



Pemanfaatan Media Pembelajaran Educaply pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 8E SMP 1 Mejobo Kudus

Intan Ayu Rahmawati¹, Icha Khusnul Mawaddah², Najwatus Salma³

Rafi Hidayat⁴, Dany Miftah M. Nur⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Tarbiyah, IAIN Kudus

intanayurah@ms.iainkudus.ac.id¹, ichakhusnu@ms.iainkudus.ac.id², najwatus@ms.iainkudus.ac.id³,
rafi@ms.iainkudus.ac.id⁴, dany@iainkudus.ac.id⁵

Article Info

Article history:

Received November 15, 2024

Revised November 19, 2024

Accepted Desember 10, 2024

Keywords:

educaply application, character education, active student learning

ABSTRACT

The 21st century is a digital era characterized by the rapid advancement of technology and information, which is very influential in everyday life, including the field of education. This study aims to explain the use of Educaply application in social studies learning about social mobility. The method used in this research is R&D, with 30 students from class VIII E as participants. The use of Educaply application in social studies learning about social mobility has a positive effect on students' participation, understanding of material, development of critical thinking skills, and provides a fun learning experience. Although there are still challenges, it is hoped that further development efforts can maximize the benefits of this application to support students' learning activities in Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 15, 2024

Revised November 19, 2024

Accepted Desember 10, 2024

Keywords:

aplikasi educaply, pendidikan karakter, keaktifan belajar siswa.

ABSTRAK

Abad 21 adalah periode digital yang ditandai dengan cepatnya kemajuan teknologi dan informasi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan aplikasi educaply dalam pembelajaran IPS tentang mobilitas sosial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D, dengan 30 siswa dari kelas VIII E sebagai partisipan. Penggunaan aplikasi Educaply dalam pembelajaran IPS tentang mobilitas sosial memiliki efek positif bagi partisipasi siswa, pemahaman materi, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Walaupun masih terdapat tantangan, diharapkan upaya pengembangan lebih lanjut dapat memaksimalkan manfaat aplikasi ini untuk mendukung aktivitas belajar siswa di Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Intan Ayu Rahmawati

IAIN Kudus

Email: intanayurah@ms.iainkudus.ac.id



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek mendasar dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam pengembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membangun karakter, sikap, dan nilai-nilai moral yang diperlukan untuk berinteraksi dalam masyarakat (Adhari *et al.*, 2024; Widyawati & Rachmadyanti, 2023). Pendidikan dapat berlangsung di berbagai lingkungan, mulai dari keluarga, sekolah, hingga masyarakat luas, dan mencakup berbagai jenjang, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran semakin diperlukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah Educaplay, sebuah platform interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif (Prabowo & Hafid, 2024; Wulandari *et al.*, 2023).

Pendidikan juga mengalami transformasi yang signifikan. Metode pembelajaran yang konvensional mulai beradaptasi dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga menciptakan peluang baru dalam proses belajar mengajar. Selain itu, pendidikan juga berfungsi sebagai alat untuk mengurangi kesenjangan sosial, meningkatkan kualitas hidup, dan mendorong pertumbuhan ekonomi (Edo & Yasin, 2024; Sadiyah & Rezanah, 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP, khususnya kelas 8E yang memiliki tantangan tersendiri dalam menarik minat dan keaktifan siswa. Materi yang kompleks dan seringkali dianggap kurang menarik dapat mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Pemanfaatan Educaplay, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran IPS. Educaplay menyediakan berbagai fitur, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi IPS (Khotimah *et al.*, 2024; Anggoro *et al.*, 2023). Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka (Dewi *et al.*, 2024; Novianti *et al.*, 2023).

Naskah ini, akan dibahas tentang rencana pemanfaatan Educaplay dalam pembelajaran IPS di kelas 8E SMP 1 Mejobo Kudus, serta bagaimana media ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Diperkirakan, dengan penerapan metode ini, proses pembelajaran IPS dapat menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media tertentu, dan memvalidasi media yang sudah ada atau media baru. Artinya, penelitian dan pengembangan bersifat bertahap untuk menghasilkan

sebuah media dengan menguji kevalidan dan kepraktisan (Alfaris & Supriyanto, 2024; Ismail *et al.*, 2023).

