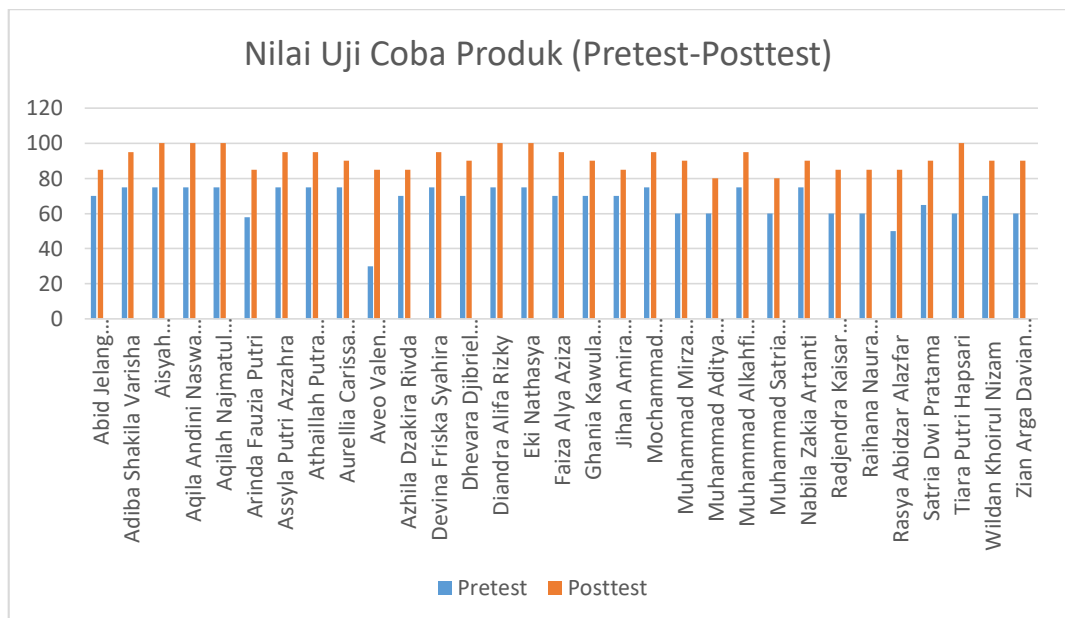
4.	Gunakan gambar yang autentik		
5.	Gunakan kepanjangan dari SDA saja, jangan disingkat		

Tabel 4.6 Revisi produk ahli pembelajaran

N o	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Soal bisa menggunakan studi kasus dalam kehidupan sehari-hari	at 3. Nelayan menjual hasil tangkapan ikan di pasar untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan memperoleh penghasilan. Berdasarkan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dan dampaknya bagi kehidupan manusia, manfaat utama dari kegiatan tersebut adalah ... A. merusak laut B. meningkatkan perekonomian C. mencemari lingkungan D. mengurangi sumber daya alam 4. Penggunaan bahan bakar fosil secara	nilai ekonomi ... D. sumber daya alam buatan manusia 3. Di Indonesia, masyarakat memanfaatkan lahan pertanian untuk menanam padi yang kemudian diolah menjadi beras sebagai makanan pokok. Selain untuk konsumsi sendiri, hasil panen juga dijual ke pasar sehingga membantu meningkatkan pendapatan petani. Berdasarkan cerita tersebut, manfaat sumber daya alam yang paling tepat adalah ... A. menyebabkan kerusakan lingkungan secara langsung B. mengurangi kebutuhan pangan masyarakat C. menunjang kebutuhan hidup dan meningkatkan perekonomian masyarakat D. menghambat kegiatan ekonomi di daerah kembali dalam waktu singkat 3. Di daerah pantai, warga menangkap ikan untuk dimakan dan dijual ke pasar. Hasil penjualan tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Berdasarkan cerita tersebut, manfaat sumber daya alam laut yang paling tepat adalah ... A. merusak keseimbangan ekosistem laut B. meningkatkan pencemaran air laut C. menunjang kehidupan dan perekonomian masyarakat D. mengurangi jumlah hasil laut 4. Sebuah perusahaan menambang pasir secara berlebihan tanpa memperhatikan lingkungan sekitar. Akibatnya, tanah
		pat! 3. Hasil laut seperti ikan dimanfaatkan oleh nelayan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan dijual ke pasar. Nelayan juga menangkap ikan sesuai aturan agar tidak terjadi kepunahan. Berdasarkan cerita tersebut, manfaat sumber daya alam laut yang paling tepat adalah ... A. merusak keseimbangan ekosistem laut B. meningkatkan pencemaran air laut C. menunjang kehidupan dan perekonomian masyarakat D. mengurangi jumlah hasil laut Dipindai dengan CamScanner	

D. Analisis Hasil Belajar Siswa

Uji coba produk *Educaplay* dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest. Nilai dari soal-soal tersebut yang nantinya menjadi hasil uji coba dari produk *Educaplay*. Hal itu dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas 5D di MI Bustanul Ulum Kota Batu. Berikut diagram nilai pretest dan posttest peserta didik kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu.



Gambar 4 30 Nilai Pretest-Posttest

Data di atas merupakan nilai pretest dan posttest peserta didik kelas 5D (Eksperimen) MI Bustanul Ulum Kota Batu sebanyak 32 peserta didik. Nilai terendah pretest berada di angka 30 dan tertinggi di angka 75. Sedangkan nilai terendah posttest berada di angka 80 dan tertinggi di angka 100. Lebih jelasnya, data tersebut dapat dilihat di lampiran 6. Untuk mengetahui keefektifan media berbasis *educaplay*, dilakukan dengan cara menghitung hasil nilai pretest dan posttest dengan *Independent Sample T Test*.

Peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS dan menunjukkan hasil sebagai berikut.

Group Statistics										
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Nilai	Posttest_Kontrol	31	68.87	6.152	1.105					
	Posttest_Eksperimen	31	91.13	6.152	1.105					

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	.430	.515	-14.244	60	.000	-22.258	1.563	-25.384	-19.132
	Equal variances not assumed			-14.244	60.000	.000	-22.258	1.563	-25.384	-19.132

Gambar 4 31 Perhitungan hasil Pretest-Posttest Independen Sample T Test

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Secara statistik, nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media *educaplay* mencapai 91,13 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 68,87. Selisih perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 22,258 poin ini membuktikan bahwa penggunaan media *educaplay* sangat efektif dan memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 di MI Bustanul Ulum Kota Batu.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Proses Pengembangan Gamed-based leaning Berbasis Educaplay

Menurut (Vannisa Aviana Melinda, D. S.). Perkembangan teknologi saat ini juga berpengaruh pada pendidikan, terutama pada penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Memanfaatkan media pengajaran dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan mengurangi rasa jenuh.⁵⁹ Menurut (Cahyaningtyas, Yudhaningtyas, and Amelia) Abad 21 merupakan masa dimana pembelajaran menuntut guru untuk bisa membuat siswa aktif, mampu bekerja sama dan mampu menciptakan jembatan antara kehidupan nyata siswa dengan pelajaran yang dipelajari di sekolah. Guru adalah agen yang harus mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan aktif dengan keterlibatan siswa secara maksimal dalam perolehan pengetahuan. Kegiatan siswa untuk aktif dalam memperoleh pengetahuan adalah hal mutlak yang harus ada dalam pembelajaran Abad 21.⁶⁰

Gamed-Based Learning adalah metode pendidikan yang menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini memungkinkan guru untuk membina perkembangan emosional, intelektual, dan fisik siswa, yang merupakan unsur penting dalam pembelajaran. Aktivitas pembelajaran selaras dengan kurikulum dan didukung oleh teknologi. Unsur-unsur kreatif yang dimasukkan ke dalam permainan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Lebih

⁵⁹ Vannisa Aviana Melinda, D. S. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI POKOK SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VI SD. *Jurnal Madrasah Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11.

⁶⁰ Cahyaningtyas, Tiara Intan, Sesaria Prima Yudhaningtyas, and Rizki Amelia. 2021. "Kegiatan Lesson Study Dalam Model Pembelajaran Heuristik Vee Sebagai Jawaban Tantangan Pembelajaran." 3(2): 87–96.

lanjut, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa, karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan menawarkan inspirasi dan beragam peluang untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka dengan cara yang menyenangkan.⁶¹

Dalam penelitian ini, materi pembelajaran berbasis permainan dikembangkan dengan memanfaatkan *Educaplay*. Dalam mengembangkan materi tersebut, perlu diperhatikan bahwa harus diikuti tahapan-tahapan yang sistematis. Hal ini dilakukan agar materi yang dikembangkan dengan *Educaplay* tidak dibuat secara sembarangan, melainkan sesuai dengan tujuan dan harapan yang ditetapkan. Peneliti menerapkan metode penelitian berikut dalam proses pengembangan materi pembelajaran berbasis permainan dengan memanfaatkan *Educaplay* yakni *Research and development (RnD)*. Menurut (Nuril Nuzulia 2022) Penelitian pengembangan *Research and Development* ini merupakan metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk dengan menguji keefektifan produk tersebut.⁶² Peneliti menggunakan model 4D sebagai tahapan-tahapannya. Model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisi), *Design* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), *Dissemination* (Penyebaran).

Tahap pertama adalah *Define* (Pendefinisian). Tahap ini merupakan langkah awal yang krusial sebelum pengembangan produk, karena menetapkan tujuan, persyaratan,

⁶¹ Oktavia, Ririn. "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." : 1–7.

⁶² Nuril Nuzulia, Abd Gafur. 2022. "Development of Minimum Competency Assessment (AKM) - Based Exercise Books to Improve Students ' Literacy and Numeracy Ability at Sdn Janti 02 Sidoarjo Pengembangan Buku Latihan Berbasis." 6(1): 1–14. doi:10.21070/madrosatuna.v6i1.1564.

dan sasaran pengembangan. Oleh karena itu, dilakukan analisis masalah dan persyaratan, yang menjadi dasar pengembangan produk. Para peneliti melakukan analisis masalah dan persyaratan dengan siswa kelas V di MI Bustanul Ulum di Kota Batu. Hal ini melibatkan wawancara dengan guru dan siswa, serta observasi kelas. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa prestasi belajar siswa masih rendah. Siswa umumnya tidak terlalu aktif di kelas. Hal ini disebabkan kurangnya daya tarik bahan ajar yang digunakan, yang mengurangi motivasi siswa untuk meningkatkan prestasi akademik mereka. Masalah ini secara signifikan berkontribusi pada rendahnya prestasi belajar siswa kelas V. Lebih lanjut, para guru menegaskan bahwa siswa menunjukkan minat yang lebih besar pada kegiatan belajar interaktif dan menyenangkan, khususnya yang menggabungkan teknologi atau permainan edukatif. Berdasarkan masalah dan kebutuhan ini, para peneliti berupaya mengembangkan bahan ajar berbasis *Educaplay* untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan membaca dan menulis siswa kelas V di MI Bustanul Ulum di Kota Batu.

