Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR *E-BOOK* BERBASIS *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD NEGERI 22 LUBUKLINGGAU

Preti Apriliani[1*], Andri Valen[2], dan Yuni krisnawati[3]
[1,2,3]Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia
[*] Email: pretiapriliani00@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangan media pembelajaran E-Book berbasis Educaplay pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III di SD Negeri 22 Lubuklinggau yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Populasi dan sampel atau subyek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, obervasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data kevalidan menggunakan rumus Aiken's V, kepraktisan menggunakan skala likert, dan efektivitas menggunakan N-gain score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan penilaian dari ahli media yang memperoleh hasil 0,93, ahli bahasa 0,83, dan ahli materi 0,91, sedangkan hasil analisis kepraktisan guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata 93,33% sehingga kepraktisan dapat dikategorikan sangat praktis. Analisis penilaian efektivitas media E-Book diperoleh menggunakan rumus N-Gain dengan hasil 0,72 dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-Book berbasis educaplay pada pembelajaran IPAS terbuki valid, praktis, dan efektif serta layak digunakan.

Kata kunci: *E-Book Berbasis Educaplay; IPAS; Pengembangan ADDIE; Kenampakan Alam dan Buatan di Daerahku*

Abstract

This study aims to develop an E-Book learning media based on Educaplay for the subject of science for third-grade students at SD Negeri 22 Lubuklinggau that meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The population and sample or research subjects are 26 third-grade students. Data collection techniques include interviews, observations, tests, and documentation. While the data analysis technique for validity uses the Aiken's V formula, practicality uses a Likert scale, and effectiveness uses the N-gain score. The results of the study indicate that the media has a very hig`h level of validity with assessments from media experts who obtained results of 0.93, linguists 0.83, and material experts 0.91, while the results of the analysis of teacher and student practicality obtained an average value of 93.33% so that practicality can be categorized as very practical. Analysis of the effectiveness of the E-Book media was obtained using the N-Gain formula with a result of 0.72 in the high category. Based on the research results, it can be concluded that the E-Book learning media based on educaplay in science learning is proven to be valid, practical, and effective and is suitable for use.

Keywords: *E-Book Based on Educaplay; Science; ADDIE Development; Natural and Artificial Features in My Area*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sebab dengan pendidikan manusia dapat hidup sesuai dengan tujuan dan fungsinya sebagai manusia. Oleh harena itu, perlu usaha yang sungguh-sungguh dari berbagai pihak. Keterlibatan semua pihak dalam pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan (Valen et, al., 2020).

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Sutianah, 2021). Pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga menekankan pemahaman mendalam lalu didukung oleh teknologi dan metode inovatif yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa di era digital ini agar dapat dipelajari oleh siswa di berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Iffah et, al. (2024) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu pembelajaran yang terpadu dengan pembelajaran lainnya yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Agar pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik, media *E-Book* perlu digabungkan dengan sebuah *game* seperti *Educaplay*. Menurut Taurista, et al. (2024) siswa cenderung menyukai pembelajaran dengan menggunakan game. Salah satu *patform* yang dapat digunakan adalah *Educaplay, game* ini memungkinkan guru membuat game interaktif seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan lainnya yang relevan dengan materi dan adapat memberikan pengalaman belajar yang atraktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 September 2025 di SD Negeri 22 Lubuklinggau bersama dengan guru kelas Ibu Desi Syarfiah, S.Pd., terungkap bahwa siswa sering kali terlihat tidak fokus pada penjelasan guru dan sedikit kurang memahami materi dengan baik terutama pada materi IPAS karena belajar hanya menggunakan buku paket sebagai sumber utama tanpa bantuan gambar visual serta sering disajikan secara teks dan kurang menarik sehingga membuat belajar menjadi monoton. Syabrina et, al. (2024) selama ini, buku teks konvensional sering kali dirasa kurang menarik oleh siswa, terutama ketika harus memahami konsep-konsep yang memerlukan visualisasi, sehingga dampaknya kurangnya antusiasme siswa dalam belajar dan rendahnya pemahaman mereka terhadap materi.

