

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
EDUCAPLAY PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPAN UNTUK MURID
KELAS V SDN BANJARSAWAH 1**

Rafilia Tamar Hilwa¹, Faridahtul Jannah²,
Ryzca Siti Qomariyah³, Didit Yulian Kasdriyanto⁴

Universitas Panca Marga

rafiliatamar2003@gmail.com, Faridahtul@upm.ac.id, ryzca.upm@gmail.com,
didityulian@upm.ac.id.

ABSTRACT

The goal of this study was to develop Educaplay-based interactive learning resources on everyday norms for fifth-grade students at SDN Banjarsawah 1 and evaluate their effectiveness, validity, and usefulness. The development of this learning resource was motivated by the need for instructional resources that might help students understand abstract concepts of commonplace standards through engaging, interactive, and contextual learning activities. The research and development (R&D) technique for this study followed the five steps of the ADDIE model: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study's subjects were fifth-grade students from SDN Banjarsawah 1. Among the instruments used to collect data were learning outcome evaluations, teacher and student response questionnaires, media expert validation sheets, and material expert validation sheets. The results show that the Educaplay-based interactive learning materials were rated as extremely valid with a media expert validation score of 96.88% and as valid with a material expert validation score of 87.50%. A very valid category was indicated by the average product validation score of 92.19%. With a score of 93.75%, teacher replies were classified as extremely practical. In the meantime, the effectiveness test revealed a 92% student learning mastery percentage, which was classified as extremely effective. These results show that using the created Educaplay-based interactive learning materials to teach Pancasila Education about everyday norms is viable. In summary, the Educaplay-based interactive learning materials created for this study satisfied the requirements of being highly effective, highly practical, and highly valid. As a result, it might be utilised as a substitute teaching tool to help educators and learners comprehend social standards in a more interesting, participatory, and significant method.

Keywords: *Interactive Learning Media, Educaplay, Norms in Daily Life, Pancasila Education.*

ABSTRAK

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menghasilkan materi pembelajaran berbasis *Educaplay* tentang norma kehidupan untuk siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1. Proyek ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas, kegunaan, dan keefektifan materi yang dibuat. Media ini dibuat sebagai respons terhadap kebutuhan materi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak tentang norma sosial melalui kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan, dan kontekstual. Model ADDIE lima tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan (R&D) studi ini. Subjek penelitian adalah siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1. Instrumen pengumpulan data yang digunakan antara lain lembar validasi ahli untuk konten, lembar validasi media, angket tanggapan guru, kuesioner tanggapan siswa, dan ujian hasil belajar. Bahan ajar interaktif berbasis *Educaplay* dikategorikan sangat valid dengan persentase validasi ahli media sebesar 96,88% dan valid dengan persentase validasi ahli konten sebesar 87,50%, menurut temuan penelitian. Bahan ajar ini diklasifikasikan sangat valid karena rata-rata hasil validasi produk adalah 92,19%. Sebanyak 93,75% penilaian guru dianggap sangat berguna. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 92%, yang dianggap sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa sumber belajar interaktif berbasis *Educaplay* cocok digunakan dalam pendidikan Pancasila, khususnya untuk topik yang berkaitan dengan norma umum. Kesimpulan studi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media yang sangat sah, sangat bermanfaat, dan sangat efektif. Akibatnya, media ini bisa digunakan sebagai metode pengajaran alternatif untuk membantu pengajar dan siswa memahami konten norma kehidupan dengan cara yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Educaplay*, Norma dalam Kehidupan, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Untuk membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang penting. Salah satu mata pelajaran utamanya adalah Norma dalam Kehidupan, yang memberikan dasar bagi siswa untuk memahami aturan, membedakan perilaku yang pantas dan tidak pantas,

serta mengembangkan pengendalian diri, tanggung jawab, toleransi, dan kepatuhan terhadap aturan dalam kehidupan sehari-hari (Elwijaya et al., 2021). Namun, karena siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret, konsep abstrak seperti norma lebih mudah dipahami jika disampaikan melalui media visual yang nyata dan kegiatan belajar interaktif. Media berbasis teknologi

terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan abad ke-21 (Jannah et al., 2023).

