



Pengembangan Media Web *Educaplay* Berbasis STAD Untuk Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar

Prisella Ula Asfida Alma¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Nara Setya Wiratama³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

prisellaptr1811@gmail.com¹, dhian.2nw@unpkediri.ac.id²,
naraswiratama@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

The problem underlying this research is the lack of use of learning media and the use of assignment and lecture learning methods. This research aims to develop a STAD-based *Educaplay* Web media on the material of the relationship between natural resources and the environment for 4th grade elementary school. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product validation was carried out by media expert validators and material experts. With the assessment results of the media expert validator of 85.45% and the results of the material expert validator of 86%. The results of limited trials indicate that the developed *Educaplay* Web media is effective in improving student learning outcomes. This is indicated by an increase in the average value of learning outcomes from the pre-test to the post-test. This learning media also received a positive response from students because of its attractive appearance, ease of use, and ability to improve students' understanding of the material. Thus, the *Educaplay* Web media is suitable for use as a learning medium to improve student learning outcomes on the material of the relationship between natural resources and the environment.

Keywords: Media development, Web *Educaplay*, STAD

ABSTRAK

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran penugasan dan ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Web *Educaplay* berbasis STAD pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk kelas 4 SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (*R&D*) dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Dengan hasil penilaian validator ahli media sebesar 85,45% dan hasil dari validator ahli materi sebesar 86%. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media Web *Educaplay* yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari pre-test ke post-test. Media pembelajaran ini juga mendapatkan respon positif dari peserta didik karena tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Dengan demikian, media Web *Educaplay* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan.

Kata Kunci: Pengembangan media, Web *Educaplay*, STAD

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk diperoleh dan sangat wajib untuk dijalani di kehidupan karena dengan pendidikan orang dapat menambah ilmu dan mengetahui sesuatu yang belum diketahui. Setiap



manusia berhak mendapatkan pendidikan dan diharapkan selalu berkembang didalamnya karena pendidikan tidak ada habisnya sehingga pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu agar dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian et al., 2019). Guru merupakan salah satu fasilitator yang sangat penting untuk menstrasfer berbagai pengetahuan dan informasi, maka tidaklah mudah menjadi seorang guru karena dituntut untuk mampu mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat membuat pembelajaran yang lebih menarik, aktif dan inovatif (Dhewanto et al., 2020). Maka dari itu, seorang guru dipaksa untuk harus lebih berinovatif dan kreatif dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, selain itu guru juga harus dapat menggunakan sebuah media pembelajaran agar dapat membuat susasana kegiatan belajar di dalam kelas lebih berkesan dan bermakna kepada peserta didik karena media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar berlangsung dengan aktif.

Melalui kegiatan observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Jegreg pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saat pembelajaran. Selain itu guru belum menggunakan media yang memanfaatkan teknologi. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang menyimak penjelasan guru. Guru sebagai fasilitator seharusnya dapat mengelola proses pembelajaran dengan efektif serta menciptakan suasana yang aktif dan menarik.

Sedangkan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas 4 SDN Jegreg, guru belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan di sekolah tersebut. Hal ini dikarekan terbatasnya fasilitas yang tersedia di sekolah. Selain itu guru belum pernah menggunakan metode permainan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan peserta didik lebih menyukai bermain sambil belajar. Pada beberapa materi pembelajaran khusunya materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan yang dijadikan sebagai bahan utama pengamatan menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik cenderung rendah. Metode mengajar yang dilakukan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi permasalahan seperti peserta didik cenderung bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditargetkan pada mata pelajaran IPAS materi materi hubungan sumberdaya alam dengan lingkungan. Media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS materi materi hubungan sumberdaya alam dengan lingkungan di SDN Jegreg. Penggunaan media pembelajaran serta simulasi bisa



memudahkan peserta didik yang sulit memahami materi, sehingga peserta didik dapat memiliki gambaran yang lebih nyata tentang materi yang dipelajari (Ridwan et al., 2022). Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik dapat menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena dapat melakukan banyak kegiatan dengan bantuan media.

Educaplay merupakan salah satu platform yang menyajikan media pengajaran yang interaktif dan menarik melalui berbagai fitur yang tersedia, diantaranya adalah fitur *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya (Batitusta & Hardinata, 2024). Penggunaan platform *educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar peserta didik, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik. Implementasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi sebuah pengalaman baru bagi guru dalam melengkapi kekurangan atau keterbatasan bahan yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Peserta didik kelas 4 SDN Jegreg memerlukan sebuah media pembelajaran dalam memahami konsep pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain memilih media yang sesuai untuk menunjang pembelajaran, juga dibutuhkan metode atau model pembelajaran yang tepat. Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik salah satunya adalah model *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*. Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* merupakan suatu model pembelajaran yang berkelompok dengan tipe memacu peserta didik agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru (Wulandari & Kunci, 2022). Dalam model *STAD* ini peserta didik membentuk kelompok kecil dengan beranggotakan 4-5 orang anak. Sistematika dalam pembelajaran *STAD* yaitu guru memberi penjelasan tentang materi, kemudian peserta didik diminta untuk membentuk kelompok yang di mana akan diberi kuis oleh guru dan dicari kelompok mana yang akan mendapat skor tertinggi, kemudian guru akan memberi penghargaan terhadap kelompok tersebut.

