

Pengembangan Web Educaplay Berbasis Cooperative Script pada Materi Keragaman Budaya untuk Siswa Kelas 3

Muhammad Afif Musthofa¹, Erwin Putera Permana², Efa Wahyu Prastyaningtyas³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²Progam Pendidikan Profesi Guru, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³Progam Studi Ekonomi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: muhammadaafifmusthofa615@gmail.com

Abstract. *Cultural Diversity learning in elementary schools requires interactive media to enhance student engagement and learning outcomes. However, the use of less engaging learning media remains a challenge in the learning process. This study aimed to develop a Cooperative Script-based Educaplay Web learning media and determine its validity, practicality, and effectiveness in improving the learning outcomes of third-grade students at SDN 2 Puyung. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 26 third-grade students. The results showed that the developed media achieved a validity score of 89%, categorized as valid, and a practicality score of 91.5%, categorized as very practical. The media was also effective in improving student learning outcomes, as indicated by an increase in the average score from 66.7 on the pretest to 83.4 on the posttest, with a learning mastery rate of 90%. The learning gain score of 0.50 was classified as moderate. These findings indicate that the Cooperative Script-based Educaplay Web learning media is a feasible, effective, interactive, and practical alternative for teaching Cultural Diversity in elementary schools*

Keywords: *Educaplay Web, Cooperative Script, Cultural Diversity, Learning Outcomes, Elementary School.*

Abstrak. Pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar memerlukan media yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, penggunaan media yang kurang menarik masih menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Web Educaplay berbasis Cooperative Script serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 2 Puyung. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sebesar 89% dengan kategori valid dan tingkat kepraktisan sebesar 91,5% dengan kategori sangat praktis. Media juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 66,7 pada pretest menjadi 83,4 pada posttest dengan ketuntasan belajar mencapai 90%. Nilai peningkatan hasil belajar sebesar 0,50 berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media Web Educaplay berbasis Cooperative Script layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan praktis pada materi keragaman budaya di sekolah dasar.

Kata kunci: *Web Educaplay, Cooperative Script, keragaman budaya, hasil belajar, sekolah dasar.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, karakter, serta potensi individu guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan kehidupan (Yayan & Alpian,

2019). Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Selain menguasai materi, guru juga perlu memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Sejalan dengan pendapat Herliana & Anugraheni (2020), guru perlu terus mengembangkan kompetensinya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan

Proses pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan secara efektif dengan memanfaatkan berbagai strategi serta media yang dapat mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang fleksibel, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membuka berbagai peluang untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media digital yang mendukung aktivitas belajar siswa. Menurut Lamantu et al. (2025), teknologi akan terus berkembang mengikuti kebutuhan manusia dan menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas kehidupan. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang sangat penting.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SDN 2 Puyung, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya di kelas 3. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga proses pembelajaran terlihat monoton. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang fokus mengikuti pembelajaran, bahkan beberapa siswa terlihat mengobrol dan bermain sendiri saat kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas karena hanya digunakan pada waktu-waktu tertentu. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru belum pernah menerapkan media pembelajaran berbasis digital seperti permainan kuis dan lain-lain, padahal siswa lebih menyukai kegiatan belajar yang dikemas secara menarik dan menyenangkan. Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Berdasarkan hasil analisis ulangan harian, sebanyak 35% siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 26 siswa, hanya 17 siswa yang mencapai nilai sesuai atau di atas KKTP, sedangkan 9 siswa lainnya belum memenuhi standar yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih efektif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media

pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, media yang di kembangkan adalah media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* pada materi Keragaman Budaya yang memadukan permainan edukatif dengan kegiatan kerja sama antarsiswa. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN 2 Puyung.