Tahap berikutnya adalah tahap *Design* (perencanaan). Pada tahap ini, peneliti mulai merencanakan produk yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbasis *Educaplay*. Proses perencanaan ini mencakup penyusunan konsep media yang menarik dan interaktif, sekaligus sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Langkah pertama adalah menentukan jenis aktivitas yang akan digunakan di *Educaplay* sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti kuis interaktif, permainan mencocokkan, atau soal pilihan ganda. Setelah itu, peneliti merancang alur materi yang disajikan dalam setiap aktivitas agar mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, peneliti juga menentukan desain visual media, seperti pemilihan gambar, warna, dan tata letak yang menarik, untuk

meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan bahasa yang sederhana agar sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas V juga menjadi prioritas.

Selanjutnya adalah tahap *develop* (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan produk sesuai dengan rancangan yang dibuat pada tahap perancangan. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi yang menggunakan platform *Educaplay*. Peneliti membuat berbagai aktivitas pembelajaran di platform *Educaplay*, seperti fungsi tayangan slide yang menampilkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran, dilengkapi dengan video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti mengenai sumber daya alam terbarukan dan tidak terbarukan, serta kuis berjudul “*Froggy Jumps*” yang berisi 20 pertanyaan. Selama proses pengembangan, para peneliti juga memperhatikan penggunaan bahasa yang sederhana, penyajian pertanyaan yang kontekstual, serta penyisipan gambar atau ilustrasi yang relevan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Tahap terakhir adalah *Dissemination* (penyebaran). Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak melalui proses validasi dengan para ahli serta uji coba, kemudian disebarluaskan agar dapat dimanfaatkan secara lebih luas. Media pembelajaran berbasis *educaplay* yang telah dikembangkan oleh peneliti diimplementasikan kepada peserta didik kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga melakukan sosialisasi kepada siswa terkait penggunaan media *educaplay* mulai dari cara mengakses, menjalankan aktivitas, hingga memanfaatkan hasil evaluasi yang diperoleh dari platform tersebut. Selain itu, penyebaran produk juga dapat dilakukan dengan membagikan tautan (*link*) atau kode akses aktivitas *educaplay* kepada siswa agar media dapat digunakan secara mandiri,

baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan Tingkat Validitas, Kelayakan dan Kemenarikan Media Educaplay

Validasi pengembangan pembelajaran berbasis permainan menggunakan *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di MI Bustanul Ulum Kota Batu dilakukan oleh tiga validator yang merupakan ahli di bidangnya masing-masing. Saran dan masukan dari para validator akan digunakan untuk memperbaiki produk, sehingga dapat memenuhi standar yang telah ditetapkan, baik dari segi media, konten, maupun proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan pada media *Educaplay* yang dikembangkan oleh peneliti.

Validasi dari ahli media memperoleh hasil sebesar 93,18%. Dalam kategori tingkat kevalidan, hasil ini menunjukkan bahwa media *Educaplay* layak digunakan. Namun, sebelumnya terdapat saran dan masukan dari para validator sebagai bahan evaluasi dan revisi untuk memperbaiki media *Educaplay* sebelum diuji coba pada siswa.

Validasi dari ahli materi memperoleh hasil sebesar 90,91%. Hasil ini termasuk dalam kategori tinggi terkait tingkat validitas, sehingga materi pembelajaran dalam media *Educaplay* dari perspektif ahli materi dianggap layak digunakan. Saran dan masukan juga diberikan untuk menambahkan lebih banyak materi dan elemen dalam media *Educaplay*.

Validasi dari para ahli pembelajaran menghasilkan hasil sebesar 92,13%. Berdasarkan tingkat validitas, hasil ini termasuk dalam kategori kelayakan penggunaan.

Saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli pembelajaran mencakup pengaitan pertanyaan pretest dan posttest dengan kehidupan sehari-hari serta penambahan rencana untuk pertemuan berikutnya dalam modul pembelajaran. Berdasarkan hasil dari para validator, semuanya menunjukkan media *educaplay* yang telah dikembangkan ini termasuk dalam kategori layak untuk digunakan yang artinya media *educaplay* dapat digunakan untuk uji coba kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* dalam studi ini menekankan konsep pembelajaran interaktif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui aktivitas kuis, permainan pembelajaran, serta umpan balik langsung yang disediakan oleh media. Interaktivitas yang disajikan oleh *Educaplay* mendorong siswa untuk berpikir, merespon, dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, dan pemahaman terhadap materi. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang dicapai tidak hanya dipengaruhi oleh penyajian materi, tetapi juga oleh keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran interaktif, yang memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna.⁶³

⁶³ Mirna Nazilatul Falah, Agatha Kristi, and Pramudika Sari. 2026. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS." Pendidikan, Jurnal Pemikiran, 32(1): 61–72. doi:10.30587/didaktika.v32i1.10423.

C. Pembahasan Peningkatan Hasil Belajar IPAS

Hasil keefektifan media educaplay dilihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest. Media *educaplay* ini diujicobakan kepada peserta didik kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu sejumlah 32 siswa. Dilakukan uji *Independen Sample T-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil rata-rata nilai pretest dari 32 siswa tersebut adalah 67,35 sedangkan hasil rata-rata nilai posttestnya adalah 91,13. Nilai-nilai tersebut akan dihitung menggunakan uji *Independen Sample T test* untuk menentukan hasil keefektifan media *Educaplay*. Hasil *Independen Sample T test* skor tersebut adalah 0,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata Pelajaran IPAS siswa kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu dengan tingkatan 0.00 yang dimana nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, penggunaan media educaplay efektif diterapkan di kelas 5D MI Bustanul Ulum Kota Batu.

Menurut (Arum et al.,) menunjukkan bahwa media *Educaplay* mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami konsep IPAS melalui penyajian materi yang lebih terstruktur dan interaktif. Guru dapat menggunakan fitur kuis untuk memberikan umpan balik langsung, yang memungkinkan siswa memperbaiki kesalahan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dalam pembentukan pengetahuan. Dengan *Educaplay*, siswa tidak hanya belajar IPAS tetapi juga meningkatkan literasi digital mereka, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan kolaborasi.⁶⁴

⁶⁴ Arum, N. S., Dimyati, F. A., Madiun, K., & Timur, J. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN. 2(12).

Menurut (Putu et al.) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital dapat meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Bahwa penggunaan platform *Educaplay* dalam pembelajaran tematik secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dan minat mereka dalam belajar. Dengan demikian, media pembelajaran *Educaplay* tidak hanya berfungsi sebagai dukungan visual, tetapi juga menjadi sarana strategis untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam belajar. Keberhasilan media ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi untuk Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat sekolah dasar.⁶⁵

⁶⁵ Putu, Ni, Meldania Bestari, Ni Kadek, Ayu Winiati, Made Suriadi, and I Ketut Sudiatmika. 2025. "PENGEMBANGAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 BANYUPOH DEVELOPMENT OF EDUCAPLAY GAME AS SCIENCE LEARNING MEDIA TO INCREASE LEARNING INTEREST OF GRADE 5 STUDENTS OF SD NEGERI 1 BANYUPOH." 23(1): 1247–54.

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk media Educaplay dengan mata Pelajaran IPAS mengenai materi Sumber daya alam untuk kelas 5 di MI Bustanul Ulum Kota Batu. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan Gamed-Based learning berbasis Educaplay menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD) dengan model pengembangan 4D sebagai tahapan dalam mengembangkannya. Tahapan tersebut ada 4 yakni; Define, Design, Develop, Dissimination.
2. Validitas Educaplay diperoleh dari uji validasi oleh 3 validator, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil dari ketiga validator tersebut menunjukkan bahwa Educaplay sangat layak untuk digunakan, dengan masing-masing nilai, yakni ahli media 93,18%, ahli materi 90,91%, dan ahli pembelajaran 92,31%
3. Keefektifan media Educaplay dan hasil belajar siswa dilihat dari nilai pretest dan posttest yang akan dihitung menggunakan Uji Paired Sample T Test. Peneliti melakukan sebuah pre-test sebelum dimulainya sebuah pembelajaran dengan menggunakan media Educaplay. Untuk proses post-test dilakukan setelah siswa menggunakan media Educaplay yang mana hasil test keduanya diproses dalam uji Paired Sample T Test guna untuk mengetahui sebuah adanya perbedaan nilai pre-test dan post-test siswa dalam penggunaan media Educaplay. Jadi hasil signifikan pada produk pengembangan media Educaplay ini telah menunjukkan

nilai $\text{sig} < 0.05$ yang sudah cukup menunjukkan bahwa H_a Diterima. Jadi nilai pre-test dan post test yang dilakukan siswa terhadap produk pengembangan media Educaplay ini memiliki perbedaan yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat sebuah pengembangan dari produk tersebut.

B.Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas,terdapat beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi guru

Disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis Educaplay sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, agar proses tersebut menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan pertanyaan kontekstual yang selaras dengan kehidupan sehari-hari siswa, guna meningkatkan pemahaman mereka. Selain itu, penggunaan Educaplay sebaiknya idealnya dikombinasikan dengan model atau metode pembelajaran lain, agar aktivitas belajar tidak monoton, dengan tetap memperhatikan kesediaan fasilitas dan infrastruktur pendukung.

b. Bagi siswa

Siswa diharapkan untuk lebih aktif dan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan media Educaplay. Siswa juga diharapkan dapat menggunakan media ini tidak hanya selama pelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran mandiri di rumah. Dengan cara ini, siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan pemahaman mereka tentang materi yang dibahas.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Educaplay untuk mata pelajaran atau materi lain, guna memperluas penggunaannya. Selain itu, penelitian di masa depan dapat menambahkan variasi fitur permainan yang lebih menarik dan menguji media tersebut pada ukuran sampel yang lebih besar, agar hasil penelitian lebih berlaku secara umum. Peneliti juga dapat menggabungkan media ini dengan model pembelajaran lain dan meneliti aspek lain seperti motivasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, and Kowiyah Kowiyah. 2024. "Pengaruh Media Interaktif Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD." *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* 2(6): 385–90. doi:10.61132/arjuna.v2i6.1367.
- Amalia,HF (2025).Pengembangan Game Edukasi "Educaplay Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Peran Dan Tugasku Di Lingkungan Sekolah Dan Masyarakat" (Skripsi).Universitas Pakuan,Bogor.
- Andreani, Delina, and Ganes Gunansyah. 2023. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(9).
- Anwar, Saiful, and Jasiah. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3(1): 355–57. <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jbpai/article/view/913>.
- Armini, Ni Nyoman Sutri. 2025. "Inovasi Pembelajaran IPA Melalui Game Based Learning Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi* 1(2): 1–10.
- Arum, N. S., Dimyati, F. A., Madiun, K., & Timur, J. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN KELAS 5 BERBATUAN KUIS EDUCAPLAY DI SDN*. 2(12).
- Asriyanti, Frita Devi, and Lilis Ariantul Janah. 2019. "Analisis Gaya Belajar Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa." *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* 3(2): 183–87. doi:10.17977/um027v3i22018p183.
- Banarsari, Arum, Deviana Rizki Nurfadilah, and Alfian Zainul Akmal. 2022. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21." *SHEs: Conference Series* 6(1): 459–64. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Cahyaningtyas, Tiara Intan, Sesaria Prima Yudhaningtyas, and Rizki Amelia. 2021. "Kegiatan Lesson Study Dalam Model Pembelajaran Heuristik Vee Sebagai Jawaban Tantangan Pembelajaran." 3(2): 87–96
- Fadilah Al Azmi, Himmatul Adzimah, Muhammad Afiq Aminullah, and R. Taufiqurrochman. 2023. "Al-Muyassar: Journal of Arabic Education Peranan Game Based Learning Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab." *Quizizz* 2(1): 50–66. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/al>.
- Fitri, Amalia, Anggayudha Rasa A, and Aldilla Kusumawardhani. 2023. Kementrerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi *Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*.

