

## ABSTRAK

Muthmainnah. 2025. Pengembangan Media Interaktif *Educaplay* Berbasis *Game* Edukasi Digital Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sumber Energi di Sekitar Kita Kelas III SD Negeri Asembakor I. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Panca Marga Probolinggo. Pembimbing Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd., Pembimbing 2: Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci :** Media Interaktif, *Educaplay*, Pembelajaran IPAS, Sekolah Dasar.

Pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media teknologi lainnya yang bersifat interaktif seperti games edukasi berbasis digital. Dan kurangnya inovasi dari guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga, menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran jika hanya berpusat pada guru. Tujuan penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi digital pada mata pelajaran IPAS materi sumber energi di sekitar kita kelas III SD Negeri Asembakor I dengan menggunakan *website* “*Educaplay*”.

Metode penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan metode Research and Development (R&D). Metodologi ini menggunakan model ADDIE yang merupakan suatu proses sistematis yang sering digunakan dalam pengembangan pembelajaran. Terdiri dari 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III peserta didik SD Negeri Asembakor I. Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu angket, yang di berikan kepada validator yaitu ahli materi/isi, ahli media, guru kelas, dan peserta didik.

Hasil penelitian uji coba produk yang telah peneliti lakukan kepada ahli materi/ isi dan ahli media jika di rata-rata mendapatkan nilai 89,58% yang berada pada tingkat Sangat valid. Jika dijabarkan yaitu ahli materi/isi mendapatkan nilai 86,66% dan ahli media mendapatkan nilai 92,5%. Berdasarkan uji coba lapangan, perolehan nilai dari guru kelas III memperoleh nilai sebesar 92,5% hasil ini termasuk dalam kategori valid. Perolehan dari respons siswa memperoleh nilai sebesar 94,28%

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur yang interaktif yang mendukung berbagai gaya belajar dan *Educaplay* ini mampu membuat pembelajaran jadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diakses. Dengan demikian, pengembangan dan pemanfaatan *Educaplay* sebagai media pembelajaran interaktif sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan guna mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

## ABSTRACT

Muthmainnah .2025. *Development of Educaplay Interactive Media Based on Digital Educational Games in the Subjects of IPAS material Energy Sources Around Us Class III SD Negeri Asembakor I. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Panca Marga University, Probolinggo. Supervisor 1: Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.Pd.I., M.Pd., supervisor 2: Shofia Hattarina, S.Pd., M.Pd*

*Keywords: Interactive Media, Educaplay, IPAS Learning, Elementary School.*

*In reality, there are still many teachers who have not utilized other technological media that are interactive such as digital-based educational games. And the lack of innovation from teachers to create a fun learning atmosphere. Thus, causing students to be passive in learning if only centered on the teacher. The purpose of this study seeks to develop interactive learning media based on digital educational games in the subject of IPAS material on energy sources around us class III SD Negeri Asembakor I using the “Educaplay” website.*

*This research method is a research and development method or commonly known as the Research and Development (R&D) method. This methodology uses the ADDIE model which is a systematic process that is often used in learning development. It consists of 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The data collection instrument used by researchers is a questionnaire, which is given to validators, namely material / content experts, media experts, class teachers, and students.*

*The results of the product trial research that researchers have conducted to material / content experts and media experts when averaged get a score of 89.58% which is at a very valid level. If it is described, the material / content expert gets a score of 86.66% and the media expert gets a score of 92.5%. Based on the field trial, the acquisition of value from the third grade teacher obtained a value of 92.5% this result is included in the valid category. The acquisition of student responses obtained a score of 94.28%.*

*The conclusion from the research and development of this Learning Media is effective in increasing student involvement and understanding in the learning process. With interactive features that support various learning styles and Educaplay is able to make learning more interesting, fun, and accessible. Thus, the development and utilization of Educaplay as an interactive learning media is highly recommended to be applied in various levels of education to support a more innovative and adaptive learning process to technological developments.*