

## **Eduventure dalam kelas IPAS: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif bagi Peserta Didik Kelas V SDN Cipocok Jaya 2**

**Asep Yudianto<sup>1✉</sup>, Nasya Wiyudia<sup>2</sup>, Hana Adhwa Jauza<sup>3</sup> & Chairunnisa Oktorina Ramadhani<sup>4</sup>**

<sup>123</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

✉ E-mail: asepyudianto@untirta.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Digital *Eduventure* sebagai media pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas V di SDN Cipocok Jaya 2. Media ini dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui penggunaan visual dinamis, video animasi, navigasi yang mudah digunakan, serta kuis sebagai sarana evaluasi. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi validator ahli media dan ahli materi, 8 peserta didik pada uji coba kelompok kecil, serta 31 peserta didik kelas V pada uji coba kelompok besar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, dan angket kepraktisan peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa Media Digital *Eduventure* memperoleh skor 100% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan pada kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, serta membantu pemahaman konsep peserta didik selama proses pembelajaran IPAS. Guru juga memberikan respons positif terhadap tampilan, alur navigasi, dan kesesuaian fitur media dengan kebutuhan pembelajaran. Media Digital *Eduventure* dengan demikian dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media Digital; *Eduventure*; IPAS; Pembelajaran Interaktif; Sekolah Dasar.

### **Abstract**

*This study aims to develop the Eduventure Digital Media as a learning medium for Science (IPAS) for fifth-grade students at SDN Cipocok Jaya 2. This media is designed to provide interactive and engaging learning through the use of dynamic visuals, animation videos, easy-to-use navigation, and quizzes as an evaluation tool. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects include media and content experts as validators, 8 students in a small group trial, and 31 fifth-grade students in a large group trial. Data were collected through observation, interviews, expert validation sheets, and student practicality questionnaires. The validation results show that the Eduventure Digital Media received a score of 100% with a very valid category. The practicality test in small and large groups obtained a percentage of 94% with a very practical category. The implementation results indicate that the media can increase engagement, activeness, and help students understand concepts during the IPAS learning process. Teachers also gave positive feedback on the appearance, navigation flow, and the suitability of the media's features with learning needs. Thus, the Eduventure Digital Media is declared valid and practical to be used as IPAS learning media for grade V in elementary schools.*

**Keywords:** Digital Media; *Eduventure*; IPAS; Interactive Learning; Elementary School.

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era digital memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan (Aulia et al., 2025). Transformasi digital mendorong guru untuk berinovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran, sehingga proses belajar tidak lagi bergantung pada metode konvensional, tetapi turut didukung teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Doringin et al., 2020).

Media digital IPAS yang telah dikembangkan pada jenjang sekolah dasar umumnya berfokus pada penyajian materi melalui video pembelajaran, presentasi *PowerPoint* interaktif, dan media berbasis web. Oktariani et al., (2024) menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan serupa dikemukakan oleh Pitriyanita et al., (2025) yang menyatakan bahwa video interaktif membantu pemahaman konsep IPA melalui dukungan visual yang lebih kaya dibanding media konvensional. Pengembangan media berbasis web seperti Google Sites juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS (Zulemil & Wulandari, 2025). Dewi & Manuaba, (2021) menegaskan bahwa media *PowerPoint* interaktif layak digunakan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar karena mampu menyajikan materi secara sistematis, visual, dan menarik bagi peserta didik. Karakteristik media-media tersebut

menunjukkan pola pembelajaran yang masih berorientasi pada penyampaian konten secara linear, dengan interaksi peserta didik terbatas pada respons terhadap materi yang disajikan. Penelitian IPAS di sekolah dasar belum banyak mengembangkan media digital eksploratif dengan navigasi mandiri dan kuis terintegrasi. Kekosongan riset ini menunjukkan belum terintegrasinya eksplorasi, navigasi tematik, dan evaluasi formatif dalam media pembelajaran IPAS digital. *Eduventure* dikembangkan sebagai media digital terintegrasi yang mendukung keterlibatan aktif dan pemahaman konseptual peserta didik sekolah dasar.