- Hayati, Suci, Marites Del Prado Antonio Marites, Muhammad Sofwan Sofwan, Desy Rosmalinda Desy, Risdalina Risdalina, and Violita Zahyuni Violita. 2025. "Pengabdian Kepada Masyarakat: Pendampingan Guru Sekolah Dasar Dalam Penerapan Platform Educaplay Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Di SD." *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7(1): 135–46. <https://www.e-journal.ejournal.metrouniv.ac.id/JPM/article/view/9896>.
- Hidayat, R., & Fitriani, S. (2020). Penerapan Game Edukasi Educaplay dalam Pembelajaran IPA untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah: Dampak terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Tadris IPA*, 5(1), 78-92. ISSN: 2549 1234.
- Indriyansyah, Fera, Wahyudi Wahyudi, and Ratna Hidayah. 2024. "Penerapan Metode Games Based Learning Dengan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Tentang Indonesiaku Kaya Raya Kelas V SD." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12(3). doi:10.20961/jkc.v12i3.85532.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Laporan survei kesiapan guru terhadap pembelajaran berbasis teknologi*. Kemdikbud.
- Khaerunnisa, Khaerunnisa, Latri Latri, and Riska Lestari. 2022. "Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV." *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6(3): 516–20. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>.
- Khaerunnisa, Khaerunnisa, Latri Latri, and Riska Lestari. 2022. "Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV." *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6(3): 516–20. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>.
- Luh, Ni, Putu Andika, Ketut Agustini, I Gde, and Wawan Sudatha. 2025. "Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14(1 Februari): 799–812. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1645>.
- Magdalena, Ina, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. 2020. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan." *Edisi* 2(1): 132–39.
- Mahmudi, Moh Rosyid, Yulia Darniyanti, and Anisa Oktaviani. 2023. "Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 4910–21. doi:10.36989/didaktik.v9i2.1289.
- Mardiana. 2024. "Integrasi Materi IPA Dengan Nilai-Nilai Islam Untuk Pembelajaran IPA Madrasah Ibtidaiyah." *An-Nafsih: Jurnal Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan* 3(2): 85–96.
- Mawarni, Ayu, and Randi Eka Putra. 2025. "Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Metode Pembelajaran Game Based Learning Dengan

- Educaplay Di Kelas IV SDN 127 / II Sungai Arang.” 1(2): 112–23.
- Mirna Nazilatul Falah, Agatha Kristi, and Pramudika Sari. 2026. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS.” *Pendidikan, Jurnal Pemikiran*, 32(1): 61–72. doi:10.30587/didaktika.v32i1.10423.
- Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, and Gusmameli Gusmameli. 2024. “Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran.” *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3(1): 227–46. doi:10.55606/lencana.v3i1.4572.
- Muqdamien, Birru, Umayah Umayah, Juhri Juhri, and Desty Puji Raraswaty. 2021. “Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.” *Intersections* 6(1): 23–33.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. 2019. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* 2(1c): 659–63. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Nafiati, Dewi Amaliah. 2021. “Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik.” *Humanika* 21(2): 151–72. doi:10.21831/hum.v21i2.29252.
- Nasution, M. E., & Suryana, Y. (2019). Implementasi game-based learning dalam pendidikan Indonesia: Tantangan budaya dan teknologi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(1), 45–56.
- Niarsih, Monica, Tarisa Afrilia, Zella Zubaidah, and Raizky Rienaldy Pramasha. 2024. “Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui Dan Tidak Dapat Diperbaharui.” *Indonesian Journal of Social and Humanities* 2(1): 1–12.
- Nisa, R., & Nulinnaja, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “Nusantara” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Di MI Al-Maarif 02 Singosari. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 194-202.
- Nurhayati, Nunung, Karlimah Karlimah, and Ghullam Hamdu. 2025. “THE USE OF EDUCAPLAY IN PRIMARY SCHOOL LEARNING.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 11(3): 557–67.
- Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, and Mawan Dwiyanto. 2024. “Pemanfaatan Video Animasi Dan Games Educaplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila.” *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas* 1(1): 63–71. doi:10.69533/1r6yg002.
- Nurwati, Andi. 2014. “Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa.” *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9(2).
- Nuzulia, N., & Gafur, A. (2022). Pengembangan buku latihan berbasis Asesmen

- Kompetensi Minimum (AKM) untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di SDN Janti 02 Sidoarjo. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 6(1), 1-14.
- Okpatrioka. 2023. "Innovative Research And Development (R&D) in Education." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1): 86–100.
- Oktavia, Ririn. "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." : 1–7.
- Permana, Natalis Sukma. 2022. "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22(2): 313–21. doi:10.34150/jpak.v22i2.433.
- Pratiwi, Resdilla, Yuhanna Yuhanna, Sopiah Sopiah, Niki Habadi, Risma Harahap, and Rohmatul Aminah. 2024. "Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Game Based Learning." *Jurnal Pengabdian Sosial* 1(7): 592–96. doi:10.59837/7hza6b55.
- Purbawati, Sih Yunika, Noening Andrijati, Sri Wardani, and Wahyu Lestari. 2024. "Desain Educaplay Pada Materi Pecahan Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar." *Cakrawala: Jurnal Pendidikan* 18(2): 170–77.
- Putri, Candra Avista, Nur Hidayah Hanifah, Dian Eka Aprilia Fitria. 2024. "The Effect of the Use of Wordwall Media on the Learning Outcomes of Grade 5 Students on IPAS Learning." : 443–51.
- Putu, Ni, Meldania Bestari, Ni Kadek, Ayu Winiati, Made Suriadi, and I Ketut Sudiatmika. 2025. "PENGEMBANGAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI 1 BANYUPOH DEVELOPMENT OF EDUCAPLAY GAME AS SCIENCE LEARNING MEDIA TO INCREASE LEARNING INTEREST OF GRADE 5 STUDENTS OF SD NEGERI 1 BANYUPOH." 23(1): 1247–54.
- Rahayu, Silvia Dwi, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Himmatul Khoiroh, and Wiwik Moeljaningsih. 2024. "Penerapan Game Based Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10(3): 511–19.
- Rizkiani, Windiana, Nurhasanah, and Nurhasanah. 2025. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educaplay Untuk Meningkatkan." *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika* 6(2): 647–51.
- Rochima, A., & Hanifah, N. H. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-COMIC PADA MATERI SISTEM GANGGUAN PENCERNAAN MANUSIA PADA KELAS V DI MI MIFTHAUL ULUM KOTA BATU. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(02), 94-106.

- Saftari, Maya. "NF (2019). Assessment Of Affective Domain In Attitude Scale STMIK Atma Luhur, Universitas Sriwijaya." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan* 7(1): 71–81.
- Said, Sitaman. 2023. "Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21." *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*. 6(2): 194–202. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/PK/article/view/1300/713>.
- Sari, D. P., & Nugroho, A. (2019). Pengaruh Media Game Berbasis Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123-130.
- Sepriyanti, Dewi, Deden Supriatna, and Rudi Hartono. 2024. "Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di SDN Neglasari 02." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 13(2): 80–94. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/18366>.
- Setyaningrum, D P, I A E Zaeni, and ... 2025. "Penerapan Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi Berbantuan Quizizz." ... : *Jurnal Kajian Teori dan ...* 10(1): 31–36. doi:10.17977/um027v10i12025p31-36.
- Sintiya Safitri, Irma, Silvina Noviyanti, Faizal Chan, Kesya Malika Nurluthvia, and Andre Patoman Simatupang. 2024. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS Di Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5(1): 77–81
- Sugiyono, S. 2019. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Pp. 1–444)." *Alfabeta Bandung*.
- Susilowati, Diah. 2023. "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas." *Khazanah Pendidikan* 17(1): 186. doi:10.30595/jkp.v17i1.16091.
- Syaikh, Arif Achmad, Yuniar Ika Putri Pranyata, and Trija Fayeldi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Electronic Snake and Ladder Pada Game-Based Learning." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 5(1): 14–30. doi:10.30762/f_m.v5i1.629.
- T, Nurrita. 2022. "Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171-210." *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2(3): 119–27.
- Ula, Prisella, Asfida Alma, Dhian Dwi, Nur Wenda, and Nara Setya Wiratama. "Pengembangan Media Web Educaplay Berbasis STAD Untuk Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar." : 613–21.
- Ulfah, Ulfah, and Opan Arifudin. 2023. "Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia." *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4(1): 13–22.