Sebenarnya, ceramah, buku pelajaran, dan tugas tertulis masih mendominasi pendidikan Pancasila, yang membuat siswa menjadi penurut, cepat bosan, dan sulit memahami bagaimana aturan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati & Perdana, 2024). Sebenarnya, memahami norma membutuhkan contoh kontekstual selain pemahaman konsep agar nilai-nilai yang diajarkan bisa diinternalisasi dengan baik (Annisa et al., 2024). Menurut beberapa penelitian, pembelajaran Pendidikan Pancasila bisa lebih efektif didukung, hasil belajar bisa lebih meningkat, dan konsep-konsep abstrak bisa dijelaskan dengan menggunakan bahan ajar baik digital maupun konkrit (Fransiska et al., 2023).

Menurut hasil observasi, 50% siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1 nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal untuk materi tentang norma dalam kehidupan. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa cara belajar masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa

kesulitan memahami bagaimana norma diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, situasi ini menunjukkan kebutuhan akan sumber belajar yang lebih menarik, interaktif, dan cocok untuk siswa sekolah dasar.

Educaplay, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti permainan edukatif, teka-teki, latihan mencocokkan, dan kuis, adalah salah satu pilihan media pembelajaran. Menurut berbagai penelitian, *Educaplay* bisa meningkatkan motivasi, hasil belajar, fokus, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pendidikan Pancasila (Retta et al., 2025). Selain itu, penelitian tentang pembuatan media pembelajaran menunjukkan validitas, kelayakan, dan kepraktisan yang tinggi dari media yang dibuat secara sistematis dalam membantu proses belajar (Herlin et al., 2024).

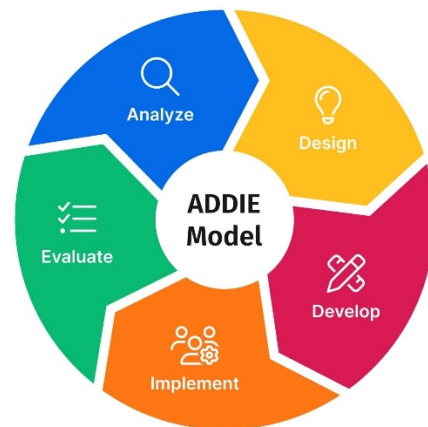
Mengingat keadaan ini, tujuan dari proyek ini adalah untuk menyediakan materi pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* tentang norma dalam kehidupan untuk siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan media yang dapat

diandalkan, praktis, dan efektif sebagai alat belajar yang lebih relevan, menarik, dan cocok bagi siswa sekolah dasar. Diharapkan temuan ini secara teori dapat membantu dalam pembuatan bahan ajar Pendidikan Pancasila dan secara praktis berfungsi sebagai alat pendidikan terkini yang mendukung guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran serta mempermudah pemahaman dan penerapan norma oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Produk ini berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* untuk tema Norma dalam Kehidupan bagi siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1 dengan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) serta paradigma pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Pendekatan R&D digunakan karena bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran yang dinilai dari sisi efektivitas, kevalidan, dan kepraktisan sebelum digunakan dalam proses belajar mengajar (Herlin et al., 2024).

Sementara itu, model ADDIE dipilih karena cocok untuk membuat bahan ajar digital karena langkah-langkahnya yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga tinjauan produk. (Munir et al., 2023; Sarudi & Jacobus, 2024).