Kesenjangan antara potensi media digital dan praktik pembelajaran terlihat pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong pada materi "*Menjelajahi Bumi dan Antartika – Topik C Menjelajahi Sistem Tata Surya*", di mana proses belajar masih berpusat pada guru (Febriola et al., 2025). Temuan serupa juga terjadi di SD Negeri 9 Banyuasin I, di mana pembelajaran IPS hanya dilakukan di ruang kelas dengan media seadanya (Komariah et al., 2025). Fakta tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital pada IPAS di sekolah dasar masih belum optimal.

Hasil pra-penelitian di SDN Cipocok Jaya 2 menunjukkan pembelajaran IPAS kelas V masih didominasi metode ceramah dengan media terbatas. Terbatasnya penggunaan media digital menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dan kesulitan dalam memahami konsep abstrak, sehingga penguasaan konsep dan kemampuan pemecahan masalah belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan temuan lapangan, media digital interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran sekolah dasar masih terbatas.

Media yang ada umumnya bersifat satu arah, tidak menyediakan navigasi materi terstruktur, belum terintegrasi dengan video atau tautan eksploratif, serta tidak memiliki kuis interaktif sebagai evaluasi mandiri. Pembelajaran IPAS yang disampaikan secara ceramah membuat peserta didik cepat kehilangan fokus dan kesulitan memahami konsep abstrak. Kondisi ini menunjukkan perlunya media digital yang tidak hanya informatif, tetapi juga mendorong pengalaman belajar eksploratif sesuai karakteristik peserta didiksekolah dasar.

Solusi yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang menggabungkan visualisasi kuat, interaktivitas, dan keterhubungan dengan sumber belajar digital. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, mendorong keterlibatan aktif, serta mempermudah pemahaman materi melalui animasi, video, audio, dan kuis interaktif.

Peneliti kemudian mengembangkan media digital interaktif bernama *Eduventure*. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik belajar secara visual dan eksploratif, menyajikan materi IPAS dalam tampilan hidup melalui tombol navigasi interaktif, gambar yang dapat diklik, video pendukung dari YouTube, audio menarik, serta kuis yang dapat dimainkan langsung. *Eduventure* menggabungkan unsur petualangan digital dengan penyajian materi interaktif, menawarkan pengalaman belajar yang mendorong eksplorasi dan keterlibatan aktif. Media ini relevan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), yang menekankan pembelajaran lebih bermakna apabila peserta didik mampu memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi dari berbagai saluran multimedia secara efektif. Penyajian materi yang mengikuti prinsip koherensi, segmentasi, dan

modalitas membantu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman konsep, sehingga *Eduventure* menjadi solusi tepat untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Mayer, 2024).

Media *Eduventure* bertujuan menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Tampilan visual yang menarik serta fitur interaktif mampu menarik perhatian peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar. Penyajian materi yang terstruktur mempermudah pemahaman konsep-konsep seperti litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. Fitur interaktif seperti kuis dan animasi memungkinkan peserta didik belajar aktif serta memperoleh umpan balik langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Cipocok Jaya 2, Komplek Depag Ciwaru, Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten. Tujuan penelitian adalah mengembangkan dan menguji kelayakan media *Eduventure* sebagai media pembelajaran IPAS yang interaktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi pada inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan aplikatif di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan mengacu pada model ADDIE, yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada proses menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sa'diyah et al., 2020).

Langkah-langkah penelitian ini dilaksanakan secara sistematis dan bertahap untuk memastikan pengembangan media berjalan optimal. Tahap *Analysis* bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran IPAS kelas V melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Cipocok Jaya 2. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran, metode dan media yang digunakan, serta keaktifan peserta didik, sedangkan wawancara digunakan untuk mengetahui kendala guru dan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun storyboard dan navigasi media *Eduventure* berdasarkan prinsip desain pembelajaran multimedia, khususnya *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), yang menekankan keterpaduan teks, visual, dan audio agar materi mudah dipahami dan tidak menimbulkan beban kognitif berlebih.