- Utami, Ristina Dwi, and Sutrisna Wibawa. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(3): 5808–18.
- Utami, Yunita Setyo. 2020. "Research & Learning in Primary Pducation Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil." *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa* 1(2): 1–6.
- Vannisa Aviana Melinda, D. S. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI POKOK SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VI SD. *Jurnal Madrasah Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11.
- Wafiqni, Nafia, and Fitri Adelia. 2025. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Analysis of The Use of Educaplay Interactive Learning Media in Increasing Elementary School S Tudents ' Learning Interest." 17(01): 69–80.
- Wahyuning, Sri. 2022. "Pembelajaran IPA Interaktif Dengan Game Based Learning." *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)* 4(2): 1–5.
- Wardani, Shinta, Erwin Permana, and Misbahul Anam. 2025. "Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia."
- Zamsiswaya, Sawaluddin, and Bahosin Sihombing. 2024. "Model Pengembangan 4D Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Journal of Islamic Education El Madani* 4(1): 11–19.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

	
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id	
17 April 2026	
Nomor	: 997/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran	: -
Hal	: Izin Penelitian
Kepada Yth. Kepala MI Bustanul Ulum Kota Batu di Tempat	
Assalamu'alaikum Wr. Wb.	
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:	
Nama	: Azkia Salsabila Nur Ubay
NIM	: 220103110036
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Gamed-Based Learning Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V MI Bustanul Ulum Kota Batu
Lama Penelitian	: Maret 2026 sampai dengan Mei 2026 (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.	
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.	
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.	
 Dekan Muhammad Walid, MA NIM 19730823 200003 1 002	
Tembusan :	
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI	
2. Arsip	

Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	ASPEK YANG DI NILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Media educaplay dapat mudah di akses	1	2	3	4
2	Penampilan game pada media "Educaplay" menarik	1	2	3	4
3	Semua fitur yang tersedia pada media Educaplay berfungsi dengan baik	1	2	3	4
4	Educaplay menyediakan berbagai macam jenis fitur permainan	1	2	3	4
5	Teks pada media Educaplay mudah dibaca dan dipahami	1	2	3	4
6	Video Pembelajaran di media Educaplay menarik	1	2	3	4
7	Media Educaplay dapat digunakan dalam jangka waktu lama	1	2	3	4
8	Produk game "Educaplay" menumbuhkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran.	1	2	3	4
9	Media Educaplay dapat meminimalisir rasa bosan saat pembelajaran dikelas	1	2	3	4
10	Pengoperasian game edukasi "Educaplay" mudah.	1	2	3	4
11	Game edukasi praktis dan fleksibel.	1	2	3	4

C. Komentor/Saran dan Kesimpulan

1. Menambahkan cover Depan, belakang

2. Tambahkan profil pengembang

Malang, 12 Februari 2026

Ahmad Mubbi
(Validator)

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi

ITEM	ASPEK YANG DI NILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sudah lengkap dan mencakup semua aspek penting	1	2	3	4
2	Materi yang disajikan mudah dipahami	1	2	3	4
3	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta yang ada	1	2	3	4
4	Materi bagian sebelumnya saling berkaitan dengan bagian selanjutnya	1	2	3	4
5	Materi dilengkapi dengan contoh gambar atau ilustrasi yang konkret	1	2	3	4
6	Materi mencakup topik-topik penting terkait sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui	1	2	3	4
7	Video Pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	1	2	3	4
8	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai	1	2	3	4
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	1	2	3	4
10	Bahasa dalam materi ini disajikan dengan jelas	1	2	3	4
11	Bahasa dalam materi ini bebas dari kalimat ambigu atau kata-kata yang bisa menimbulkan kebingungan	1	2	3	4

C. Komentar/Saran dan Kesimpulan

1. Tujuan Pembelajaran pada video disesuaikan dengan TP pada Educaplay.
2. Tambahkan CP
3. Koreksi penggunaan huruf besar / kecil dan tanda baca.

4. Gunakan gambar yang autentik

5. Gunakan kepanjangan dari SDA saja, jangan disingkat.

Malang, 2 Maret 2026

Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd

NIP. 19920515201802012145

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	ASPEK YANG DI NILAI	PENILAIAN			
1	Materi mengenai sumber daya alam yang disajikan melalui media Educaplay sudah sesuai dengan kurikulum	1	2	3	4
2	Game pada media Educaplay yang dikembangkan sesuai dengan materi sumber daya alam	1	2	3	4
3	Game pada media Educaplay dapat membantu meningkatkan pemahaman materi peserta didik.	1	2	3	4
4	Media Educaplay menarik perhatian siswa saat mempelajari materi sumber daya alam	1	2	3	4
5	Bahasa yang digunakan pada media educaplay jelas dan mudah dipahami.	1	2	3	4
6	Pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi belajar siswa.	1	2	3	4
7	Game pada media educaplay mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri maupun berkelompok.	1	2	3	4
8	Kesesuaian soal dengan CP/TP	1	2	3	4
9	Stimulus (cerita/kasus) relevan dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4
10	Kesesuaian soal dengan materi sumber daya alam dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui	1	2	3	4
11	Soal tidak hanya menguji hafalan dan mengingat (C1-C2)	1	2	3	4
12	Tingkat kesulitan soal pre-test dan post-test setara	1	2	3	4
13	Instruksi dan fitur dalam media Educaplay mudah dipahami oleh siswa	1	2	3	4

C. Komentar/Saran dan Kesimpulan

Soal bisa menggunakan studi kasus dalam kehidupan sehari-hari.

Malang, 06 Maret 2026

Dewi Ningtias Setiawati S.Pd

Lampiran 5 Nilai Pretest dan Posttest (Kelas Kontrol)

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Adeeva Kayyisah Arifin	60	60
2	Aika Azzahra Putri Viandra	60	65
3	Aldyansyah Nur Ramadhani	60	60
4	Aqila Syua Alfaeyza Lathifah	75	75
5	Aqila Zahrah Fitri Khairunnisa	75	70
7	Azzam Alfarizi	60	70
8	Azziriyla Putri Primadita	60	60
9	Bilqis Alethea Puteri	70	70
10	Daffa Akmal Taufiq Shafrizal	75	70
11	Devan Andriano Pratama	75	75
12	Gisela Adistia Kaisaanjani	55	70
13	Hyuna Salsabillah Az Zahra Putri Windarti	60	60
14	Merita Inez Puspitasari	60	60
15	Muhammad Bayu Alfatih	70	70
16	Muhammad Daffa Khoirul Umam	70	70
17	Muhammad Yazdan Sohieb Raki Kaita	70	75
18	Muhammad Zaidan Albara	60	65
19	Nabila Walya Rahma	70	70
20	Namira Talitha Salsabila Azzahra	70	70
21	Niken Arsyah Anggraini	65	70
22	Noah Maulana Zulkarnain	65	70
23	Prayoga Azka Adyasta	70	70
24	Puguh Kartika Putra Ananta Hatta	75	75
25	Putri Naila Nurshaidah	75	75
26	Riquelme Ananda Fahlevi	70	50
27	Roby Septa Vanobel	70	75
28	Sally Sabela Nur Anindya	70	70
29	Salsabila Fredlina Calista Ozora	70	75
30	Shafiq Arvina Putri	70	75
31	Turana Mahrusina Qatrunady	70	70
32	Ubay Raziq Andrianto	70	75

Lampiran 6 Nilai Pretest dan Posttest (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Abid Jelang Ramadhan	70	85
2	Adiba Shakila Varisha	75	95
3	Aisyah Nurramadhani Hazimah	75	100
4	Aqila Andini Naswa Azzahra	75	100
5	Aqilah Najmatul Hayah	75	100
6	Arinda Fauzia Putri	58	85
7	Assyla Putri Azzahra	75	95
8	Athaillah Putra Rayhan	75	95
9	Aurellia Carissa Setiana	75	90
10	Aveo Valen Alfrensiscoh	30	85
11	Azhila Dzakira Rivda	70	85
12	Devina Friska Syahira	75	95
13	Dhevara Djibriel Alghazali	70	90
14	Diandra Alifa Rizky	75	100
15	Eki Nathasya	75	100
16	Faiza Alya Aziza	70	95
17	Ghania Kawula Gusti Ahmada Alfasya	70	90
18	Jihan Amira Ramadhani	70	85
19	Mochammad Zayyan Arridho	75	95
20	Muhammad Mirza Athaya	60	90
21	Muhammad Aditya Pratama	60	80
22	Muhammad Alkahfi Solaita	75	95
23	Muhammad Satria Yasid Bara	60	80
24	Nabila Zakia Artanti	75	90
25	Radjendra Kaisar Ibrahim	60	85
26	Raihana Naura Shaliha	60	85
27	Rasya Abidzar Alazfar	50	85
28	Satria Dwi Pratama	65	90
29	Tiara Putri Hapsari	60	100
30	Wildan Khoirul Nizam	70	90
31	Zian Arga Davian Prasetyo	60	90

Lampiran 7 Soal Pretest

SOAL PRE-TEST

Materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui Dan Tidak Dapat Diperbaharui

Nama:

No. Absen:

Kelas:

Berilah tanda (x) pada jawaban yang tepat!

1. Di desa Merjosari, warga memanfaatkan aliran sungai untuk menghasilkan listrik bagi rumah-rumah mereka. Sementara itu, di kota Surabaya banyak pabrik menggunakan batu bara sebagai sumber energi produksi. Berdasarkan informasi tersebut, pengelompokan pemanfaatan sumber daya alam yang tepat adalah ...

- A. air → pembangkit listrik
- B. batu bara → bahan makanan
- C. minyak bumi → minuman
- D. angin → bahan bangunan

2. Banyak kendaraan di sekitar rumah menggunakan bensin sebagai bahan bakar. Bensin berasal dari minyak bumi yang jumlahnya terbatas dan membutuhkan waktu sangat lama untuk terbentuk kembali. Berdasarkan informasi tersebut, kesimpulan yang tepat tentang jenis sumber daya alam minyak bumi adalah ...

- A. sumber daya alam yang dapat diperbarui karena selalu digunakan
- B. sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui karena persediaannya terbatas
- C. sumber daya alam yang tidak memiliki manfaat ekonomi

D. sumber daya alam yang mudah diperoleh kembali dalam waktu singkat

3. Di daerah pantai, warga menangkap ikan untuk dimakan dan dijual ke pasar. Hasil penjualan tersebut digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Berdasarkan cerita tersebut, manfaat sumber daya alam laut yang paling tepat adalah ...

- A. merusak keseimbangan ekosistem laut
- B. meningkatkan pencemaran air laut
- C. menunjang kehidupan dan perekonomian masyarakat
- D. mengurangi jumlah hasil laut

4. Sebuah perusahaan menambang pasir secara berlebihan tanpa memperhatikan lingkungan sekitar. Akibatnya, tanah menjadi rusak dan air sungai menjadi keruh. Berdasarkan hubungan sebab-akibat pada cerita tersebut, dampak utama dari kegiatan tersebut adalah ...

- A. lingkungan menjadi lebih subur
- B. sumber daya alam semakin bertambah
- C. terjadinya kerusakan lingkungan
- D. perekonomian masyarakat selalu meningkat

5. Siti selalu memutar kran air setelah digunakan dan menggunakan sepeda untuk pergi ke sekolah yang jaraknya dekat. Berdasarkan perilaku Siti, sikap yang ditunjukkan adalah ...

- A. bijak dalam memanfaatkan sumber daya alam
- B. tidak peduli terhadap lingkungan
- C. boros dalam penggunaan energi
- D. merusak sumber daya alam

6. Di lingkungan rumah, banyak warga menggunakan gas elpiji untuk memasak setiap hari. Gas tersebut berasal dari minyak bumi yang jumlahnya terbatas dan tidak dapat terbentuk kembali dalam waktu singkat. Berdasarkan informasi tersebut, alasan gas elpiji digolongkan sebagai sumber daya alam tidak dapat diperbarui adalah ...

- A. mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari
- B. jumlahnya terbatas dan tidak cepat terbentuk kembali
- C. dapat dibuat kembali oleh manusia dengan mudah
- D. berasal dari bahan alami yang selalu tersedia

7. Di suatu daerah, hutan ditebang secara berlebihan untuk dijadikan lahan perkebunan tanpa reboisasi. Akibatnya, terjadi banjir dan tanah longsor. Berdasarkan hubungan sebab-akibat pada peristiwa tersebut, dampak negatif dari eksploitasi sumber daya alam berlebihan adalah ...