Menurut (Susanti et, al., 2024) pengajaran yang monoton biasanya terdiri dari ceramah yang panjang dengan sedikit partisipasi aktif dari siswa, akibatnya siswa menjadi bosan, tidak tertarik, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Pada mata pelajaran IPAS hasil belajar siswa memiliki rata rata 60 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 7 orang atau 27% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 orang atau 73%. Untuk meningkatkan hasil belajar penggunaan media menjadi salah satu hal yang penting dalam proses inovasi pembelajaran.

Guru memerlukan media yang mudah digunakan, bervariasi, dan mampu menyajikan materi IPAS dengan cara yang menarik tetapi tidak menghilangkan sifat buku sebagai sumber utama belajar. Sementara itu, siswa membutuhkan media yang bersifat visual, mudah diakses, dan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka melalui aktivitas interaktif seperti kuis, dan permainan edukatif (Retta et, al., 2025). Serta sekolah juga memerlukan lebih banyak media pembelajaran interaktif yang selaras dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran lebih efektif. Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada ialah media *E-Book.*

Utari et al. (2024) Di era digital saat ini, *E-Book* telah muncul sebagai alat pendidikan yang sangat berguna. *E-Book* mengacu pada jenis buku yang dapat dibaca dikomputer, tablet, atau ponsel pintar. Selain itu, penggunaan *E-Book* mendukung pengembangan literasi digital sejak dini agar siswa dapat belajar dengan gaya dan kecepatan siswa itu sendiri. Meskipun menggunakan media pembelajaran digital, tetap harus mempertahankan esensi dan karakteristik utama dari buku sebagai sumber belajar.

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Selain itu, transformasi media pembelajaran perlu memasukkan unsur permainan edukatif disela-sela pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Agar pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik, media *E-Book* perlu digabungkan dengan sebuah game seperti *Educaplay.* Taurista et, al. (2024) siswa cenderung menyukai pembelajaran dengan menggunakan game. Salah satu patform yang dapat digunakan adalah *Educaplay, game* ini memungkinkan guru membuat game interaktif seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan lainnya yang relevan dengan materi dan adapat memberikan pengalaman belajar yang atraktif dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan *E-Book* berbasis *Educaplay* sebelumnya juga telah diteliti oleh Sani Kusumawardani & Fitria Dwi Prasetyaningtyas. (2025) *E-Book* berbasis *educaplay* sangat layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melakukan pengembangan di SD pada mata pelajaran IPAS.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) menggunakan adopsi dari ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/penerapan), *Evaluation* (Evaluasi). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis hingga evaluasi yang dapat menghasilkan produk dengan baik. Penelitian dilakukan di SD Negeri 22 Lubuklinggau. Dengan jumlah sampel 26 siswa kelas III SD, dan wali kelas III.

Tahap Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kurikulum dan karakteristik siswa serta untuk menemukan permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa dan guru. Tahap desain dilakukan mulai dari menyusun rencana pembelajaran dan merancang konsep *E-Book* untuk dijadikan sebagai acuan dalam mendesain *E-Book* berbasis *educaplay*. Tahap pengembangan yaitu melakukan pembuatan *E-Book* lalu dilanjutkan dengan melakukan uji validasi dari segi bahasa, media dan materi dan dilanjutkan dengan melakukan uji kepraktisan produk. Tahap implementasi dilakukan uji coba kelompok besar untuk mengukur keefektifan dari produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada setiap tahapan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket dan tes. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil observasi, wawancara, komentar, saran dari ahli, guru dan siswa didapatkan untuk data kualitatif. Hasil angket validasi, angket kepraktisan guru dan siswa serta hasil tes siswa didapatkan untuk data kuantitatif yang diolah menggunakan rumus berikut.

Hasil uji validasi para ahli dihitung menggunakan rumus *Aiken's V*

$$\boldsymbol{V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}}$$

Untuk mengetahui tingkat kevalidan dari LKPD digital melalui kriteria berikut.