Tahap *Development* dilakukan dengan mewujudkan rancangan menjadi produk digital berupa media *Eduventure* menggunakan Canva sebagai platform utama. Media dikembangkan dengan mengintegrasikan visual, materi, audio, video, dan kuis, dengan format video (.mp4), gambar (.png/.jpg), dan materi teks (.pdf), serta dukungan YouTube untuk penyematan video. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan dan kualitas pembelajaran.

Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba media pada peserta didik kelas V SDN Cipocok Jaya 2 untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam membantu pemahaman peserta didik setelah digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian diawali dengan wawancara dan observasi di SDN Cipocok Jaya 2 untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPAS kelas V. Wawancara dengan guru dilakukan untuk menggali pelaksanaan pembelajaran, sedangkan observasi digunakan untuk melihat metode mengajar, penggunaan media, dan aktivitas peserta didik. Hasil kegiatan tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pembelajaran dan mengembangkan media *Eduventure*.

Media yang dikembangkan divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi melalui dua tahap, yaitu validasi pertama dan validasi kedua. Validator ahli media menilai kesesuaian desain dengan materi, tampilan yang menarik, kejelasan petunjuk penggunaan, serta kelayakan aspek teknis seperti desain tampilan, navigasi, konten, bahasa, dan video. Validator ahli materi menilai ketepatan isi dengan kurikulum, kejelasan penyajian konsep, dan kemampuan media dalam membantu peserta didik memahami materi IPAS dengan lebih mudah.

Media yang sudah dinyatakan valid oleh dosen dan guru kemudian diuji melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 8 peserta didik untuk melihat apakah media mudah digunakan dan mengetahui bagian yang masih perlu diperbaiki. Instrumen yang digunakan pada tahap ini adalah lembar evaluasi. Uji coba kelompok besar dilakukan kepada 31 peserta didik untuk mengetahui efektivitas media dalam pembelajaran sebenarnya dan melihat bagaimana media membantu pemahaman serta keterlibatan peserta didik.

Teknik pemilihan subjek penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan subjek secara sengaja sesuai tujuan pengembangan media. Validator

dipilih berdasarkan kompetensi di bidang media dan materi untuk menilai kelayakan media *Eduventure* dari aspek desain, teknis, dan kesesuaian materi. Uji coba kelompok kecil melibatkan 8 peserta didik kelas V untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan kendala awal media, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan seluruh peserta didik kelas V UPT SDN Cipocok Jaya 2 tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 31 orang. Data penelitian diperoleh dari wawancara, observasi, dan uji coba, serta didukung data sekunder dari artikel dan penelitian terdahulu.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi media, lembar validasi materi, dan angket uji kepraktisan. Validasi media dilakukan oleh validator ahli media yang menilai beberapa aspek, meliputi tampilan, navigasi, kesesuaian audio, kualitas visual, serta tingkat interaktivitas dalam media *Eduventure*. Sementara itu, validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi dengan indikator penilaian yang mencakup relevansi, keakuratan materi, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik

Selain itu, kepraktisan media dianalisis melalui angket uji kepraktisan yang diisi oleh peserta didik. Angket ini menggunakan skala Likert 4 poin, yang memungkinkan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan manfaat media dalam proses pembelajaran. Dengan instrumen tersebut, kualitas media *Eduventure* dapat dinilai secara menyeluruh dari aspek kelayakan, kesesuaian materi, dan tingkat kepraktisannya di kelas.

Analisis data kelayakan produk media pembelajaran interaktif *Eduventure* dilakukan melalui dua tahapan, yaitu analisis validitas dan analisis kepraktisan. Analisis validitas dilakukan berdasarkan penilaian dari para

validator. Data hasil validasi dihitung menggunakan rumus:

$$Vah \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

**Keterangan:**

Vah = Validasi Ahli

Tse = Total Skor Yang Di Capai

Tsh = Total Skor Yang Diharapkan

Hasil persentase validitas kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria berikut:

**Tabel 1.** Kriteria validasi instrumen

| Tingkat Pencapaian % | Kategori     |
|----------------------|--------------|
| 90-100               | Sangat Valid |
| 80-89                | Valid        |
| 65-79                | Cukup Valid  |
| 55-64                | Kurang Valid |
| 0-54                 | Tidak Valid  |

(Aristia et al., 2020).