- A. terjadinya pencemaran dan kerusakan alam
- B. lingkungan menjadi semakin bersih
- C. kesejahteraan masyarakat selalu meningkat

D. jumlah sumber daya alam bertambah banyak

8. Sekolah memasang panel surya sebagai sumber listrik alternatif. Selain rumah, lingkungan, penggunaan panel surya juga mengurangi ketergantungan pada bahan bakar fosil.

Kesimpulan yang tepat dari cerita tersebut adalah ...

- A. energi matahari termasuk sumber daya alam dapat diperbarui
- B. energi matahari tidak bermanfaat
- C. panel surya menggunakan sumber daya alam tidak dapat diperbarui
- D. energi fosil lebih ramah lingkungan

9. Nelayan di sebuah desa hanya menangkap ikan sesuai kebutuhan dan tidak menggunakan alat tangkap yang merusak laut. Berdasarkan hubungan antara tindakan dan tujuannya, sikap yang ditunjukkan oleh nelayan tersebut adalah ...

- A. boros dalam memanfaatkan sumber daya alam
- B. tidak peduli terhadap lingkungan
- C. merusak keseimbangan ekosistem laut
- D. bijak dalam memanfaatkan sumber daya alam

10. Nikel digunakan untuk bahan industri seperti baterai dan logam. Namun, jumlahnya terbatas dan tidak dapat terbentuk kembali dalam waktu singkat. Berdasarkan informasi tersebut, kesimpulan yang tepat tentang jenis sumber daya alam nikel adalah ...

- A. sumber daya alam yang dapat diperbarui karena dimanfaatkan industri
- B. sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui karena persediaannya terbatas
- C. sumber daya alam yang tidak memiliki

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

11. Di sebuah desa pesisir, warga beresaput untuk menjaga dan menanam kembali hutan mangrove yang mulai berkurang. Setelah beberapa tahun, abrasi pantai berkurang dan jumlah ikan di sekitar pantai meningkat. Berdasarkan hubungan sebab-akibat pada peristiwa tersebut, manfaat utama keberadaan hutan mangrove adalah ...

- A. mempercepat kerusakan pantai
- B. merusak ekosistem laut
- C. mengurangi hasil laut
- D. menjaga keseimbangan lingkungan

12. Di sebuah kota, pemerintah mengganti kendaraan umum berbahan bakar minyak dengan kendaraan listrik dan energi surya. Setelah kebijakan tersebut diterapkan, penggunaan bahan bakar minyak berkurang dan kualitas udara menjadi lebih baik. Berdasarkan hubungan sebab-akibat tersebut, tujuan utama kebijakan tersebut adalah ...

- A. meningkatkan penggunaan sumber daya alam tidak terbarukan
- B. mempercepat habisnya minyak bumi
- C. mengurangi ketergantungan pada sumber daya alam tidak dapat diperbarui
- D. menambah pencemaran udara

13. Warga mengambil pasir di sungai secara berlebihan untuk dijual. Akibatnya, tebing sungai longsor dan sering terjadi banjir saat hujan. Dampak dari kegiatan tersebut adalah ...

- A. keseimbangan lingkungan terganggu
- B. sungai menjadi lebih dalam dan aman

C. kualitas air meningkat

D. persediaan sumber daya alam bertambah

14. Di lingkungan sekolah, siswa diminta membawa tempat makan dan botol minum sendiri dari rumah. Setelah beberapa minggu, jumlah sampah plastik di sekolah menjadi jauh berkurang. Berdasarkan tujuan dan dampaknya terhadap lingkungan, sikap yang paling tepat untuk ...

- A. bersikap boros terhadap sumber daya alam
- B. menambah jumlah sampah
- C. mencemari lingkungan
- D. mengurangi penggunaan plastik

15. Rani membantu ibunya memilih sampah di rumah dan mengolah sampah organik menjadi kompos untuk tanaman. Setelah beberapa waktu, tanaman di halaman menjadi lebih subur dan jumlah sampah rumah tangga berkurang. Berdasarkan tujuan dan dampak dari kegiatan tersebut, manfaat yang paling tepat adalah ...

- A. tidak peduli lingkungan
- B. bijak dalam memanfaatkan sumber daya alam
- C. boros sumber daya alam
- D. merusak lingkungan

16. Di sebuah desa pesisir, warga memanfaatkan air laut untuk menghasilkan garam. Garam tersebut kemudian dijual sehingga menjadi sumber penghasilan bagi masyarakat setempat. Berdasarkan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dan dampaknya, manfaat utama dari kegiatan tersebut adalah ...

- A. merusak lingkungan laut
- B. menunjang perekonomian masyarakat
- C. mengurangi sumber daya alam
- D. menyebabkan pencemaran lingkungan

17. Di daerah pegunungan, warga menggunakan panas bumi untuk menghasilkan listrik yang digunakan sehari-hari. Energi tersebut tersedia terus-menerus. Jenis sumber daya alam pada cerita tersebut adalah ...

- A. sumber daya alam dapat diperbaharui
- B. sumber daya alam tidak dapat diperbaharui
- C. sumber daya alam buatan
- D. sumber daya alam hasil tambang

18. Petani menggunakan pupuk dari kotoran hewan untuk menyuburkan tanaman di kebun. Berdasarkan asal dan sifatnya, pengelompokan sumber daya alam yang tepat adalah ...

- A. sumber daya alam tidak dapat diperbarui
- B. sumber daya alam hasil tambang
- C. sumber daya alam dapat diperbarui
- D. sumber daya alam buatan

19. Sebuah pabrik membuang limbah ke sungai tanpa diolah. Akibatnya, ikan mati dan warga tidak bisa lagi menangkap ikan untuk dijual. Dampak dari kegiatan tersebut adalah ...

- A. meningkatnya hasil laut
- B. lingkungan menjadi bersih
- C. bertambahnya sumber daya alam
- D. kerusakan lingkungan dan ekonomi masyarakat

20. Di lingkungan sekitar, semakin banyak keluarga yang menggunakan sepeda motor untuk aktivitas sehari-hari seperti pergi ke sekolah dan bekerja. Akibatnya, penggunaan bensin semakin meningkat, sementara belum banyak yang beralih ke energi alternatif. Jika penggunaan bensin terus meningkat tanpa adanya energi alternatif, penilaian yang

paling tepat terhadap kondisi tersebut adalah ...

- A. penggunaan minyak bumi perlu ditingkatkan karena mudah diperoleh
- B. minyak bumi tetap aman digunakan dalam jangka panjang
- C. penggunaan bensin tidak berdampak pada ketersediaan sumber daya alam
- D. penggunaan minyak bumi perlu dikurangi karena jumlahnya terbatas

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8 Soal Posttest

SOAL POST-TEST

Materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui Dan Tidak Dapat Diperbaharui

Nama:

No.Absen:

Kelas:

Berilah tanda (x) pada jawaban yang tepat

1. Di suatu daerah pesisir, masyarakat memanfaatkan angin untuk menggerakkan kincir angin sebagai sumber listrik. Sementara itu, di daerah pegunungan, masyarakat memanfaatkan hasil hutan berupa kayu untuk membuat perabot rumah tangga. Berdasarkan informasi tersebut, pengelompokan pemanfaatan sumber daya alam yang tepat adalah ...

- A. angin → pembangkit listrik, kayu → bahan kerajinan
- B. angin → bahan makanan, kayu → bahan bakar kendaraan
- C. angin → bahan bangunan, kayu → sumber listrik
- D. angin → bahan tambang, kayu → sumber energi fosil

2. Di Indonesia, masyarakat memanfaatkan hutan untuk mengambil kayu dan hasil hutan lainnya. Namun, jika penangkapan dilakukan secara terus-menerus tanpa penanaman kembali, hutan dapat menjadi gundul dan sulit pulih seperti semula. Berdasarkan informasi tersebut, kesimpulan yang tepat tentang jenis sumber daya alam hutan adalah ...

- A. sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui karena akan habis selamanya
- B. sumber daya alam yang dapat diperbarui jika dikelola dengan bijak
- C. sumber daya alam yang tidak memiliki

nilai ekonomi

D. sumber daya alam buatan manusia

3. Di Indonesia, masyarakat memanfaatkan lahan pertanian untuk menanam padi yang kemudian diolah menjadi beras sebagai makanan pokok. Selain untuk konsumsi sendiri, hasil panen juga dijual ke pasar sehingga membantu meningkatkan pendapatan petani. Berdasarkan cerita tersebut, manfaat sumber daya alam yang paling tepat adalah ...

- A. menyebabkan kerusakan lingkungan secara langsung
- B. mengurangi kebutuhan pangan masyarakat
- C. menjangkau kebutuhan hidup dan meningkatkan perekonomian masyarakat
- D. menghambat kegiatan ekonomi di daerah

4. Penggunaan bahan bakar fosil secara terus-menerus tanpa penghematan dapat menyebabkan persediaannya semakin menipis dan berdampak pada lingkungan. Berdasarkan hubungan sebab-akibat tersebut, dampak utama dari penggunaan bahan bakar fosil secara berlebihan adalah ...

- A. terjadinya kelangkaan sumber daya alam
- B. sumber daya alam menjadi cepat diperbarui

- C. ketersediaan energi menjadi tidak terbatas
- D. lingkungan menjadi semakin sehat

5. Siti menggunakan air secukupnya saat mencuci tangan, membawa botol minum sendiri dari rumah, dan mematikan keran air setelah digunakan. Ia melakukan hal tersebut untuk menghemat penggunaan air dan menjaga lingkungan. Berdasarkan perilaku Siti, analisis yang tepat terhadap sikap tersebut adalah ...

- A. menggunakan sumber daya alam secara berlebihan
- B. menunjukkan sikap bijak dalam memanfaatkan sumber daya alam
- C. tidak peduli terhadap kelestarian lingkungan
- D. mempercepat kerusakan sumber daya alam

6. Minyak bumi dimanfaatkan sebagai bahan bakar dan sumber energi. Namun, proses terbentuknya memerlukan waktu yang sangat lama sehingga tidak dapat tersedia kembali dalam waktu singkat. Berdasarkan informasi tersebut, alasan minyak bumi digolongkan sebagai sumber daya alam tidak dapat diperbarui adalah ...

- A. penggunaannya sulit dilakukan
- B. jumlahnya terbatas di alam
- C. mudah ditemukan di berbagai tempat
- D. berasal dari tumbuhan yang dapat ditanam kembali

7. Petani memanfaatkan kotoran ternak sebagai pupuk alami untuk lahan pertanian agar tanaman dapat tumbuh dengan baik. Berdasarkan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dan dampaknya, manfaat dari penggunaan kotoran ternak tersebut adalah ...