Gambar 1 Model Pengembangan
ADDIE

Untuk mengetahui kebutuhan belajar, karakteristik siswa, sumber daya, dan media yang tepat, langkah analisis dilakukan melalui wawancara guru dan observasi. Tujuan pembelajaran, penyusunan materi, aktivitas interaktif, tampilan media, petunjuk pengguna, dan alat penelitian semuanya termasuk dalam tahap desain. Materi pembelajaran berbasis *Educaplay* kemudian dibuat pada tahap pembuatan, dievaluasi oleh ahli media dan materi, dan kemudian diubah sesuai dengan saran dari validator (Sarudi & Jacobus, 2024). Agar bisa

mendapatkan masukan tentang kegunaan media dari guru dan siswa, tahap implementasi melibatkan pengujian penggunaannya dengan siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1. Tujuan dari tahap terakhir, evaluasi, adalah untuk menilai hasil dari uji coba dan validasi serta memperbaiki produknya sampai didapatkan media yang layak.

Guru kelas lima, siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1, ahli media, dan pakar materi termasuk dalam subjek penelitian.

Baik data kuantitatif tentang skor validasi ahli maupun tanggapan guru dan siswa melalui kuesioner dikumpulkan, bersama dengan data kualitatif tentang komentar dan rekomendasi dari pengguna dan validator. Data tersebut dikumpulkan melalui observasi, wawancara, survei tanggapan, lembar validasi, dan dokumentasi. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat validitas, kegunaan, dan efektivitas media berdasarkan kriteria yang dimodifikasi dari Akbar (2017). Berdasarkan kepatuhan produk terhadap syarat validitas, kegunaan, dan efektivitas, penelitian ini

mengevaluasi seberapa efektif produk sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma dalam kehidupan (Herlin et al., 2024).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Proyek ini membuat sumber belajar interaktif berbasis *Educaplay* untuk siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1 pada mata pelajaran Norma dalam Kehidupan dengan memanfaatkan paradigma pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahapan menghasilkan informasi yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media dalam hal efektivitas, validitas, dan kepraktisan. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dibuat memenuhi ketiga kriteria tersebut, sehingga bisa digunakan sebagai alat bantu mengajar pengganti untuk Pendidikan Pancasila.

Tahap Analysis

Dengan menggunakan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas lima di SDN Banjarsawah 1, langkah analisis dilakukan untuk

menentukan kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma dalam kehidupan, yang menyebabkan siswa bersikap pasif dan kesulitan memahami bagaimana norma diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menekankan pentingnya menggunakan contoh dunia nyata untuk membantu murid sekolah dasar, yang masih berada pada tahap operasional konkret, memahami konsep norma. Selain itu, sifat-sifat siswa kelas lima menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, dan langsung mempraktikkan dibandingkan sesi yang hanya berfokus pada penjelasan guru. Situasi ini menekankan pentingnya sumber belajar yang bisa meningkatkan partisipasi siswa dan membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Aspek yang Dianalisis	Temuan	Kebutuhan Pengembangan
Kondisi pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi	Media pembelajaran interaktif

Aspek yang Dianalisis	Temuan	Kebutuhan Pengembangan
	metode ceramah	berbasis <i>Educaplay</i>
Karakteristik murid	Murid lebih menyukai pembelajaran visual dan aktif	Media dengan aktivitas interaktif
Materi pembelajaran	Materi norma memerlukan contoh konkret	Media yang menyajikan contoh penerapan norma
Kebutuhan guru	Guru memerlukan media pendukung	Media yang mudah digunakan
Kebutuhan murid	Murid membutuhkan pembelajaran yang tidak monoton	Kuis dan permainan edukatif

Berdasarkan hasil analisis, *Educaplay* dipilih sebagai platform pembelajaran karena menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang cocok untuk siswa sekolah dasar, seperti soal latihan, permainan edukatif, permainan mencocokkan, dan kuis. Diharapkan platform ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan membantu para guru menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Tahap Development

Persiapan materi, desain media, kegiatan pembelajaran, dan alat validasi menandai dimulainya fase pengembangan. Sebelum

digunakan dengan siswa, produk akhir diperiksa oleh ahli media dan konten. Kelayakan media dalam hal konten, desain, navigasi, bahasa, interaktivitas, dan kesesuaian dengan karakter anak-anak SD dinilai melalui validasi.