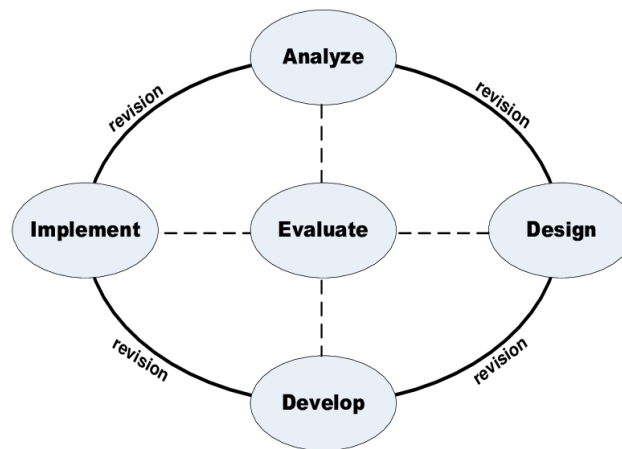
Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan *Web Educaplay* sebagai media evaluasi atau latihan soal, sedangkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Educaplay* yang dipadukan dengan model *Cooperative Script* pada materi Keragaman Budaya di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian media pembelajaran *Web Educaplay* dengan model *Cooperative Script* dalam proses pembelajaran pada materi Keragaman Budaya siswa kelas 3 sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya keterlibatan serta hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* dipandang berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN 2 Puyung melalui metode *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan dievaluasi berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Bagian ini Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Menurut Sugiyono (2019), metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* pada materi Keragaman Budaya.

Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas 3 SDN 2 Puyung. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dan observasi untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, angket untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan.



Gambar 3.1 Skema Model ADDIE

Tahap awal penelitian diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta kebutuhan guru dan peserta didik pada proses pembelajaran. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket sebagai instrumen penelitian. Hasil analisis menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya. Setelah ditemukan permasalahan tersebut, untuk tahap selanjutnya adalah perancangan (design) produk dengan menyusun rancangan awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berbasis *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 3 sekolah dasar. Rancangan yang dihasilkan kemudian menjadi dasar dalam proses pengembangan produk pada tahap berikutnya sebelum dilakukan validasi dan uji coba lapangan.

Pada tahap pengembangan (development), rancangan awal media pembelajaran direalisasikan menjadi produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan diawali dengan penyusunan materi Keragaman Budaya yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa kelas 3 sekolah dasar. Materi tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis *Web Educaplay* yang dirancang dengan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki, permainan edukatif, dan latihan soal yang dipadukan dengan langkah-langkah model *Cooperative Script*. Pengembangan media bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek kelayakan. Proses validasi ini bertujuan memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah

memenuhi standar kualitas yang diperlukan sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Masukan dan saran dari para validator selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum dilaksanakan uji coba kepada peserta didik.

Setelah media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* dinyatakan valid dan layak oleh ahli materi serta ahli media kemudian media tersebut diterapkan kepada peserta didik kelas 3 SDN 2 Puyung. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media dalam mendukung proses pembelajaran pada materi Keragaman Budaya. Implementasi dilakukan secara bertahap melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa dan dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 siswa. Selama pelaksanaan uji coba, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah *Cooperative Script*.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Data keefektifan diperoleh melalui soal pretest dan posttest kepada peserta didik untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran. Sementara itu, data kepraktisan diperoleh melalui penyebaran angket respon siswa dan guru setelah pelaksanaan pembelajaran. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kebermanfaatan media, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan tingkat keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran sebagai salah satu indikator kelayakan produk yang dikembangkan.

Data hasil pretest dan posttest yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script*. Analisis N-Gain digunakan untuk membandingkan skor yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran sehingga dapat diketahui besarnya peningkatan kemampuan belajar yang terjadi. Hasil perhitungan N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk menentukan kategori peningkatan hasil belajar, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Keragaman Budaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan evaluasi terhadap media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* yang telah dikembangkan. Analisis dilakukan untuk mengetahui kualitas produk yang meliputi aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran. Kevalidan media diperoleh melalui penilaian para ahli terhadap aspek materi, media, dan bahasa. Keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil belajar peserta didik

setelah penggunaan media, sedangkan kepraktisan media diketahui melalui angket respons guru dan peserta didik. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Berikut disajikan hasil analisis kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran.