- A. menyuburkan tanah
- B. mencemari tanah

- C. merusak tanaman
- D. menurunkan hasil panen

8. Batu bara merupakan salah satu sumber daya alam yang banyak dimanfaatkan untuk menghasilkan energi dalam jumlah besar. Berdasarkan fungsi dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari, batu bara paling tepat digunakan sebagai ...

- A. bahan bakar pembangkit listrik
- B. bahan pakaian
- C. bahan makanan
- D. bahan bangunan

9. Di sebuah desa, warga menanam kembali pohon setelah melakukan penambangan untuk kebutuhan kayu. Selain itu, mereka juga membatasi jumlah polong yang dibuang agar hutan tetap lestari. Berdasarkan hubungan antara tindakan dan tujuannya, sikap yang ditunjukkan oleh warga tersebut adalah ...

- A. memanfaatkan sumber daya alam secara berlebihan
- B. tidak memperhatikan kelestarian lingkungan
- C. bijak dalam memanfaatkan sumber daya alam
- D. merusak keseimbangan alam

10. Indonesia memanfaatkan hutan sebagai sumber kayu dan hasil hutan lainnya untuk kebutuhan hidup dan ekonomi. Namun, hutan dapat kembali seperti semula jika dilakukan penanaman kembali dan pengkajian yang baik. Berdasarkan informasi tersebut, kesimpulan yang tepat tentang jenis sumber daya alam hutan adalah ...

- A. sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui karena digunakan terus-menerus
- B. sumber daya alam yang dapat diperbarui karena dapat dikelola dan ditanam kembali

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

C. sumber daya alam yang tidak memiliki manfaat bagi kehidupan manusia

D. sumber daya alam yang terbentuk dalam waktu sangat lama tanpa bisa diperbarui

11. Di daerah pegunungan, masyarakat memanfaatkan hutan untuk menjaga sumber mata air tetap tersedia dan mencegah terjadinya longsor. Selain itu, hutan juga menjadi tempat hidup berbagai jenis hewan. Berdasarkan hubungan fungsi dan dampaknya terhadap lingkungan, pengelompokan pemanfaatan sumber daya alam pada cerita tersebut adalah ...

- A. mempercepat kerusakan lingkungan
- B. merusak habitat makhluk hidup
- C. mengurangi ketersediaan air
- D. menjaga keseimbangan lingkungan

12. Masyarakat memanfaatkan hutan dengan mengambil getah dan madu secara terbatas agar kelestarian hutan tetap terjaga sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidup. Berdasarkan cara pemanfaatan tersebut, penilaian yang paling tepat terhadap manfaat sumber daya alam hutan adalah ...

- A. menjaga hutan tetap lestari dan memberi penghasilan
- B. merusak hutan karena eksploitasi
- C. menghancurkan sumber daya alam
- D. mencemari lingkungan sekitar

13. Penanaman hutan dilakukan secara liar tanpa disertai reboisasi. Akibatnya, tanah menjadi gundul dan mudah terjadi longsor saat musim hujan. Dampak dari kegiatan tersebut adalah ...

- A. keseimbangan lingkungan terganggu
- B. hutan menjadi lebih subur dan lebar
- C. kualitas tanah semakin baik
- D. kualitas sumber daya alam semakin bertambah

14. Setiap pergi ke pasar, Ibu selalu membawa tas belanja sendiri dari rumah sebagai pengganti kantong plastik. Sekali pakai berdasarkan tujuan dan dampaknya terhadap lingkungan, sikap tersebut bertujuan untuk ...

- A. bersikap bores terhadap sumber daya alam
- B. menambah jumlah sampah
- C. mencemari lingkungan
- D. mengurangi penggunaan plastik

15. Di sekolah, siswa diminta mematikan AC dan lampu saat kelas dalam keadaan kosong agar energi listrik tidak terbuang sia-sia. Berdasarkan tujuan dan dampak dari kegiatan tersebut, manfaat yang paling tepat adalah ...

- A. menurunkan kenyamanan belajar
- B. meningkatkan penggunaan energi listrik
- C. merusak lingkungan
- D. menjaga ketersediaan sumber daya alam

16. Pasir dan batu dimanfaatkan sebagai bahan bangunan untuk membangun rumah agar masyarakat memiliki tempat tinggal yang layak. Berdasarkan hubungan antara pemanfaatan sumber daya alam dan kebutuhan manusia, manfaat penggunaan pasir dan batu tersebut adalah ...

- A. mencemari lingkungan
- B. merusak ekosistem
- C. menurunkan kualitas lingkungan
- D. memenuhi kebutuhan tempat tinggal

17. Di Indonesia, masyarakat memanfaatkan energi angin untuk menggerakkan kincir sebagai sumber listrik. Energi ini tersedia secara alami dan tidak akan habis jika digunakan terus-menerus. Jenis sumber daya alam pada cerita tersebut adalah ...

A. sumber daya alam yang dapat diperbaharui

B. sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui

C. sumber daya alam buatan

D. sumber daya alam yang jumlahnya terbatas

18. Di lingkungan sekitar, masyarakat memanfaatkan bambu untuk membuat kerajinan dan perabot rumah tangga. Bambu dapat tumbuh kembali dengan cepat jika dikelola dengan baik. Berdasarkan usia dan sifat bahan yang digunakan pada cerita tersebut, pengelompokan sumber daya alam yang tepat adalah ...

- A. sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui
- B. sumber daya alam hasil tambang
- C. sumber daya alam yang dapat diperbarui
- D. sumber daya alam buatan

19. Kegiatan penambangan emas dilakukan tanpa memperhatikan dampak lingkungan, sehingga limbahnya mencemari sungai yang digunakan masyarakat untuk kebutuhan sehari-hari. Akibatnya, air menjadi keruh dan tidak layak digunakan. Dampak dari kegiatan tersebut adalah ...

- A. kualitas air meningkat dan aman digunakan
- B. lingkungan menjadi lebih bersih dan sehat
- C. kerusakan lingkungan dan terganggunya kehidupan masyarakat
- D. bertambahnya sumber daya alam di sekitar sungai

20. Minyak bumi diolah menjadi bensin untuk kendaraan bermotor. Jika penggunaan bensin terus meningkat tanpa adanya energi alternatif, penilaian yang paling tepat terhadap kondisi tersebut adalah ...

A. penggunaan minyak bumi perlu ditingkatkan karena mudah diperoleh

B. minyak bumi tetap aman digunakan dalam jangka panjang

C. penggunaan bensin tidak berdampak pada ketersediaan sumber daya alam

D. penggunaan minyak bumi perlu dikurangi karena jumlahnya terbatas

21. Kegiatan penambangan emas dilakukan tanpa memperhatikan dampak lingkungan, sehingga limbahnya mencemari sungai yang digunakan masyarakat untuk kebutuhan sehari-hari. Akibatnya, air menjadi keruh dan tidak layak digunakan. Dampak dari kegiatan tersebut adalah ...

- A. kualitas air meningkat dan aman digunakan
- B. lingkungan menjadi lebih bersih dan sehat
- C. kerusakan lingkungan dan terganggunya kehidupan masyarakat
- D. bertambahnya sumber daya alam di sekitar sungai

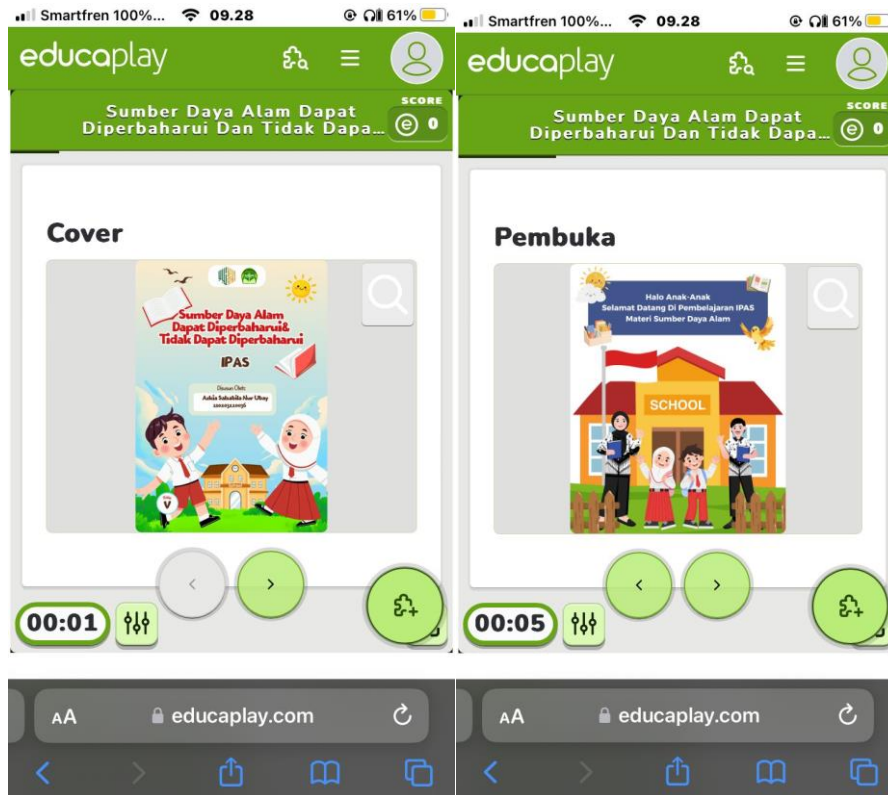
22. Minyak bumi diolah menjadi bensin untuk kendaraan bermotor. Jika penggunaan bensin terus meningkat tanpa adanya energi alternatif, penilaian yang paling tepat terhadap kondisi tersebut adalah ...