Tabel 1 menunjukkan kriteria tingkat pencapaian persentase yang digunakan untuk menentukan kategori validitas instrumen dan kelayakan media pembelajaran. Jika media memperoleh nilai minimal kategori “Valid”, maka media dianggap layak dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Jika berada pada kategori “Cukup Valid” atau lebih rendah, maka media memerlukan perbaikan lebih lanjut sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Data untuk menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif *Eduventure* diperoleh dari angket yang diisi oleh guru dan peserta didik. Penilaian pada angket menggunakan skala *Likert* empat tingkat, yaitu skor 4 untuk “sangat setuju”, skor 3 untuk “setuju”, skor 2 untuk “tidak setuju”, dan skor 1 untuk “sangat tidak setuju”. Seluruh skor pada setiap indikator dijumlahkan, dengan skor maksimum pada tiap item adalah 4.

Persentase kepraktisan kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$p \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai

f = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Hasil perhitungan persentase kemudian disesuaikan dengan kategori berikut:

**Tabel 2. Keriteria kepraktisan**

| Tingkat Pencapaian (%) | Kategori       |
|------------------------|----------------|
| 90-100                 | Sangat Praktis |
| 80-89                  | Praktis        |
| 65-79                  | Cukup Praktis  |
| 55-64                  | Kurang Praktis |
| 0-54                   | Tidak Praktis  |

(Fitra & Maksum, 2021).

Tabel 2 menunjukkan kategori kepraktisan yang digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Media dinyatakan praktis apabila memperoleh nilai minimal kategori “Praktis”. Jika hanya mencapai kategori “Cukup Praktis”, maka media tetap dapat digunakan tetapi membutuhkan perbaikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berupa Media *Eduventure* dilakukan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Media ini dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik, materi yang mudah dipahami, video animasi *YouTube*, kuis interaktif, dan animasi edukatif. Tujuan pengembangan media ini adalah meningkatkan perhatian, motivasi, dan

keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Sulastri et al., 2024). Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang valid serta layak digunakan.

### Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, menentukan masalah yang paling relevan untuk diteliti, serta menetapkan solusi yang tepat. Hasil dari tahap analisis menjadi dasar dalam perancangan media pada tahap selanjutnya (Fadhila et al., 2018).

Analisis dimulai melalui observasi kegiatan pembelajaran di kelas. Observasi menunjukkan bahwa banyak peserta didik merasa jenuh, kurang fokus, dan kurang antusias karena pembelajaran berlangsung monoton serta terlalu bergantung pada buku teks. Kondisi tersebut menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar.

Wawancara dengan wali kelas V SDN Cipocok Jaya 2 memperkuat temuan observasi. Berdasarkan wawancara, pembelajaran masih berpusat pada buku teks dan pemanfaatan media pendukung belum optimal. Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan. (Rosidin, 2025).

### Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan untuk menyusun konsep awal media yang akan dikembangkan. Proses ini mencakup pembuatan *flowchart*, perancangan

*storyboard*, penyusunan materi, instrumen penilaian, serta pengumpulan bahan pendukung (Rustandi & Rismayanti, 2021).

Materi yang akan digunakan pada media *Eduventure* adalah “Ada Apa Saja di Bumi Kita?”. Materi ini dipilih karena sulit dipahami oleh peserta didik apabila disampaikan hanya melalui ceramah, dan peserta didik mudah kehilangan fokus. Oleh karena itu, diperlukan media kontekstual untuk mempermudah pemahaman konsep serta komponen yang ada di bumi. Pemilihan materi ini sejalan dengan pendapat (Maenah et al., 2024) bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi mereka belajar sekaligus membantu memahami materi dengan lebih mudah.