Media ini mendapatkan skor 21 dari 24, atau 87,50%, menurut hasil validasi ahli konten, yang menempatkannya dalam kategori sah. Menurut para validator, materi tersebut memiliki contoh yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sesuai dengan kemampuan belajar, dan menggunakan bahasa yang sederhana. Untuk membuat cakupan materi lebih lengkap, para validator juga memberikan beberapa rekomendasi untuk perbaikan, seperti mengubah tujuan pembelajaran dan menyertakan contoh standar keluarga.

Dengan persentase 96,88% dan skor 31 dari 32 yang mungkin, hasil validasi ahli media masuk dalam kategori sangat valid. Menurut evaluasi, medianya memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang sederhana, teks yang mudah dibaca, dan aktivitas interaktif yang cocok untuk siswa kelas lima. Untuk membantu guru dan murid lebih

memahami cara menggunakan media di kelas, validator media menyarankan untuk membuat panduan pengguna.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Validator	Persentase	Kategori
Ahli materi	87,50%	Valid
Ahli media	96,88%	Sangat valid
Rata-rata	92,86%	Sangat valid

Rata-rata kelayakan media mencapai 92,86% dengan kategori sangat valid, menurut data validasi. Produk kemudian diperbarui berdasarkan masukan dari para validator, yang mencakup memodifikasi tujuan pembelajaran, memasukkan contoh norma keluarga ke dalam konten, dan membuat manual untuk menggunakan media. Perubahan ini dilakukan agar media lebih mudah digunakan oleh guru maupun siswa dan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap Implementation

Media ini digunakan dengan sepuluh siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1 setelah validator menyatakan layak. Pelaksanaan ini bertujuan untuk mengetahui kegunaan media berdasarkan penilaian guru dan efektivitasnya berdasarkan hasil belajar siswa serta penilaian sikap. Selama

pembelajaran, siswa terlibat dalam berbagai aktivitas interaktif, termasuk latihan dan kuis, sementara guru menggunakan media *Educaplay* untuk menyampaikan informasi tentang norma hidup.

Penilaian guru menghasilkan skor 93,75%, yang dianggap sangat praktis. Dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, guru merasa media ini lebih mudah digunakan, menarik secara visual, dan mampu memberikan instruksi yang jelas. Perangkat digital juga bisa digunakan untuk mengakses media ini, sehingga praktis dipakai baik di dalam maupun di luar kelas.

Hasil belajar siswa setelah mengikuti sesi *Educaplay* digunakan untuk mengukur efektivitas media tersebut. Berdasarkan data evaluasi, rata-rata skor siswa adalah 92 dan persentase penguasaan adalah 92%, sehingga masuk dalam kategori sangat efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media yang dibuat, sebagian besar siswa mampu memahami informasi tentang norma sosial.

Selain karakteristik kognitif, penelitian ini juga mengevaluasi sikap siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian, 20% siswa termasuk dalam kategori cukup baik dan 80% masuk kategori baik. Berdasarkan bukti ini, mengadopsi bahan ajar interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kegiatan, dan sesi tanya jawab selama pelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Implementasi Media

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Penilaian guru	93,75%	Sangat praktis
Hasil belajar murid	92%	Sangat efektif
Sikap murid (Baik)	80%	Baik
Sikap murid (Cukup Baik)	20%	Cukup baik

Setelah prosedur implementasi selesai, tahap evaluasi dilakukan. Berdasarkan evaluasi tersebut, hasil akhirnya memenuhi persyaratan validitas, kepraktisan, dan efektivitas karena perubahan yang dilakukan berdasarkan masukan ahli berhasil meningkatkan kualitas media. Untuk siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1, media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* ini dianggap tepat untuk digunakan sebagai sumber belajar Pendidikan Pancasila pada materi Norma dalam Kehidupan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi edukasi interaktif yang dibuat menggunakan *Educaplay* telah memenuhi tiga kebutuhan utama dalam penelitian pengembangan: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Ketiga elemen ini didapat melalui proses pengembangan yang sistematis mengikuti paradigma ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan hingga desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dibuat tidak hanya bisa digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma dalam kehidupan dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

