



VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

VALIDITY OF EDUCAPLAY-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN FIFTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL PANCASILA EDUCATION

Adhi Ajeng Rohmawati^{1*}, Novialita Angga Wiratama², Sri Cacik³

¹Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Email : aajeng30@gmail.com

²Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Email : novialita3@gmail.com

³Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Email : srcacik.mpd@gmail.com

*email koresponden: aajeng30@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijete.v2i1.2842>

Abstract

This study aims to analyze the validity level of interactive learning media based on Educaplay in the subject of Pancasila Education for fifth-grade elementary school students. The method used was Research and Development (R&D) referring to the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this study was only conducted up to the development stage. The data were analyzed using a quantitative descriptive technique through the calculation of feasibility percentages based on the assessment results from the validators. The validation results showed that the media obtained a feasibility score of 100% from the media expert, 96% from the material expert, and 82% from the language expert. The overall average validation result reached 93%, which was categorized as "Highly Valid." These findings indicate that the Educaplay-based interactive learning media is feasible for use in Pancasila Education learning for fifth-grade elementary school students. In addition to meeting the feasibility criteria, this media also has the potential to increase student engagement, create a more interactive and enjoyable learning atmosphere, and help teachers deliver the material more effectively and attractively.

Keywords : *validity, interactive learning media, educaplay, pancasila education.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat validitas media pembelajaran interaktif berbasis Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap *development*. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase kelayakan berdasarkan hasil penilaian para validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sebesar 100% dari ahli media, 96% dari ahli materi, dan 82% dari ahli bahasa. Rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 93% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif Educaplay layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar. Selain memenuhi aspek kelayakan, media ini juga berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci : *validitas, media pembelajaran interaktif, educaplay, pendidikan pancasila.*



1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu langkah untuk merealisasikan tujuan bangsa Indonesia yang telah tersusun dalam konstitusi yaitu “Untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Pemanfaatan teknologi digital pada abad ke-21 berdampak signifikan terhadap bidang pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Husada et al., 2026).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memegang peran krusial dalam pembentukan karakter siswa sesuai nilai-nilai Pancasila (Nurgiansah, 2021). Dalam praktiknya, dalam proses pembelajaran masih terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan sikap pasif dan mudah merasa jenuh. Kondisi tersebut disebabkan oleh metode serta media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan, pengembangan media pembelajaran perlu dirancang dengan memperhatikan tahapan perkembangan kognitif, emosional, dan sosial siswa secara konvensional agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Dalam kondisi ini, Educaplay menjadi salah satu platform media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang banyak digunakan serta mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran di lingkungan pendidikan. Penggunaan media Educaplay ini berpotensi meningkatkan tingkat perhatian peserta didik mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Wafiqni & Adelia, 2025).

Educaplay merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti *crosswords*, *matching game*, *word search*, *quiz*, dan *interactive video*. Sebagai media interaktif, Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu (Lestari et al., 2024) mengemukakan bahwa penggunaan Educaplay dalam proses pembelajaran menunjukkan pengaruh yang positif terhadap capaian ketuntasan belajar siswa, secara kuantitatif, proporsi siswa mencapai ketuntasan meningkat dari 47% pada kondisi awal menjadi 59% setelah penerapan, menunjukkan perbaikan substansial dalam hasil pembelajaran. Hasil dari penelitian (Rumaiya & Balya, Moh Sya, 2025) menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat.

Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, diperlukan tahap validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek tampilan, kelayakan isi, serta kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media interaktif Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam studi ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau memodifikasi produk yang telah ada (Slamet, 2022). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pemilihan model tersebut didasarkan pada sifatnya yang sistematis serta kesesuaiannya untuk pengembangan media pembelajaran digital (Satria & Sutabri, 2025).

Pada tahap analisis peneliti menganalisis dilakukan terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan mendapatkan hasil bahwa guru masih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara optimal.

Tahap *design* dilakukan melalui proses perancangan media pembelajaran Educaplay yang meliputi penyusunan tampilan media, penentuan materi pembelajaran, pengembangan soal evaluasi, serta penyusunan rancangan evaluasi pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan proses pengembangan



media menggunakan platform Educaplay dengan memuat materi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V SD.

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Oleh karena itu, penelitian hanya dilaksanakan sampai pada tahap *development* dalam model ADDIE karena tujuan penelitian belum mengarah pada pengujian kepraktisan maupun efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.