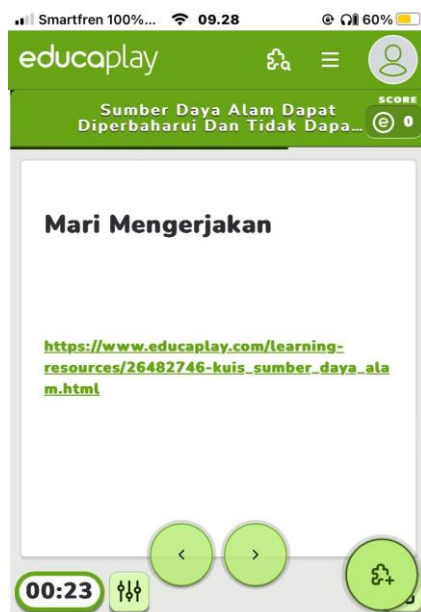
- A. penggunaan minyak bumi perlu ditingkatkan karena mudah diperoleh
- B. minyak bumi tetap aman digunakan dalam jangka panjang
- C. penggunaan bensin tidak berdampak pada ketersediaan sumber daya alam
- D. penggunaan minyak bumi perlu dikurangi karena jumlahnya terbatas

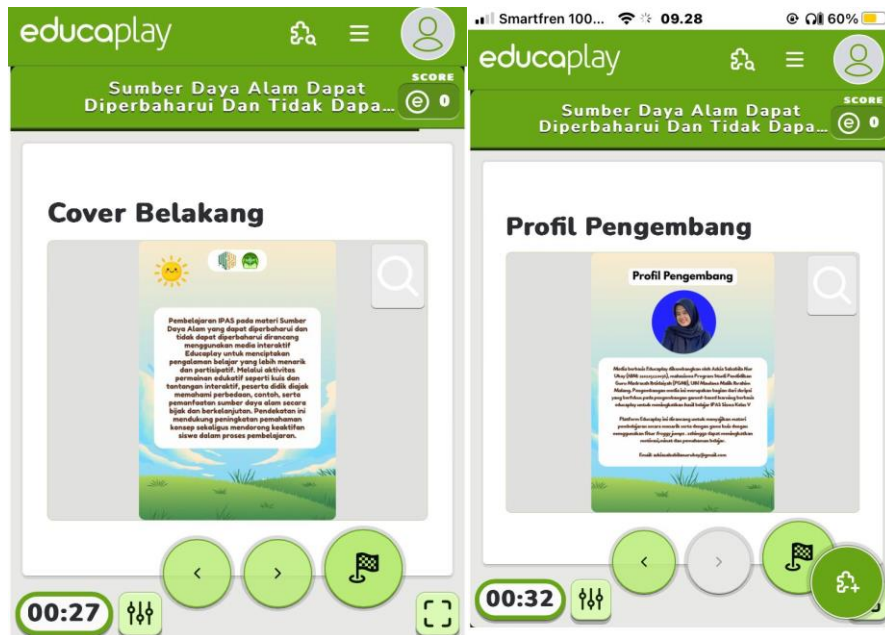
Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9 Media Educaplay

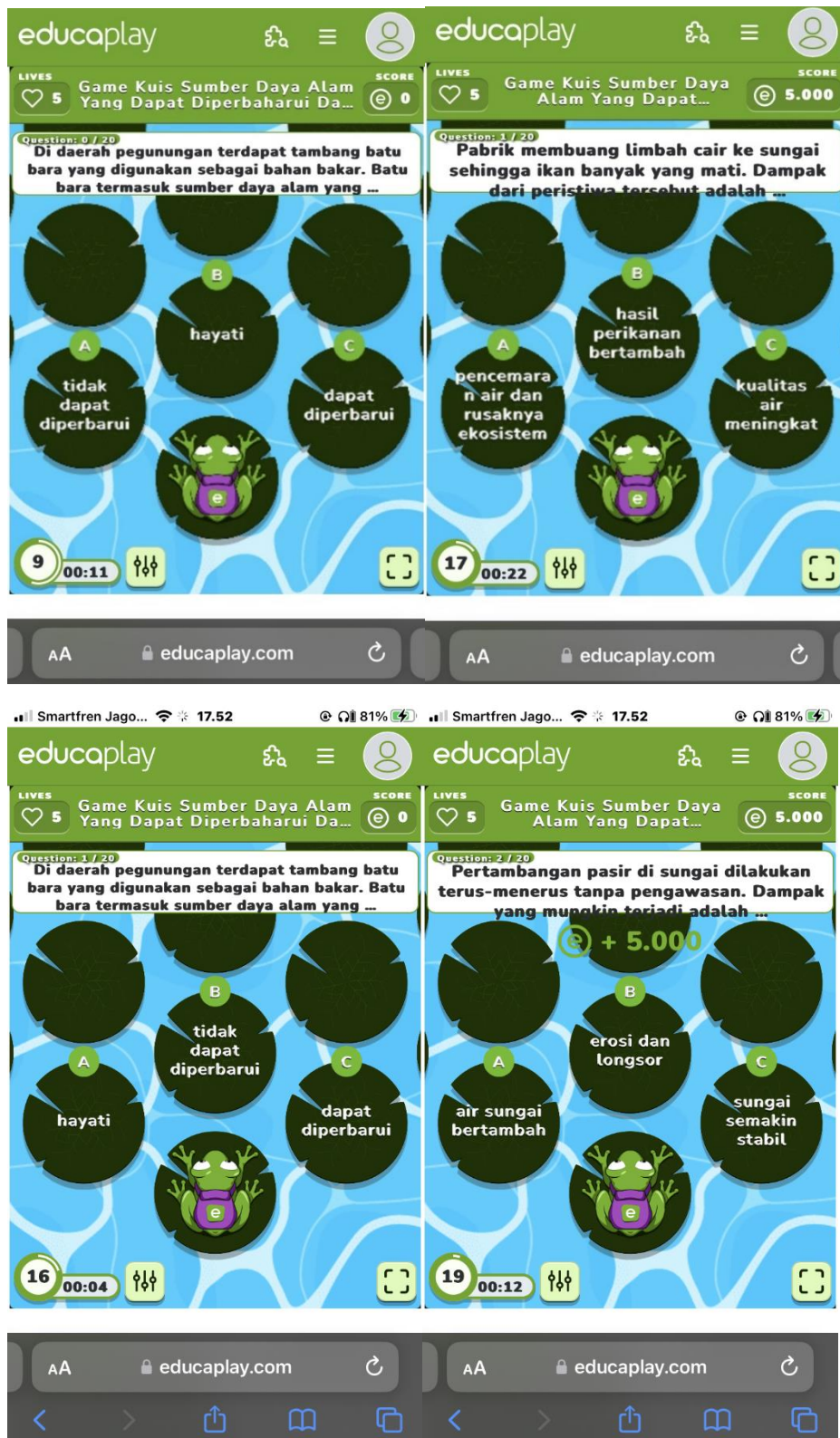


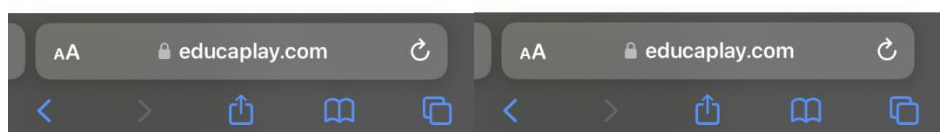
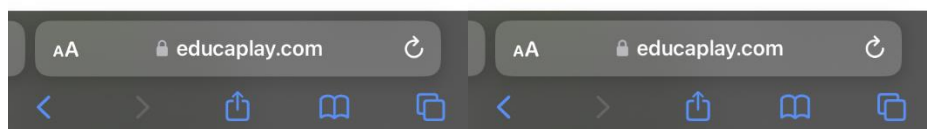


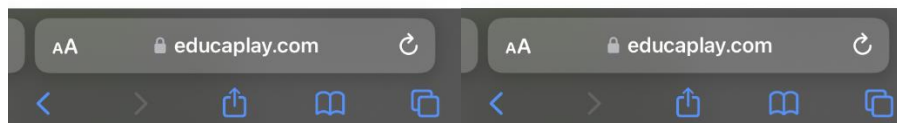
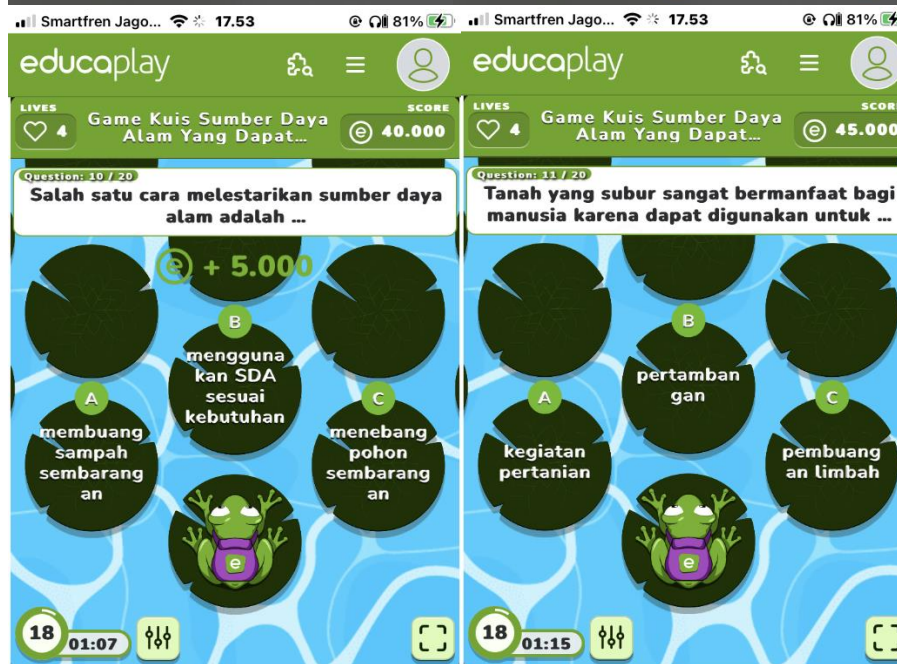
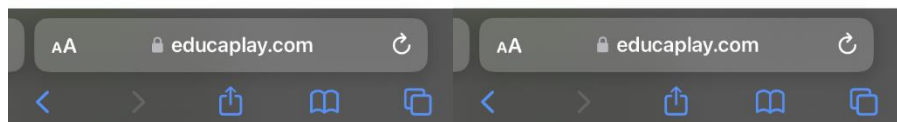
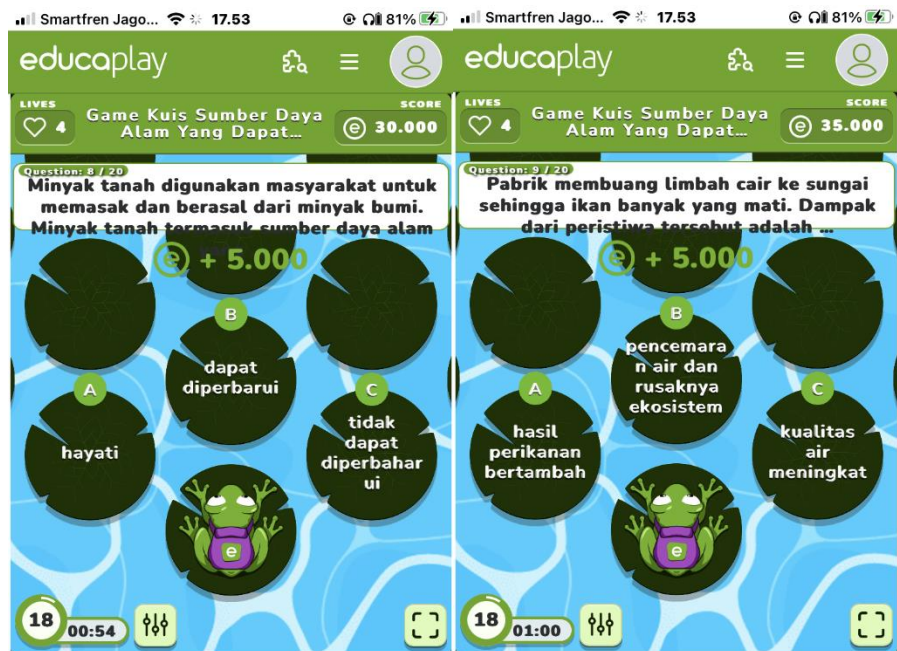