Validitas Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi, validasi ahli media mendapatkan 96,88% dengan kategori sangat valid, sedangkan ahli konten memberi media persentase 87,50% dengan kategori valid. Secara keseluruhan, rata-rata validitas media adalah 92,86%, menunjukkan bahwa produk ini dianggap sangat layak digunakan setelah dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan masukan dari para validator. Media ini memenuhi elemen kesesuaian materi, tujuan

pembelajaran, penggunaan bahasa, tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan, sesuai dengan hasil validasi yang tinggi.

Validitas yang tinggi tidak terlepas dari penerapan model ADDIE yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penyempurnaan produk pada setiap tahap pengembangan. Masukan yang diberikan validator, seperti penyesuaian tujuan pembelajaran, penambahan contoh norma keluarga, dan penyusunan buku panduan penggunaan, menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas media sebelum diimplementasikan kepada murid. Revisi tersebut menjadikan media lebih sesuai dengan karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil studi ini mendukung pernyataan yang dibuat oleh Herlin et al. (2024) bahwa media pembelajaran sebaiknya menjalani prosedur validasi agar kualitas desain, konten, dan fungsionalitas mediannya terjamin sebelum digunakan dalam lingkungan pendidikan. Selain itu, model ADDIE

adalah model pengembangan yang sistematis karena setiap tahapnya saling terkait dan memungkinkan penyesuaian berdasarkan hasil evaluasi, menurut Munir et al. (2023) dan Sarudi dan Jacobus (2024). Dengan demikian, penggunaan model ADDIE dalam studi ini menambah tingkat validitas media yang tinggi.

Kepraktisan Media Pembelajaran

Menurut penilaian Guru, media ini mendapat skor 93,75%, menempatkannya dalam kategori yang sangat praktis, berdasarkan hasil penerapannya. Para guru menilai media ini mudah digunakan, enak dipandang, dengan petunjuk penggunaan yang jelas, dan mampu membantu siswa memahami konsep norma dalam kehidupan. Media ini nyaman digunakan baik di dalam maupun di luar kelas karena dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.

Tingkat kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media ini benar-benar mempermudah penyampaian materi daripada menambah beban kerja guru selama proses pembelajaran. Guru dapat lebih mudah melibatkan siswa selama pelajaran dengan memasukkan aktivitas interaktif seperti soal latihan,

kuis, dan permainan edukatif. Selain itu, media ini memberikan feedback langsung kepada guru tentang jawaban siswa, sehingga mereka bisa cepat menilai tingkat pemahaman siswa.

Hasil dari penelitian ini mendukung pernyataan Rahmawati dan Perdana (2024) bahwa, berbeda dengan metode ceramah, media pembelajaran digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui aktivitas belajar, penggunaan media digital membuat proses belajar lebih berpusat pada siswa.

Kegunaan media ini juga menunjukkan betapa mudahnya bagi guru sekolah dasar untuk menggunakan *Educaplay*. Karena aktivitas belajar disusun secara teratur, guru tidak memerlukan kemampuan teknis yang rumit untuk menggunakan media ini. Akibatnya, materi tambahan dengan sifat serupa mungkin juga bisa menggunakan media yang dibuat ini.

Efektivitas Media Pembelajaran

Hasil belajar siswa, yang termasuk dalam kategori sangat

efektif dengan rata-rata nilai 92 dan persentase ketuntasan 92%, menunjukkan seberapa berhasil media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah terlibat dalam pembelajaran dengan media berbasis *Educaplay*, sebagian besar siswa mampu memahami materi tentang Norma dalam Kehidupan. Hasil belajar yang tinggi ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan belajar yang lebih menarik dan relevan, media yang dibuat secara efektif membantu siswa memahami konsep norma.