*Storyboard* dibuat untuk memvisualisasikan permasalahan pembelajaran dan solusi yang dikembangkan melalui media *Eduventure*, serta menjadi panduan dalam menyusun alur pembelajaran, penyajian materi, animasi, dan aktivitas secara runtut. Perancangan media juga mencakup pengaturan tampilan visual, alur interaktif, penyusunan materi, dan pemilihan komponen multimedia agar media tersusun lebih terarah, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.



**Gambar 1.** *Storyboard* halaman pertama



**Gambar 2.** *Storyboard* halaman kedua Tahapan Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses ketika rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi produk nyata. Proses ini mencakup pembuatan media pembelajaran hingga siap diuji (Purnamasari, 2019).

Pada tahap ini, peneliti menggunakan Canva untuk menyusun tampilan media dan menambahkan berbagai fitur interaktif. Media yang dikembangkan lebih kompleks dibandingkan presentasi biasa, sehingga peserta didik dapat belajar lebih aktif dan menarik. Menurut Teori Mayer, belajar menjadi lebih efektif jika informasi disampaikan melalui visual (mata) dan audio (telinga). Penggunaan kedua cara ini memungkinkan peserta didik memahami materi lebih mudah tanpa merasa terbebani, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih optimal (Rahayu et al., 2024).

Canva dimanfaatkan untuk menambahkan tombol interaktif serta menyusun halaman materi mengenai litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. Fitur tambahan berupa video yang ditautkan ke *YouTube*, gambar interaktif yang terhubung dengan pencarian *Google*, serta audio berupa *voice*



over berisi instruksi turut memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Pemanfaatan fitur Canva secara optimal menghasilkan media yang lebih hidup, menarik, dan fungsional dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, kelebihan Canva adalah praktis digunakan bahkan oleh pemula, menyediakan beragam *template* dan elemen grafis yang kreatif, serta mampu menghemat waktu guru dalam menyiapkan materi pembelajaran yang dapat dipelajari ulang secara berulang-ulang dengan kualitas visual yang baik (Zebua, 2023).



**Gambar 3.** Tampilan Utama



**Gambar 4.** Tampilan Menu

Proses validasi dilakukan setelah media interaktif *Eduventure* selesai dikembangkan. Penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi (Mukholifah et al., 2020). Validasi dilakukan oleh masing-masing ahli untuk memastikan tidak ada kekurangan signifikan, dan proses ini dilakukan dua kali hingga media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

**Tabel 3.** Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi 1

| <i>Validasi</i> | <i>Skor</i> | <i>Skor Max</i> | <i>Persentase (%)</i> | <i>Kategori</i> |
|-----------------|-------------|-----------------|-----------------------|-----------------|
| Ahli Media      | 28          | 65              | 43%                   | Tidak Valid     |
| Ahli Materi     | 61          | 85              | 72%                   | Cukup Praktis   |
| Jumlah          | 89          | 150             | 59%                   | Revisi          |

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi tahap pertama menunjukkan bahwa media *Eduventure* masih memiliki beberapa kekurangan, dengan skor ahli media 43% (tidak valid) karena tampilan kurang menarik, warna tidak sesuai, navigasi kurang konsisten, dan desain keseluruhan belum optimal, sedangkan skor ahli materi 72% (cukup praktis) karena beberapa item kuis belum sepenuhnya sesuai materi. Secara keseluruhan, media memperoleh skor 59%, sehingga memerlukan revisi, yang dilakukan dengan memperbaiki tampilan, warna, navigasi, dan konten kuis agar lebih menarik dan sesuai materi.

**Tabel 4.** Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi 2

| <i>Validasi</i> | <i>Skor</i> | <i>Skor Max</i> | <i>Persentase (%)</i> | <i>Kategori</i> |
|-----------------|-------------|-----------------|-----------------------|-----------------|
| Ahli Media      | 65          | 65              | 100%                  | Sangat Valid    |
| Ahli Materi     | 85          | 85              | 100%                  | Sangat Praktis  |
| Jumlah          | 150         | 150             | 100%                  | Layak diuji     |

Berdasarkan Tabel 4, hasil data revisi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa validasi tahap kedua mengalami peningkatan yang signifikan. Validasi media memperoleh skor sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa tampilan, navigasi, pemilihan warna, dan desain keseluruhan media telah optimal. Validasi materi juga memperoleh skor sebesar