Tabel 1. Interpretasi Validitas *Aiken'v*

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
0,80 ≤ v < 1	Sangat Valid
0,60 ≤ v < 0,80	Sedang
0,40 ≤ v < 0,60	Cukup
0 ≤ v < 0,40	Kurang

(Sumber: Astuti et, al., 2024)

Hasil uji kepraktisan guru dan siswa dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\boldsymbol{TK = \frac{\sum Skor\ yang\ diperoleh}{\sum Skor\ Maksimal} \times 100\%}$$

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Tingkat kepraktisan diketahui berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan

Interval Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak praktis

(Sumber: Azzahra et, al., 2022)

Hasil uji keefektifan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$g = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maks - Skor\ Pretest}$$

Tingkat keefektifan diketahui berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Skor *N-Gain*

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

(Sumber: Azzahra et, al., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini hasil akhir beberapa bagian dari *E-Book* berbasis *educaplay* pada pembelajaran IPAS dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Cover Depan



Gambar 2. Daftar Isi



Gambar 3. Materi



Gambar 4. Link *Game Educaplay*

Hasil Analisis Uji Validasi *E-Book* berbasis *Educaplay*

E-Book berbasis *Educaplay* dilakukan validasi oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Berikut hasil validasi media *E-Book.*

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Validator

Nama Validator	Ahli	Nilai *Aiken'V*
M. Nejatullah Sidqi, M.Kom	Media	0,93
Dr. Agung Nugroho, M.Pd.	Bahasa	0,83
Desi Syarfiah, S.Pd	Materi	0,91

Berdasarkan keseluruhan penilaian validasi *E-Book* berbasis *educaplay* yang diberikan oleh 3 ahli yang telah dijelaskan diatas menunjukan bahwa *E-Book* berbasis *educaplay* memperoleh nilai *Aiken'v* dari ahli media sebesar 0,93, ahli bahasa 0,83, dan ahli materi 0,91. Ketiga hasil validasi tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, kebahasaan, dan materi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Analisis Uji Kepraktisan *E-Book* Berbasis *Educaplay*

E-Book berbasis *educaplay* dilakukan uji kepraktisan mulai dari uji kepraktisan guru, uji coba perorangan bersama 3 orang siswa dengan tingkat pengetahuan rendah sedang dan tinggi dan uji coba kelompok kecil bersama 6 orang

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

siswa. Berikut hasil uji kepraktisan media *E-Book.*

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kepraktisan

No	Penilai	Skor	Kategori
1	Uji Coba Perorangan *(one to one)*	96%	Sangat Praktis
2	Uji Coba Kelompok Kecil *(small group)*	94%	Sangat Praktis
3	Uji Coba Kepraktisan Guru	90%	Sangat Praktis
Jumlah			**93,33 %**

Berdasarkan penilaian kepraktisan media *E-Book* yang diuji cobakan kepada guru dan peserta didik, memperoleh nilai uji coba perorangan 96%, uji coba kelompok kecil 94%, dan uji coba kepraktisan guru 90% dengan persentase 93,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *E-Book* dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil Analisis Uji Keefektifan *E-Book* Berbasis *Educaplay*

E-Book Berbasis *Educaplay* dilakukan uji keefektifan dengan jumlah 26 siswa. Berikut hasil uji keefektifan media *E-Book.*

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Keefektifan

	Pre-test	***Post-test***
Jumlah	940	2.095
Rata-rata	36,15	80,38
N-Gain Score	**0,72**	
Kriteria	**Tinggi**	

Analisis menggunakan rumus *N-Gain* memberikan gambaran lebih jelas terkait keefektifan *E-Book* berbasis *educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,72 dengan kriteria tinggi sehingga produk yang dikembangkan dapat dikatakan efektif dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini diperoleh hasil *Pre-Test* dengan rata-rata 36,15 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 1 orang dan tidak tuntas sebanyak 25 orang. Pada hasil *Post-Test* diperoleh rata-rata sebesar 80,38 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 23 orang dan tidak tuntas sebanyak 3 orang.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa, hal ini disebabkan karena hadirnya pembelajaran yang inovatif di dalam kelas berupa *E-Book* berbasis *educaplay*. *E-Book* yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, siswa tidak hanya sekedar menerima informasi tetapi juga aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Inriani dkk, (2025:138) Pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan semangat belajar siswa, dan membuat hasil belajar lebih optimal.