Penelitian yang digunakan jenis penelitian Reserch and Depelopment (R&D) yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah media tertentu dan mengkaji keefektifan dari media educaplay, serta menyempurnakan sebuah media yang dibuat dengan ketentuan serta kriteria yang ditetapkan agar menghasilkan media berkualitas melalui berbagai tahapan pengujian (Takona, 2024; Alfaris *et al.*, 2023). Model penelitian yang digunakan adalah demonstrate Pengembangan ADDIE yang merupakan kerangka kerja yang runut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desaian dan pengembangan. yang terdiri dari 5 tahap, Pertama, Analisis Kedua, Plan Ketiga, Depelopment Keempat, Usage, dan yang Kelima, Evaluation.

Metode penelitian yang akan diterapkan adalah metode survei. Pendekatan survei ini menggunakan tes, kuesioner, dan dokumen untuk mengumpulkan data. Dengan memvalidasi keabsahan media yang telah kami buat, kami menemukan sebuah media menggunakan pendekatan kuesioner (Alfaris, 2024; Wahayuningtiyas *et al.*, 2023). Validasi dari para ahli, atau masukan dari mereka, sangat penting untuk menjaga kualitas instrumen. Instrumen yang dipakai adalah kuesioner validasi dari ahli materi, ahli media, pengguna (Master), dan responden siswa. Untuk menilai media pembelajaran, diperlukan 1 ahli media dan 1 ahli materi. Metode penelitian dan pengembangan mempunyai ciri yang dapat menghasilkan sebuah produk. Agar menghasilkan media yang layak digunakan, maka dibutuhkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, menguji kevalidan dan kepraktisan media tersebut supaya dapat berguna dan bermanfaat di Sekolah Menengah Pertama.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar pada angket. Data kuantitatif sederhana dari angket. Pengolahan data per item menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$ dengan keterangan P (persentase yang dicari), $\sum x$ (total jawaban responden dalam satu item), $\sum x1$ (jumlah jawaban ideal dalam satu item), dan 100% (konstanta). Setelah menghitung persentase keseluruhan per item untuk menafsirkan data digunakan interpretasi berikut.

Hasil Uji			Tindak Lanjut
Kategori	Presentase	Kualifikasi	
4	86% - 100%	Sangat Layak	Implementasi
3	76% - 85%	Layak	Implementasi
2	56% - 75%	Cukup Layak	Revisi
1	<55%	Kurang Layak	Revisi

(Sugiyono, 2008:417-421)

Gambar 1.1 Perhitungan Analisis Data 1



Keterangan:

1. Pertama, jika aspek bahan ajar diuji kelayakannya mencapai presentase 86% - 100%, maka bahan ajar dapat dikualifikasikan sangat layak dan diimplementasikan.
2. Kedua, jika aspek bahan ajar diuji kelayakannya mencapai presentase 76% 85%, maka bahan ajar dapat dikualifikasikan layak dan diimplementasikan.
3. Ketiga, jika aspek bahan ajar diuji kelayakannya mencapai presentase 56% - 75%, maka bahan ajar dapat dikualifikasikan cukup layak dan revisi.
4. Keempat, jika aspek bahan ajar diuji kelayakannya mencapai presentase <55%, maka bahan ajar dapat dikualifikasikan kurang layak dan revisi.

Hasil dan Pembahasan

Educaplay adalah stage pembelajaran online yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk menciptakan konten pembelajaran interaktif. Educaplay adalah situs web yang dapat digunakan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Amaliyah *et al.*, 2025) yang mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor yang menjadikan Educaplay media yang efisien, antara lain: 1) Educaplay menyediakan berbagai metode pembelajaran, seperti kuis, permainan, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya. Banyaknya pilihan ini mendukung penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan sesuai dengan berbagai gaya belajar; 2) Pendidik dapat dengan mudah mengembangkan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan. Kemampuan ini memungkinkan penyesuaian yang tepat untuk kurikulum atau materi pembelajaran tertentu; 3) Pendidik memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dalam menciptakan konten atau berbagi sumber belajar dengan pengajar lain, sehingga membentuk komunitas belajar yang lebih luas; 4) Dengan adanya opsi kustomisasi dan personalisasi, pendidik dapat menyesuaikan materi belajar sesuai dengan tingkat kesulitan, tempo belajar, atau kebutuhan khusus siswa. Personalisasi ini membantu memenuhi kebutuhan individu setiap siswa. Sebagai media pembelajaran, Educaplay memiliki beberapa karakteristik dan manfaat yang membuatnya populer di kalangan pendidik. Berikut adalah beberapa aspek yang menjadikan Educaplay sebagai media pembelajaran yang efektif:

1. Keberagaman Metode

Pembelajaran Educaplay menawarkan berbagai cara belajar, termasuk kuis, permainan, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya. Variasi ini membantu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan sesuai dengan berbagai gaya belajar.