100%, yang menandakan bahwa seluruh item kuis dan konten materi telah sesuai. Media yang pada tahap awal masih kurang menarik dan belum sepenuhnya sesuai dengan materi, setelah dilakukan revisi telah menjadi media pembelajaran interaktif yang memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, bahasa, dan tampilan, sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Tahapan Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi merupakan proses penerapan rancangan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran (Wardani & Sudarwanto, 2020). Tahapan ini menjadi langkah untuk menguji penggunaan media *Eduventure* pada peserta didik secara langsung.

Uji coba dimulai dengan kelompok kecil, yang terdiri dari 8 peserta didik, yaitu 4 laki-laki dan 4 perempuan, dipilih secara acak untuk mengikuti tahap ini. Alur pembelajaran dimulai dari pembuka, seperti doa, tanya kabar, dan absen, kemudian mengaitkan materi sebelumnya serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, peserta didik mengamati video yang tersedia di media *Eduventure*, mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok, memaparkan hasil diskusi, peserta didik mengamati materi di media *Eduventure*, menyelesaikan kuis interaktif, mengikuti kegiatan ice breaking, serta mengerjakan lembar evaluasi secara individu. Tahap pembelajaran diakhiri dengan menarik kesimpulan, refleksi, dan doa.

Uji coba kelompok besar melibatkan seluruh peserta didik kelas V SDN Cipocok Jaya 2 yang berjumlah 31 orang. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kepraktisan media secara lebih menyeluruh serta melihat konsistensi efektivitas media ketika digunakan oleh jumlah peserta yang lebih banyak. Dalam pelaksanaannya, peserta

didik mengikuti alur pembelajaran yang sama seperti pada kelompok kecil.

Langkah setelah uji coba kelompok besar berupa pemberian lembar angket kepada peserta didik. Hasil angket digunakan sebagai dasar penilaian tingkat kepraktisan media *Eduventure*.

Hasil uji kepraktisan media pembelajaran *Eduventure* pada peserta didik kelas V SDN Cipocok Jaya 2 disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Rekapitulasi Lembar Uji Kepraktisan

| <i>Uji Kepraktisan</i> | <i>Skor</i> | <i>Skor Max</i> | <i>Persentase (%)</i> | <i>Kategori</i> |
|------------------------|-------------|-----------------|-----------------------|-----------------|
| Peserta didik          | 1168        | 1240            | 94%                   | Sangat Praktis  |

Hasil uji kepraktisan pada Tabel 5 diperoleh melalui pengisian angket respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Media Digital *Eduventure* memperoleh skor sebesar 1168 dari skor maksimal 1240, sehingga menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 94%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media berada dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan tersebut sejalan dengan temuan penelitian di Indonesia yang menunjukkan bahwa media interaktif membantu peserta didik memahami materi dengan lebih cepat dan meningkatkan partisipasi peserta didik selama pembelajaran (Auliya et al., 2023).

Secara keseluruhan, uji kepraktisan menggambarkan bahwa media *Eduventure* mendapatkan penilaian yang sangat baik. Peserta didik menyatakan bahwa media mudah digunakan, materi mudah dipahami, dan tampilan visualnya membantu peserta didik memahami konsep IPAS dengan lebih cepat. Media ini juga memberikan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

### **Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)**

Proses ini tidak hanya dilakukan pada akhir kegiatan, tetapi juga pada setiap tahapan pengembangan untuk memberikan umpan balik yang bermanfaat bagi perbaikan produk (Zulkarnaen et al., 2025). Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi akhir terhadap media interaktif yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli.

Pelaksanaan evaluasi dilakukan setelah media *Eduventure* digunakan dalam pembelajaran di kelas. Peneliti meninjau kembali kualitas produk dengan memperhatikan respons peserta didik, serta capaian hasil belajar. Evaluasi ini berfungsi memastikan bahwa media benar-benar layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan peserta didik lebih mudah memahami materi, lebih aktif, dan meningkat hasil belajarnya. Ketuntasan belajar bertambah, terutama pada konsep atmosfer, hidrosfer, dan litosfer. Efektivitas media terbukti secara metodologis melalui validasi ahli dan secara empiris melalui peningkatan ketuntasan, dengan penelitian dibatasi pada uji validitas dan kepraktisan.