Selain itu keberadaan guru yang kreatif dalam menyajikan pembelajaran juga sangat berperan dalam keberhasilan belajar siswa. Kemampuan guru yang tidak hanya paham materi saja akan tetapi mampu menyajikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Rahayuningsih & Muhtar, (2022) guru harus melakukan perubahan dari dalam dirinya sendiri, kemudian dapat menularkannya kepada siswa sehingga siswa memiliki bekal ilmu pengetahuan dan teknologi yang mumpuni.

Terdapat 3 orang siswa yang tidak tuntas setelah dilakukan pembelajaran menggunakan *E-Book* berbasis *educaplay* hal ini dikarenakan kurang konsentrasinya selama pembelajaran berlangsung dan kemampuan membaca siswa yang masih kurang. Oktaviyanti et, al. (2022) ketidakmampuan siswa dalam menguasai keterampilan membaca akan berakibat pada sulitnya siswa mengikuti proses pembelajaran pada semua mata pelajaran.

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *E-Book* berbasis *educaplay* valid, praktis, dan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-Book* berbasis *educaplay* dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Diharapkan untuk peneliti selanjutkan untuk melakukan perbaikan pada kekurangan penelitian ini sehingga peningkatan dapat mencapai kategori tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimaksih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian jurnal penelitian ini. Terimakasih kepada Bapak Andri Valen, M.Pd. dan Ibu Yuni Krisnawati, M.Pd. sebagai dosen pembimbing. Terimakasih kepada rekan-rekan peneliti yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Azzahra, T. S., Mulyono, D., & Kusnanto, R. A. B. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbantuan Qr-Code Kelas V Sdit An-Nida Lubuklinggau. *Linggau Jurnal Of Elementary School Education,* 2(3), 104-112. https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/download/382/292/4327

Astuti, N. D., Hapsan, A., Herianto., Mutmainna., Warsyidah, A. A., Riskawati., Mahmud, N., Febriana, B. W., & Toron, V. B. (2024). *Prinsip-Prinsip Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan: Disertai Dengan Contoh Kasus.* Sokkolia: CV. Ruang Tentor.

Iffah. F., Agustina. M., & Syachruroji. (2024). Analisis Motivasi Peserta Didik Terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata pelajaran IPAS di Kelas V. *Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar,* 4(3), 108-217. https://doi.org/10.66653/pendagogia.v4i3.192

Inriani., Kobandaha. F., & Annas. A. N. (2025). Pembelajaran Inovatif: Studi Literatur Tentang Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Peserta Didik. *Educazione: Jurnal Multidisiplin,* 2(1), 137-145. https://doi.org/10.37985/educazione.v2i1.44

Oktaviyanti. I., Amanatulah. D. A., Nurhasanah., & Novitasari. S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu,* 6(4), 5589-5597. 10.31004/basicedu.v6i4.2719

Retta, L. M., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2025). Penerapan Media Digital Berbasis Game Educaplay Dalam Pelajaran PKN. *Dharma Pendidikan: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 20(1), 78-85.* https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.559

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik Jurnal Pendidikan dan Riset,* 2(2), 89-93 https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529

Sutianah, C. (2021), *Belajar dan Pembelajaran:* Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media

Syabrina, M., Ma'rifah, M., Nortasya, S., & Khoirunnisa, W, N. (2024). Optimalisasi Pemahaman Siswa dengan Buku IPAS Berbasis Media Visual di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal of Islamic Studies,* 4(2), 322-328. https://ejournal.nuprobolinggo.or.id/index.php/moderasi/article/download/83/69

Tiwow, G. M., Manullang, D. R., Renol, A., Siahaan, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). Media Pembelajaran Digital. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia

Utari, R., Iswara, P, D., & Aeni, A, N. (2024). Pemanfaatan *E-Book* Digital Untuk

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Meningkatkan Keterampilan Menulis Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 91-101. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/fkip/article/view/2128

Valen, A., & Egok, A. S., (2020) Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Student Team Achievement Division Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Bengkulu, *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 4(2), 181-189. https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2593