Pada tahap *development*, produk media yang telah dirancang kemudian melalui proses validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan dan kesesuaiannya untuk memperoleh masukan, saran, dan penilaian terkait aspek tampilan, isi materi, serta penggunaan bahasa. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media agar layak digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa angket validasi yang diberikan kepada para ahli dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis tersebut dilakukan dengan menghitung skor penilaian yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Perhitungan data hasil validasi dilakukan dengan menggunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan, isi, materi, serta penggunaan bahasa. Selain itu, masukan dan saran dari validator dijadikan kriteria validitas media ditentukan berdasarkan kategori berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Persentase	Kriteria
81%–100%	Sangat valid
61%–80%	Valid
41%–60%	Cukup valid
21%–40%	Kurang valid
0%–20%	Tidak valid

Sumber: Riduwan (dalam Yusup, 2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh sebuah produk berupa media interaktif Educaplay pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan memuat materi pembelajaran, kuis interaktif, permainan edukatif, serta evaluasi pembelajaran dirancang dengan menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa guna mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi

Aspek Validitas	Persentase (%)	Kategori Validitas
Materi	84%	Sangat Valid
Media	93%	Sangat Valid
Bahasa	71%	Valid
Rata-rata	82,67%	Sangat Valid

Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan, isi materi, serta penggunaan bahasa. Selain itu, masukan dan saran dari validator dijadikan bahan perbaikan guna menyempurnakan media interaktif Educaplay agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas V SD.

Hasil validasi yang diperoleh dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan, isi materi, serta penggunaan bahasa. Selain itu, masukan dan saran dari validator dijadikan bahan perbaikan guna menyempurnakan media interaktif Educaplay agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa kelas V SD.



Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan aspek tampilan, desain, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media interaktif Educaplay memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori "Sangat Valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Educaplay memiliki tampilan menarik, mudah dioperasikan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan tersebut selaras dengan penelitian Wafiqni dan Adelia (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media Educaplay memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Valid". Materi yang disajikan dinilai telah sesuai dengan tuntutan kurikulum serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penyajian materi dilakukan secara sistematis dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran. Selain itu, latihan soal interaktif membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Puling dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menilai kelayakan aspek kebahasaan dalam media yang dikembangkan, meliputi kejelasan bahasa, kesesuaian istilah, struktur kalimat, keterbacaan, serta keterpahaman bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, media memperoleh persentase kelayakan sebesar 82% dengan kategori "Sangat Valid".

Pembahasan

Media interaktif Educaplay yang dikembangkan memperoleh kategori "Sangat Valid" berdasarkan hasil validasi para ahli. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan ditinjau dari aspek tampilan, kualitas isi materi, dan penggunaan bahasa. Pada aspek tampilan, media dinilai memiliki desain yang menarik, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Dari segi isi materi, materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, serta relevan dengan materi Pendidikan Pancasila kelas V SD. Sementara itu, dari aspek kebahasaan, penggunaan bahasa dinilai komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dengan terpenuhinya ketiga aspek tersebut, media dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Penggunaan media interaktif Educaplay memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan variatif dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat secara lebih aktif, interaktif, dan bermakna dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi, pemahaman materi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi melalui kuis dan permainan edukatif yang mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar (Rahmawati & Perdana, 2024).

Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mendukung penerapan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, media Educaplay dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Mawarni & Sulistyowati, 2024).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan yang telah dilaksanakan, media interaktif Educaplay pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD dinyatakan "Sangat Valid" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi para ahli yang meliputi ahli media sebesar 100%, ahli materi sebesar 96%, dan ahli bahasa sebesar 82%. Rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 93% dengan kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, media interaktif Educaplay dinilai layak diterapkan sebagai salah satu sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.



guna membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Husada, N. P., Naylatul, N., Iyah, I., & Aulia, N. (2026). *Efektivitas Media Interaktif Educaplay terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11.
- Lestari, D. A., Hariani, L. S., & Naini, W. L. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang*. Seminar Nasional PPG UNIKAMA, 1(2), 2130–2141.
- Mawarni, E., & Sulistyowati, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 8(4), 2660–2671.
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 9(1), 33–41.
- Puling, S. L., Koroh, T., & Sampe, M. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Canva Berbantuan Educaplay terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD GMT Oepura*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(2), 2572–2581.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8, 21907–21914.
- Rumaiya, I., & Balya, Moh Sya, A. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Educaplay terhadap Hasil Belajar*. Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 10(4), 919–926.
- Satria, A., & Sutabri, T. (2025). *Pengembangan Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Metaverse*. Jurnal Teknik Informatika dan Terapan, 3(2), 01–09.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 17(01), 69–80.
- Yusup, F. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1), 17–23.