Berdasarkan temuan tersebut, media *Eduventure* dinyatakan layak dan efektif sebagai media pembelajaran. Produk akhir dari penelitian ini berupa media digital *Eduventure* yang mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V Sekolah Dasar.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti berterima kasih kepada Kepala SDN Cipocok Jaya 2 dan guru kelas V yang telah memberikan izin serta memfasilitasi

pelaksanaan penelitian. Peneliti juga berterima kasih kepada validator ahli media dan ahli materi atas masukan dan penilaian yang diberikan. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada peserta didik kelas V SDN Cipocok Jaya 2 yang telah berpartisipasi sebagai responden. Peneliti berterima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan dan dukungan dalam penyusunan artikel ini.

### **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran *Eduventure* bertujuan menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik, dengan tampilan visual yang menawan, materi mudah dipahami, video animasi, kuis interaktif, serta animasi edukatif yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Eduventure* memperoleh skor sangat tinggi, dengan validasi media dan materi masing-masing 100%, yang menandakan media layak digunakan tanpa revisi. Uji kepraktisan oleh peserta didik menghasilkan persentase 94%, menegaskan bahwa media ini sangat praktis digunakan dan mampu memfasilitasi pemahaman materi IPAS secara efektif. Data ini menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan materi, bahasa, tampilan, dan kepraktisan.

Media *Eduventure* efektif mengembangkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik kelas V SD dalam pembelajaran IPAS, membuat belajar lebih menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan memperkuat pemahaman konsep. Peluang pengembangan selanjutnya mencakup perluasan materi agar dapat digunakan pada topik lain.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Aristia, K., Nasryah, C. E., & Rahman, A. A. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Celengan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD A . *Pendahuluan ( SDM ) melalui kegiatan pembelajaran , tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran di antusias si. Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 16–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v1i2.33>
- Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3366>
- Auliya, A. F., Fitriarsi, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5765>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA Kurikulum 2013. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>
- Febriola, I., Rabia, S. F., & Kusumaningrum, S. (2025). Pengembangan Diorama Tata Surya pada Pembelajaran IPAS di Kelas VI SD. *Jurnal Papeda*, 7(2), 164–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i2.675>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Komariah, S., Harapan, E., & Farisi, M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Pdf Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Mata Pelajaran IPS SD Kelas V. *Jurna Papeda*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i1.250>
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452>
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*,

- 1(4), 673–682.  
<http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/390%0A>
- Oktariani, N. L. R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 470–479.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.77773>
- Pitriyanita, E., Widiyatmoko, A., & Handayani, L. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Muatan Pembelajaran IPA untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 421–431.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25302>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *JURNAL PENA SD*, 05(1), 23–31.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis Penerapan Prinsip Mayer pada Multimedia Digital dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(449), 353–361.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5.90998>
- Rosidin, M. (2025). *Permasalahan Pembelajaran IPAS Di Kelas V SDN Cipocok Jaya 2*.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., AR, Z. T., & Nasaruddin. (2020). Model Research And Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 10(1), 43–73.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73>
- Sulastri, D., Rustini, T., & Mulyana, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Indonesia. *Jurnal Holistika*, 6(1), 178–185.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.178-185>
- Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas XII Pemasaran Di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tataniaga (JTPN)*, 8(1), 709–715.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jptn.v8n1.p%25p>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>
- Zulemil, P. A., & Wulandari, F. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Melalui Google Sites Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 289–298.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33971>
- Zulkarnaen, Arn, K. J., Ariana, L., & Rahayu, S. (2025). Penerapan Model Desain Pembelajaran ADDIE Dalam Pembelajaran IPA: Kajian Literatur dan Implementasi. *Prosiding Seminar Nasional Sosial Dan Humaniora*, 2(November 2024), 173–178.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/sh.v2i1.3403>