Karena media mencakup visual, tes, latihan interaktif, dan permainan edukatif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis selain konten teks, hasil belajar bisa meningkat. Melalui latihan-latihan ini, siswa secara langsung mengidentifikasi contoh perilaku yang tepat atau salah sesuai dengan norma umum, selain membaca teks. Dibandingkan dengan belajar yang hanya mengandalkan ceramah, metode semacam ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil dari studi ini sejalan dengan penelitian oleh Retta et al. (2025), yang menunjukkan bahwa

Educaplay bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui kegiatan belajar yang interaktif. Fernanda et al. (2024) melaporkan temuan serupa, dengan menyatakan bahwa media berbasis *Educaplay* bisa meningkatkan keterlibatan siswa saat belajar. Selain itu, Septianingsih dan Widyasari (2025) menjelaskan bahwa karena siswa mendapatkan umpan balik langsung atas jawaban mereka, penggunaan kegiatan interaktif di *Educaplay* bisa membantu pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Hasil penilaian sikap siswa, yang menunjukkan bahwa 80% siswa termasuk dalam kelompok baik dan 20% dalam kategori cukup baik, semakin menguatkan efektivitas media. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media meningkatkan kemampuan kognitif dan memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tampak lebih bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan pendidikan, aktif menanggapi pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh media.

Hasil ini sejalan dengan temuan studi Ahsania dan Chumdari (2025), yang menyatakan bahwa materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan memungkinkan mereka berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, yang meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan sesi belajar.

Implikasi Penelitian

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sumber belajar berbasis *Educaplay* yang interaktif bisa menjadi alat bantu mengajar yang bermanfaat untuk pendidikan Pancasila, terutama terkait konten tentang norma sehari-hari. Media ini membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik sekaligus memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui berbagai kegiatan interaktif. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membantu siswa membangun karakter mereka dengan memberikan contoh bagaimana norma diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, daripada hanya menanamkan pengetahuan, teknik

pembelajaran ini mendorong pengembangan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sumber belajar interaktif berbasis *Educaplay* memenuhi persyaratan validitas, kegunaan, dan efektivitas, sehingga cocok digunakan sebagai sumber belajar untuk Pancasila di sekolah dasar. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya tentang seberapa baik sumber belajar digital dapat meningkatkan kualitas proses pendidikan dan membantu pengembangan alat pengajaran kreatif yang memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21.

D. Kesimpulan

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan sumber belajar interaktif berbasis *Educaplay* untuk siswa kelas lima di SDN Banjarsawah 1 pada mata pelajaran Norma dalam Kehidupan dengan memanfaatkan paradigma pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap menghasilkan produk yang

kemudian divalidasi, direvisi, diterapkan, dan dievaluasi untuk mengembangkan bahan ajar yang memenuhi kebutuhan pendidik dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dibuat memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Di kategori sangat valid, validasi oleh pakar media mencapai 96,88%, sedangkan di kategori valid, validasi oleh pakar konten mencapai 87,50%. Hasil ini menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria kesesuaian konten, tampilan, navigasi, bahasa, dan interaktivitas, sehingga layak digunakan dalam dunia pendidikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Munir et al. (2023), yang menemukan bahwa pembuatan media menggunakan paradigma ADDIE menghasilkan media yang memiliki tingkat validitas tinggi dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pragmatisme media memberikan hasil yang sangat baik. Menurut penilaian guru, yang mencapai 93,75%, materi ini mudah digunakan, menarik, dan bisa membantu guru dalam menyampaikan pelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih interaktif.