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* berdasarkan penilaian para ahli. Proses validasi melibatkan ahli materi dan ahli media yang menilai aspek kesesuaian materi, penyajian isi, tampilan media, kemudahan penggunaan, serta keterpaduan media dengan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh persentase sebesar 89% dari ahli materi dan 93% dari ahli media. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi maupun tampilan, sehingga dapat digunakan pada tahap uji coba untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya. Adapun rincian hasil validasi ahli materi dan ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Presentase Validator

No	Validator	Presentase
1	Validator Ahli Materi	88
2	Validator Ahli Media	90

Untuk mengetahui hasil akhir uji validitas media pembelajaran, maka data penilaian yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus perhitungan validitas sebagai berikut.

$$R = \frac{Va1 + Va 2}{2}$$

Dengan perhitungan :

$$R = \frac{88 + 90}{2} = 89 \%$$

Berdasarkan hasil analisis validasi yang dilakukan oleh para validator, media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Valid”. Hasil ini sejalan dengan penelitian Armanda et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memperoleh hasil validasi tinggi

menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian tersebut didasarkan pada terpenuhinya berbagai aspek, meliputi kesesuaian dan kejelasan materi, ketepatan penyajian isi, kemudahan penggunaan media, serta daya tarik tampilan yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas 3 sekolah dasar. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi dan dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, keterlaksanaan pembelajaran, serta ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, media pembelajaran memperoleh penilaian yang sangat baik sehingga menunjukkan bahwa media praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain mudah digunakan, media pembelajaran juga mampu membantu guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan keaktifan dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil rekapitulasi angket kepraktisan yang diberikan kepada guru kelas 3 SD Negeri 2 Puyung setelah penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa media *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* memperoleh skor sebesar 44 dari skor maksimal 50. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung persentase hasil angket respons guru terhadap kepraktisan media pembelajaran.

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% = \quad \%$$

Dalam perhitungan

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{44}{50} \times 100\% = 88 \%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respons peserta didik yang diberikan kepada 26 siswa kelas 3 SD Negeri 2 Puyung setelah penggunaan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script*, diperoleh jumlah jawaban "Ya" sebanyak 190 dan jawaban "Tidak" sebanyak 10 dari skor maksimal 200. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Media dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, aktivitas

pembelajaran yang disajikan melalui media mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan antusiasme peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung persentase hasil angket respons peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran.

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \quad \%$$

Dalam perhitungan

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{190}{200} \times 100\% = 95 \%$$

Untuk memperoleh nilai akhir tingkat kepraktisan media pembelajaran, data yang diperoleh dari angket respons guru dan peserta didik dianalisis menggunakan rumus rata-rata kepraktisan berikut.

$$R = \frac{R1 + R2}{2} =$$

Dalam perhitungan :

$$R = \frac{88 + 95}{2} = 91,5$$

Berdasarkan hasil analisis angket respons peserta didik, diperoleh persentase rata-rata sebesar 91,5% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hasil ini sejalan dengan penelitian Armanda et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memperoleh hasil presentase yang tinggi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang dikembangkan dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* memenuhi kriteria kepraktisan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS bagi peserta didik kelas III sekolah dasar.

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 2 Puyung. Keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi keragaman budaya, sedangkan

posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan penguasaan materi setelah proses pembelajaran berlangsung. Data hasil tes tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik serta perubahan kemampuan yang terjadi setelah implementasi media pembelajaran. Selain itu, analisis ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan efektivitas media dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep keragaman budaya secara mendalam dan mudah. Dengan demikian, hasil analisis keefektifan dapat menjadi dasar untuk menentukan kelayakan media sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Berikut disajikan hasil pretest dan posttest peserta didik kelas III SD Negeri 2 Puyung