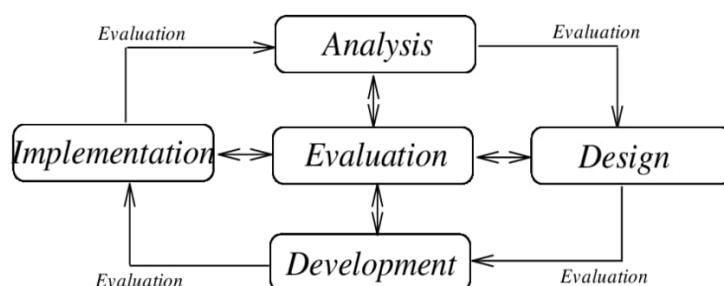
Perpaduan antara media pembelajaran dengan model pembelajaran yang tepat dapat digunakan sebagai alternatif pemecah masalah yang ditemukan. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk untuk mengembangkan media *web educaplay* berbasis *STAD* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan untuk di kelas 4 SDN Jegreg yang layak untuk digunakan. Tingkat kelayakan media *educaplay* akan dilihat dari kevalidan produk, kepraktisan produk dan keefektifan produk. Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi hubungan



sumber daya alam dengan lingkungan pada peserta didik kelas 4 di SDN Jegreg.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media web *educaplay* berbasis *STAD* dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)*. Metode pengembangan *R&D* memiliki beberapa model, namun pada penelitian yang dilakukan ini peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Singkatan dari model *ADDIE* ini memiliki arti (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan dari model *ADDIE* dapat digambarkan seperti berikut.



Gambar 1 Model ADDIE

Data pada penelitian ini berasal guru dan siswa kelas IV SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk dan SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk. Pada subjek uji coba terbatas diambil dari 8 siswa kelas IV SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk dan pada uji coba diambil 22 siswa kelas IV SDN Jegreg Kabupaten Nganjuk. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Tes berupa 10 soal pre-test dan 10 soal post-test yang akan diperoleh hasil berupa skor. Sedangkan angket berisi instrumen yang dibuat oleh peneliti untuk mengetahui pendapat ahli, respon guru, dan respon siswa terhadap media *Web Educaplay*. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yaitu (1) lembar instrument validasi ahli materi & media, (2) lembar angket respon guru, dan (3) lembar angket respon siswa. Setelah data terkumpul, selanjutnya data tersebut dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket dan lembar tes dan analisis deskriptif untuk mengolah data berupa respon (saran/ tanggapan/ kritik). Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data validitas, kepraktisan, dan keefektifan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Dan Media

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Pencapaian Skor	Kategori Validitas	Keterangan
86%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Hasil uji validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 86% dengan kategori sangat valid dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Pencapaian Skor	Kategori Validitas	Keterangan
86%	Sangat praktis	Sangat baik untuk digunakan

Hasil uji validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 86% dengan kategori sangat praktis dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

B. Hasil Uji Kepraktisan Media Web Educaplay

Hasil kepraktisan ini di ambil dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Adapun data hasil dari repon guru dan siswa pada media *Web Educaplay* adalah sebagai berikut.

1. Uji Coba Skala Terbatas

Tabel 3 Angket Respon Guru

Keterangan	Persentasi	Kriteria
Angket Respon Guru	92,5%	Sangat Praktis

Hasil respon guru pada uji coba mendapatkan skor 92,5%. Menurut (Akbar, 2022) skor 71.00% - 100.00% masuk dalam kategori sangat praktis dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 4 Angket Respon Siswa

Keterangan	Persentasi	Kriteria
Angket Respon Siswa	93,3%	Sangat Praktis

Hasil respon guru pada uji coba mendapatkan skor 93,3%. Menurut (Akbar, 2022) skor 71.00% - 100.00% masuk dalam kategori sangat praktis dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

2. Uji Coba Skala Luas

Tabel 5 Angket Respon Guru

Keterangan	Persentasi	Kriteria
Angket Respon Guru	92,5%	Sangat Praktis



Hasil respon guru pada uji coba mendapatkan skor 92,5%. Menurut (Akbar, 2022) skor 71.00% - 100.00% masuk dalam kategori sangat praktis dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

Tabel 6 Angket Respon Siswa

Keterangan	Persentasi	Kriteria
Angket Respon Siswa	93,3%	Sangat Praktis

Hasil respon guru pada uji coba mendapatkan skor 93,3%. Menurut (Akbar, 2022) skor 71.00% - 100.00% masuk dalam kategori sangat praktis dan keterangan sangat baik untuk digunakan.