2. Fleksibilitas dalam Pembuatan Konten

Pendidik bisa dengan mudah membuat konten belajar sesuai dengan kebutuhan dan sasaran pembelajaran. Kemudahan ini memungkinkan penyesuaian materi dengan kurikulum atau bahan belajar yang tertentu.

3. Interaktif dan Bersifat Partisipatif

Educaplay menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan



aktif siswa. Siswa bukan hanya sekadar mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan yang meningkatkan pemahaman konsep dengan lebih baik.

4. **Kustomisasi dan Personalisasi Pendidik** dapat menyesuaikan Konten pengajaran sesuai dengan level kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan khusus siswa. Penyesuaian ini mendukung pemenuhan kebutuhan individu siswa.
5. **Kemudahan Akses dan Ketersediaan Online**
Dapat ditemukan di internet, memungkinkan pelajar untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Kemudahan ini sangat membantu.
6. **Umpan Balik Instan Educaplay**
Menawarkan umpan balik segera setelah peserta didik menyelesaikan tugas atau kuis. Ini memungkinkan siswa dan guru untuk menilai pemahaman secara langsung.
7. **Observing dan Evaluasi**
Pendidik bisa mengawasi perkembangan siswa, memeriksa hasil ujian, dan menganalisis informasi untuk menilai keefektifan pembelajaran. Fitur ini mendukung perencanaan dan pengaturan pembelajaran di masa mendatang.
8. **Penggunaan Interactive media**
Mendukung penerapan gambar, suara, serta video untuk menyampaikan informasi dengan metode yang lebih menarik dan mudah dimengerti.
9. **Kolaborasi dan Berbagi Konten**
Pendidik dapat bekerja sama dalam penyusunan konten atau saling menukar bahan pembelajaran dengan rekan-rekan, membentuk komunitas belajar yang lebih luas.
10. **Pengukuran Kemajuan Siswa**
Menyediakan instrumen untuk menilai perkembangan siswa dan menilai hasil pembelajaran mereka. Educaplay, melalui fungsi-fungsi ini, menunjukkan sebagai perangkat yang bermanfaat dan kreatif dalam mendukung proses pengajaran tingkat lanjut yang berorientasi pada interaksi, kustomisasi, dan efisiensi.
11. **Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Aplikasi Educaplay** Untuk membuat akun dan mengoperasikan aplikasi Educaplay, berikut adalah langkah-langkah yang harus dilakukan:
 - a) **Membuat Akun:**
Akses Situs Educaplay dengan membuka browser web dan akses situs resmi Educaplay di <https://www.educaplay.com/>. Pilih "Daftar Akun" dan temukan opsi "Daftar" atau "Sign Up" pada laman utama Educaplay. Kemudian isi formulir pendaftaran dengan mengisi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, seperti nama, Alamat e-mail, dan kata sandi. Ikuti petunjuk yang diberikan. Langkah selanjutnya verifikasi akun. Setelah mengisi formulir, Anda mungkin perlu memverifikasi akun melalui e-mail. Buka e-mail yang Anda daftarkan dan ikuti



instruksi verifikasi yang diberikan.

b) Membuat Materi Pembelajaran:

Untuk membuat materi pembelajaran, langkah pertama yang harus dilakukan dengan login ke akun yang telah dibuat. Pilih "Buat Aktivitas Baru" dan kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin Anda buat, seperti kuis, permainan, atau simulasi. Setelah itu isi informasi materi yang diperlukan, seperti judul, deskripsi, dan parameter lain yang relevan dengan jenis aktivitas yang Anda pilih. Kemudian tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif sesuai dengan jenis aktivitas yang Anda buat. Sesuaikan pengaturan aktivitas, seperti Tingkat kesulitan, durasi, atau tata letak. Pratinjau aktivitas yang telah Anda buat. Jika semuanya sesuai, simpan aktivitas tersebut.

12. Uji Validitas

Dari perhitungan data yang sudah dilakukan penulis ditemukan hasil presentase sebagai berikut dalam Jumlah Skor Maksimum Terdapat perbedaan pada jumlah skor maksimum yang dicapai responden. Skor maksimum tertinggi adalah 45, dan skor terendah adalah 32. Berdasarkan data hasil validasi media Educaply dikategorikan layak untuk bisa diujicobakan dalam proses pembelajaran dengan skor nilai 1-4 dari segi aspek kesesuaian materi dengan KD, kemuktahiran materi, mendorong keingintahuan, teknik penyajian, kelengkapan penyajian, dan pendukung penyajian mendapatkan Skor presentase yang dicapai dengan persentase rata-rata sebesar 75,56% .