Tabel 2 Hasil Uji Coba Luas

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Pretest	Posttest	
1	ICN	73	87	Tuntas
2	TKP	66	87	Tuntas
3	ZP	67	87	Tuntas
4	RNW	47	73	Tuntas
5	IF	60	87	Tuntas
6	MAS	53,3	73	Tuntas
7	AZZ	87	100	Tuntas
8	WY	67	73	Tuntas
9	AMAK	87	93	Tuntas
10	VEBP	33,3	60	Belum tuntas
11	NWK	93	100	Tuntas
12	BAPH	53,3	73	Tuntas
13	RH	67	87	Tuntas
14	RH	60	87	Tuntas
15	HFM	80	93	Tuntas
16	H	47	73	Tuntas
17	AB	47	67	Belum tuntas
18	FAQ	87	93	Tuntas
19	NAA	100	100	Tuntas
20	SPS	60	73	Tuntas
Rata-rata		66,7	83,4	

Berdasarkan data hasil tes pada tabel di atas, persentase ketuntasan belajar peserta didik dapat diketahui melalui perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mendapatkan nilai} \geq 70}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% = \quad \%$$

Dengan perhitungan :

$$\frac{18}{20} \times 100\% = 90 \%$$

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 66,7 dan mengalami peningkatan menjadi 83,4 pada nilai rata-rata posttest setelah penggunaan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Selain itu, sebanyak 18 peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari KKM yang telah ditetapkan, sehingga diperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* ‘‘sangat efektif’’ digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas 3 sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Armanda et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memperoleh hasil presentase yang tinggi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek ‘‘sangat efektif’’. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih rinci, dilakukan analisis menggunakan perhitungan N-Gain dengan rumus sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Pretest}} =$$

Dalam perhitungan :

$$g = \frac{83,4 - 66,7}{100 - 83,4} = 0,50$$

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,50 yang berada pada kategori sedang. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* memberikan peningkatan yang cukup baik terhadap hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif, sehingga berdampak pada meningkatnya kemampuan dan hasil belajar peserta didik kelas 3 sekolah dasar setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan pendapat Okpatrioka (2023) yang menyatakan bahwa nilai N-Gain pada kategori sedang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah penerapan suatu media atau model pembelajaran, sehingga media yang digunakan dapat dikatakan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* pada materi Keragaman Budaya untuk peserta didik kelas III sekolah dasar dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis kevalidan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase rata-

rata sebesar 89% dengan kategori valid. Selain itu, hasil analisis kepraktisan memperoleh persentase rata-rata sebesar 91,5% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran secara efektif. Hasil analisis keefektifan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 66,7 pada pretest menjadi 83,4 pada posttest dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 90%. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,50 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup baik. Dengan demikian, media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar. Media yang dikembangkan tidak hanya mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan belajar yang kolaboratif sesuai dengan model *Cooperative Script*. Selain membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, penggunaan media ini juga mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran *Web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* berpotensi menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar di sekolah dasar.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, N. (2017). *Efektivitas media pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 55–64.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Armanda, N., Permatasari, S., & Zulhafizh, Z. (2025). Validitas pengembangan media pembelajaran berbasis digital POWIC pada materi teks deskripsi sekolah menengah pertama. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 69–74. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.590>
- Azmi, N. B., Hamsy, M., & Agua, H. U. (2024). Potensi pemanfaatan virtual reality sebagai media pembelajaran di era digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 19–25. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.9746>
- Herliana, S., & Anugraheni. (2020). Pengembangan media pembelajaran kereta membaca berbasis contextual learning siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>

- Lamantu, I. A., Tuerah, P. R., Lobja, X. E., & Manado, U. N. (2025). Penggunaan smartphone pada masyarakat di Desa Rumengkor: *The use of smartphones among the community in Rumengkor Village*, 1(4), 720–739. <https://doi.org/10.70742/asoc.v2i3>
- Mukni, M., Mudrikah, M., & Rizky, Y. (2024). The development of game-based learning media by using Educaplay to increase student motivation and participation. 5(1), 273–288. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.38809>
- Okpatrioka. (2023). Penggunaan uji N-Gain untuk mengukur efektivitas pembelajaran ditinjau dari hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 24968–24975.
- Raharjo, L. (2019). Penerapan *Cooperative Script* untuk meningkatkan keaktifan siswa SMP. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 6(2), 163–186. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28402>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran media dalam pembelajaran di SD/MI. *ISLAMIKA*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>