Selain itu, tes sikap menunjukkan bahwa 80% siswa masuk dalam kelompok baik, yang menunjukkan efektivitas media ini, dan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 92 dengan tingkat ketuntasan 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa *Educaplay* bisa meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong peluang belajar yang lebih dinamis dan bermakna, serta membantu memahami gagasan norma dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Herlin et al. (2024) yang menemukan bahwa materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, materi ajar interaktif berbasis *Educaplay* dianggap cocok untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar Pendidikan Pancasila pada materi norma hidup. Guru bisa membuat pelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan berpusat pada siswa dengan memanfaatkan sumber ini sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi.

Saran

Untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis bagi siswa, guru

bisa menggunakan alat belajar interaktif berbasis *Educaplay* sebagai pengganti tes atau latihan belajar. Sekolah juga perlu mendukung penggunaan teknologi dengan menyediakan perangkat yang memadai dan koneksi internet supaya pembelajaran berbasis teknologi bisa lebih efektif.

Studi ini masih memiliki sejumlah keterbatasan karena eksperimennya dibatasi pada konten mengenai Norma dalam Kehidupan dan hanya dilakukan di satu sekolah dengan ukuran sampel yang kecil. Disarankan agar penelitian di masa depan mengembangkan media untuk konten Pendidikan Pancasila yang lebih banyak, melibatkan responden yang lebih luas, dan menilai efektivitas media menggunakan desain penelitian eksperimen agar dapat memperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai dampak penggunaan *Educaplay* terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pembuatan media bisa ditingkatkan dengan elemen interaktif *Educaplay* lainnya atau digabungkan dengan sumber belajar digital lain untuk mendorong pembelajaran yang lebih kreatif sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsania, M. M., & Chumdari. (2025). *Penerapan media Educaplay untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas v sekolah dasar*. 916–922.
- Annisa, S., Rukayah, & Supianto. (2024). *Implementasi pendidikan karakter pada pendidikan pancasila materi norma dalam kehidupan kelas v sekolah dasar*. 449, 43–48.
- Elwijaya, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Sistem, Nilai, dan Norma dalam Pendidikan Dasar: Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1840–1845.
- Fathoni, A. (2025). *Penggunaan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Murid Kelas V MI Makrifatul Ilmi*. 02(02), 134–145.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya*. 3(2).
- Fransiska, J. D., Nisa, N. A. I., Widodo, S. T., Azizah, W. A., & Udin, M. N. (2023). *Peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila pada peserta didik kelas iv sd melalui model pjbl*. 15(1), 114–122.
- Herlin, Anwar, M. F. N., & Chotimah, C. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS II*. 7(1), 53–64.

- Jannah, F., Hattarina, S., & Ariyanti, D. (2023). *The Implementation of Educational Games as a Digital Learning Culture in Elementary School Learning*. 7(5), 5523–5530.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5127>
- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). *Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Powerpoint , Wordwall , dan Canva di SD Negeri Mentor 2*. 5, 950–960.
- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Murid Kelas II Sekolah Dasar*. 9(c), 48–65.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid SD Negeri Polagan 1*. 8, 21907–21914.
- Retta, L. M., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2025). *PENERAPAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DALAM PELAJARAN PKN*. 20(April), 78–84.
- Rumaiya, I., & Sya'ban, M. B. A. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Hasil Belajar*. 10(4), 919–926.
- Sarudi, R., & Jacobus, S. N. H. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Big Book Perjalanan Menuju Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Pancasila Murid Kelas 3 Sekolah Dasar*. 06(04), 21991–21998.
- Septianigsih, M. A., & Widyasari, C. (2025). *Effectiveness Of Educaplay Platform On Learning Results Of Civics Learning In Elementary School*. 08(02), 118–126.
- Siallagan, S. S., Siregar, N., Ocviana, R., Syafira, S., & Yani. (2024). *Peningkatan Pemahaman Murid terhadap Norma dalam Kehidupan Sehari-Hari melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Bantuan Wordwall Kelas V SD Negeri 060924 Kec . Medan Amplas Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah*. 8, 49629–49633.
- Yusnia, I., Kartika, A. W., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Sujianto. (2024). *Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila*. 8(2021), 47355–47361.