C. Hasil Keefektifan media *Web Educaplay*

Hasil keefektifan media *Web Educaplay* diambil dari hasil pre-test dan post-test. Hasil dari uji coba terbatas dan uji coba luas dipaparkan secara rinci di bawah ini

Tabel 7 Hasil Uji Keefektifan uji cobaTerbatas

No.	Nama	KKTP	Nilai		Keterangan
			Pretest	Posttest	
1.	AWP	75	30	80	Tuntas
2.	DAA	75	50	90	Tuntas
3.	ERZ	75	50	80	Tuntas
4.	FDA	75	40	80	Tuntas
5.	LJP	75	60	100	Tuntas
6.	RHD	75	60	90	Tuntas
7.	SBA	75	40	80	Tuntas
8.	VCI	75	30	80	Tuntas

Dari hasil uji coba terbatas, diperoleh data hasil belajar siswa dengan 8 siswa tuntas

Tabel 8 Hasil Uji Keefektifan Skala Luas

No.	Nama	KKTP	Nilai		Keterangan
			Pretest	Posttest	
1.	AAT	75	70	90	Tuntas
2.	APB	75	60	80	Tuntas



3.	DMA	75	60	80	Tuntas
4.	DMR	75	40	80	Tuntas
5.	FYF	75	70	100	Tuntas
6.	GHS	75	70	100	Tuntas
7.	GPA	75	50	90	Tuntas
8.	JLT	75	70	100	Tuntas
9.	KNZ	75	60	80	Tuntas
10.	MAA	75	60	90	Tuntas
11.	MFM	75	40	80	Tuntas
12.	NAS	75	70	100	Tuntas
13.	NND	75	50	90	Tuntas
14.	PCS	75	70	100	Tuntas
15.	PYM	75	60	90	Tuntas
16.	PRS	75	40	80	Tuntas
17.	QTS	75	50	100	Tuntas
18.	RAF	75	40	80	Tuntas
19.	RTH	75	60	90	Tuntas
20.	SFW	75	50	80	Tuntas
21.	SPT	75	70	100	Tuntas
22.	ZRM	75	70	100	Tuntas

Dari hasil uji coba terbatas, diperoleh data hasil belajar siswa dengan 17 siswa tuntas.

Berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dapat diperoleh data sebagai berikut, (1) Kevalidan diperoleh dari hasil penilaian validator media sebesar 85,45%, penilaian validator materi sebesar 86% dan penilaian soal pretest dan posttest sebesar 82,5%, berdasarkan hasil ahli media dan ahli materi produk dapat dikatakan valid; (2) Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru pada uji coba luas dan uji coba terbatas sebesar 92,5% dan angket respon peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba luas sebesar 93,3%, berdasarkan hasil tersebut produk dapat dikatakan sangat praktis; (3) Keefektifan diperoleh dari uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa peserta didik mampu mendapat nilai diatas KKTP dengan presentase 100% dan dinyatakan tuntas. Sedangkan pada uji coba luas menunjukkan bahwa peserta didik mampu



mendapat nilai diatas KKTP dengan presentase 100% dan dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba luas dapat dikategorikan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan, 1) Media *Web Educaplay* pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai oleh validator. Perolehan dari validasi ahli media yaitu 85,45%. Sedangkan perolehan dari validasi ahli materi yaitu 86% dan hasil validasi soal pretest dan posttest memperoleh presentase 82,5%. Dari hasil tersebut maka media *Web Educaplay* berbasis STAD pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan ini valid dan layak digunakan; 2) Media *Web Educaplay* berbasis STAD pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dinyatakan sangat praktis. Hal ini dilihat dari perolehan angket respon guru dan respon peserta didik. Pada hasil angket respon guru terhadap media *Web Educaplay* memperoleh hasil presentase sebesar 92,5%. Sedangkan pada angket respon peserta didik terhadap media *Web Educaplay* memperoleh hasil presentase sebesar 93,3%. Sehingga dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik dapat dilihat bahwa media *Web Educaplay* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan; 3) Media *Web Educaplay* berbasis STAD pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dinyatakan sangat efektif. Hal tersebut dilihat dari hasil perolehan hasil tes uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa peserta didik mampu mendapat nilai diatas KKTP dengan presentase 100% dan dinyatakan tuntas. Sedangkan hasil uji coba luas menunjukkan bahwa peserta didik mampu mendapat nilai diatas KKTP dengan presentase 100% dan dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil tersebut maka pengembangan media *Web Educaplay* berbasis STAD pada materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan dapat dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran* (Cetakan ke-6). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). *Pengaruh Implementasi Media Permainan*
- Dhewanto, W., Lestari, Y. D., Herliana, S., & Kania, R. (2020). Information technology adoption model in Indonesian creative industry clusters: toward strengthening competitive advantages. In *Int. J. Technology Transfer and Commercialisation* (Vol. 17, Issue 1).
- Ridwan, D. R., Sani, A., & Si, M. 2022. *INOVASI PEMBELAJARAN. Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai* (Vol. 7, Issue 3). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. In *Jurnal Papeda* (Vol. 4, Issue 1).