Dengan jumlah Responden pada presentase tertinggi adalah responden nomor 10 dengan nilai 93,3% sedangkan Responden dengan presentase terendah adalah responden nomor 16 dengan nilai 60%.Data tersebut menunjukkan bahwa kinerja media Educaply dalam pembelajaran mencapai skor maksimum cukup baik, dengan mayoritas mencapai 75% dan lebih.Berdasarkan hasil uji coba kepraktisan media Educaply yang dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dalam proses pembelajaran dengan respon siswa kelas 8E SMP N 1 Mejobo Kudus memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat praktis yang dinilai siswa berdasarkan aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan manfaat media Educaply kepada siswa dengan skor 1-4. Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan menyajikan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Sehingga berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari siswa, maka diketahui bahwa media pembelajaran Educaply layak untuk diujicoba atau digunakan dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media game animasi berbasis web educaplay pada pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian ini, pembuatan game animasi menggunakan web educaplay pada pembelajaran dengan beberapa tahap pertama pembuatan game yang telah disetujui oleh ahli media dan materi kemudian diuji



coba oleh siswa yang kemudian dievaluasi kualitas game yang dibuat. Evaluasi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengungkapkan tingkat kelayakan game animasi berbasis web educaplay. Nilai persentase 93,33% dengan kriteria sangat baik diperoleh dari penilaian ahli media, dan 75% diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan kelayakan penggunaan game animasi yang dibuat menggunakan web educaplay untuk tujuan pendidikan.

Referensi

- Adhari, F. N., Amalia, G., & Rustini, T. (2024). Analisis Dampak Modernisasi Terhadap Perilaku Siswa Sekolah Dasar pada Aspek Sosial Budaya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 143–154.
- Alfaris, M. R. (2024). Nyadran Tradition Procession: A Cultural Study at the Tomb of Sheikh Maulana Abdurrahman in Demak. *Journal of Noesantara Islamic Studies*, 1(5), 269–275.
- Alfaris, M. R., Rahmalina, I., & Falaq, Y. (2023). Tradisi Baratan Jepara: Warisan Budaya Kriyan. *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 47–53.
- Alfaris, M. R., & Supriyanto, A. (2024). Preserving Bun Ya Ho Dance : A Bun Ya Ho Dance Procession Analysis in the Apitan Tradition in Kudus. *Jurnal Seni Tari*, 13(1), 18–23.
- Amaliyah, L. N., Azka, B. A., Alfaris, M. R., & Nur, D. M. M. (2025). Implementasi Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP 4 Bae Kudus. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran*, 02(01), 1–10.
- Anggoro, I. D., Awaliah, N., Indriyana, N., Harianto, R. P., Rahmadina, S., & Marini, A. (2023). Upaya Pembentukan Karakter Melalui Implementasi Model Demonstrasi pada Materi IPS Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1633–1648.
- Dewi, M. S., Abidin, Y., & Arifin, M. H. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam (Penelitian Quasi-Eksperiment pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14182–14196.
- Edo, A., & Yasin, M. (2024). Dampak Kesenjangan Akses Pendidikan dan Faktor Ekonomi Keluarga terhadap Mobilitas Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan & Sosial (SINOVA)*, 2(3), 317–326.
- Ismail, A., Haroun, M., & Alahmad, Y. (2023). Qualitative and Quantitative Determination of Dapagliflozin Propanediol Monohydrate and Its Related Substances and Degradation Products Using LC-MS and Preparative Chromatography Methods. *Baghdad Science Journal*, 20(5), 1901–1918.
- Khotimah, K., Nusantara, T., & Mashfufah, A. (2024). Tantangan Membelajarkan Materi Ilmu



- Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (SLR). *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 73–81.
- Novianti, S., Qotimah, K., Arvita, T., & Anam, H. (2023). Literatur Review: Pengembangan Pembelajaran dan Pengorganisasian IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3654–3662.
- Prabowo, G., & Hafid, A. N. (2024). Analisis Kebijakan Pendidikan Sekolah Dasar Prespektif Lingkungan Pendidikan Sekolah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 8324–8334.
- Sadiyah, F., & Rezanita, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Pada Materi Ips Kelas Vi Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4517–4534.
- Takona, J. P. (2024). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. *Quality & Quantity*, 58(1), 1011–1013.
- Wahayuningtiyas, A., Fiani, D. M., & Nur, D. M. M. (2023). Pemanfaatan Candi Suku sebagai Sumber Belajar Sejarah Bagi Mahasiswa Tadris IPS IAIN Kudus. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15(1), 458–465.
- Widyawati, R., & Rachmadyanti, P. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 365–379.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856.