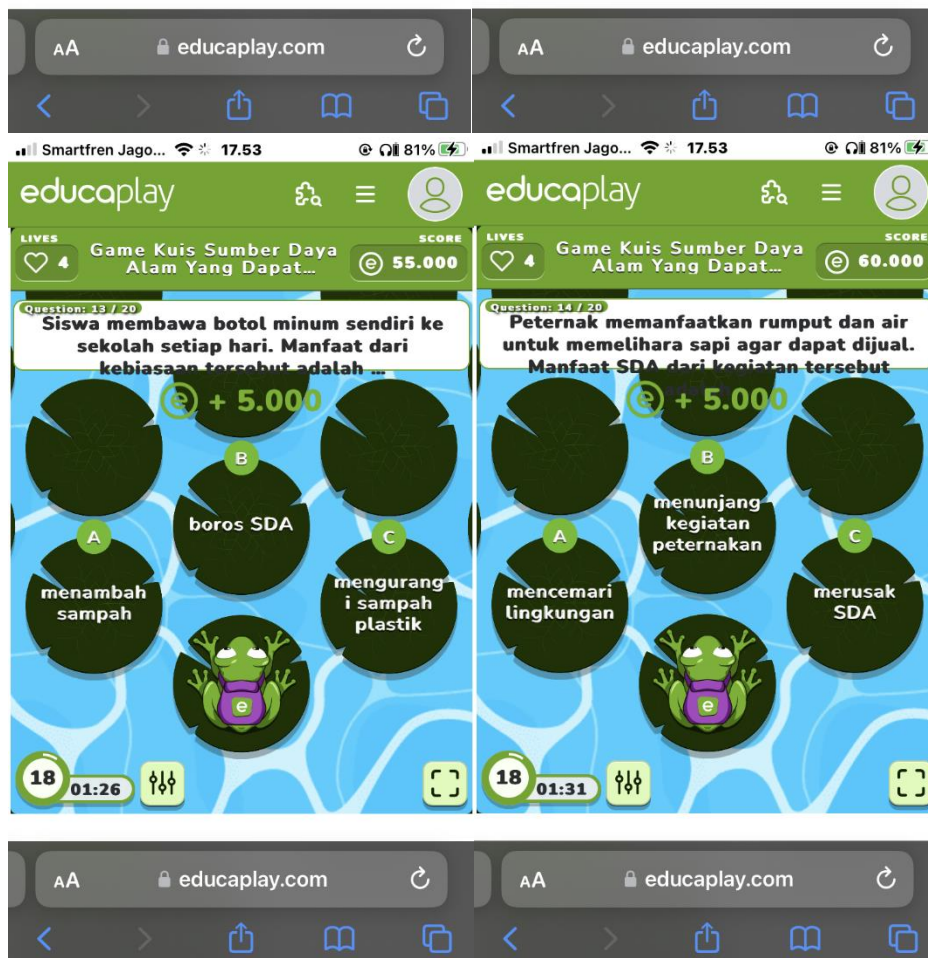
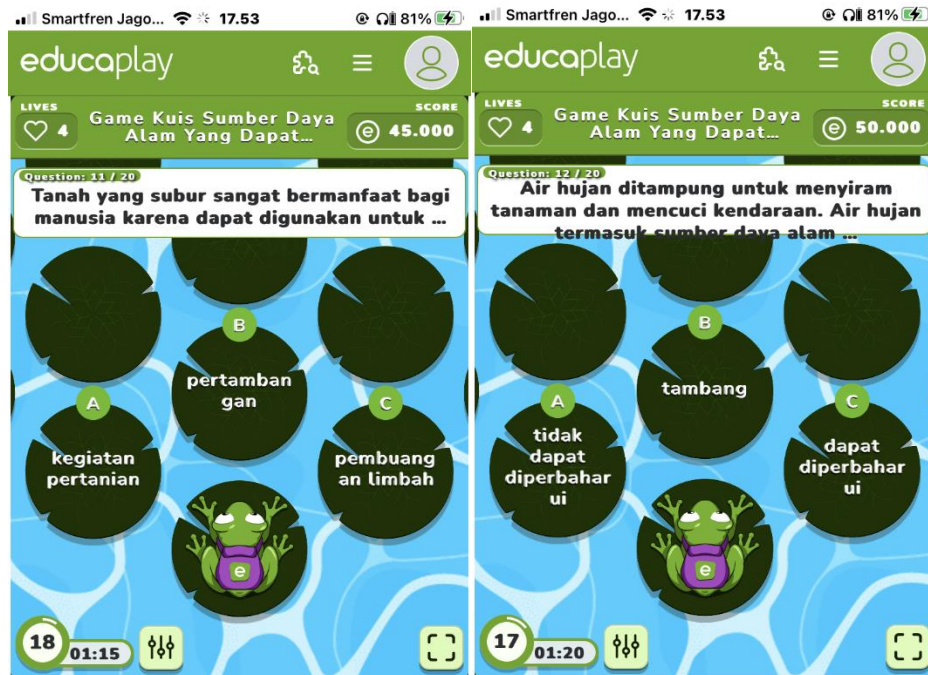


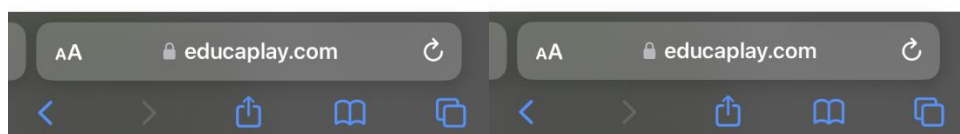
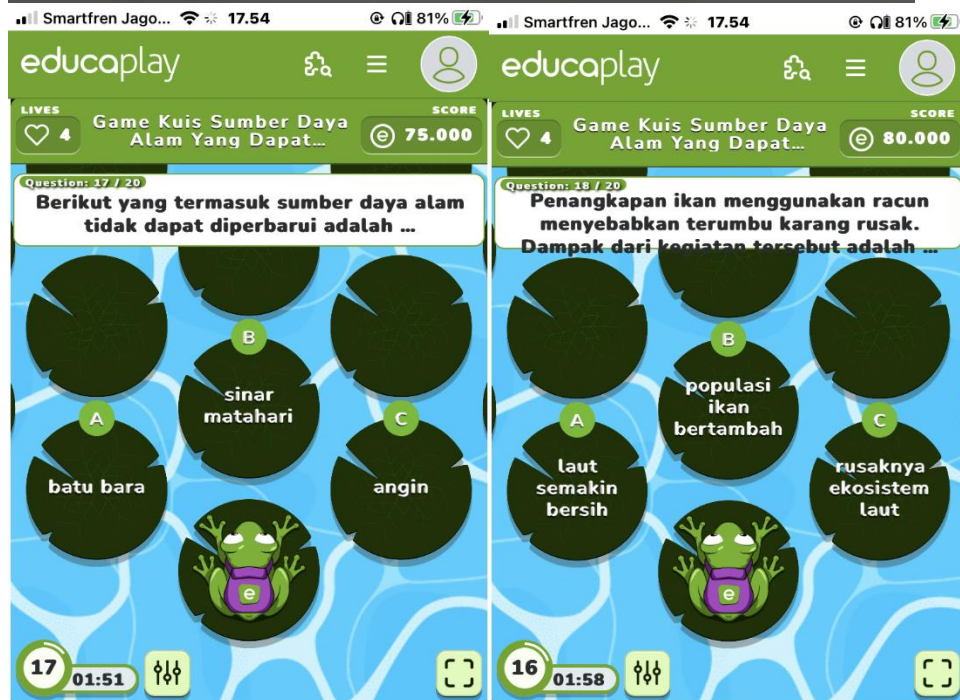
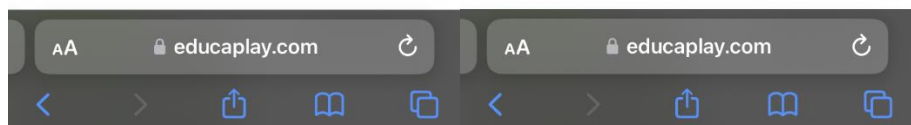
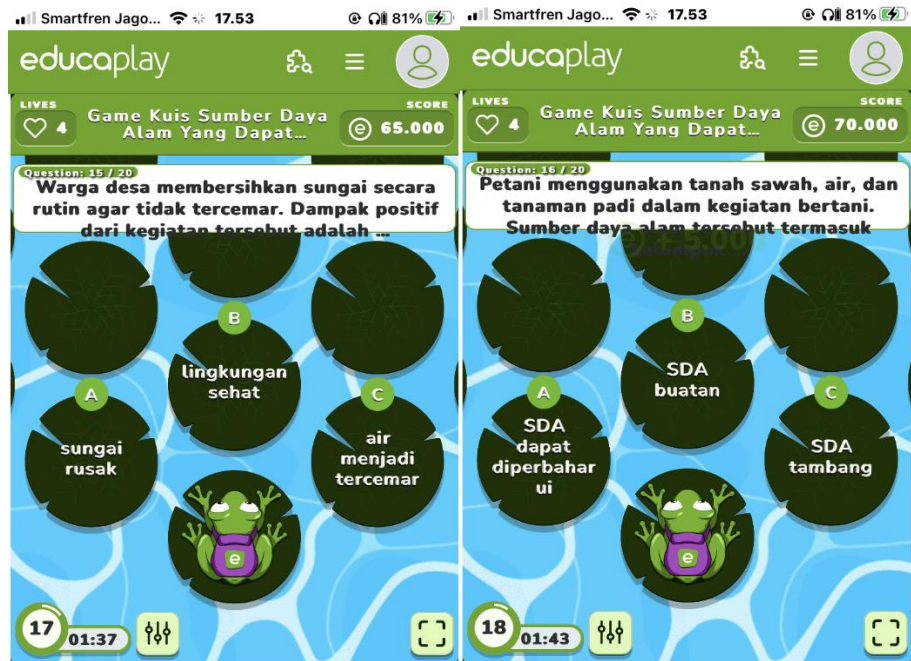
Lampiran 10 Kuis Froggy Jumps











Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 12 Sertifikat Turnitin



RIWAYAT HIDUP



Nama : Azkia Salsabila Nur Ubay
NIM : 220103110036
Tempat,Tanggal Lahir : Bogor,08 Februari 2004
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2022
Alamat : Jl.Madnur Desa Jampang Kec.Kemang Kab.Bogor
No.Handphone : 0881026365213
Email : azkiasalsabilanurubay@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK IT Alfarida
MI Miftahul Athfal
SMPIT Dinamika Umat
MAN 1 Kota Bogor
S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang