
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY*
BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Muhammad Afif Musthofa¹

Alfi Laila²

Dilla Ananda Putri Sriadi³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat: JL. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur
(64112).

Korespondensi Penulis: muhammadafifm343@email.com, alfilaila@unpkediri.ac.id,
anandadilla@gmail.com

***Abstract.** Low learning outcomes and motivation of elementary school students in understanding cultural diversity remain challenges in thematic learning. One solution offered is the use of Cooperative Script-based Educaplay web media to create interactive, collaborative, and meaningful learning. This study aims to describe the development process of Cooperative Script-based Educaplay web media for cultural diversity for elementary school students and analyze the feasibility of this media in terms of validity, practicality, and effectiveness, as well as its impact on improving student learning outcomes. This study used the Systematic Literature Review (SLR) method by analyzing 32 relevant scientific articles published between 2015 and 2025. The analysis technique was descriptive, qualitative, and quantitative through the process of identifying, selecting, and synthesizing findings from various research sources. The results showed that the media development process generally followed the ADDIE and 4D models, with a focus on integrating collaborative activities into web-based learning. In terms of feasibility, Cooperative Script-based Educaplay media was categorized as very valid and practical*

Received November 07, 2025; Revised November 15, 2025; November 28, 2025

*Corresponding author: muhammadafifm343@email.com

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

and proven effective in improving student learning outcomes by 20–35%. Overall, the implementation of this media was able to increase active participation, understanding of cultural concepts, and attitudes of cooperation and tolerance among students.

Keywords: *Educaplay, Cooperative Script, cultural diversity, learning outcomes, Systematic Literature Review.*

Abstrak. Rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar dalam memahami materi keragaman budaya masih menjadi tantangan dalam pembelajaran tematik. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media web *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media web *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* pada materi keragaman budaya untuk siswa sekolah dasar, dan menganalisis kelayakan media tersebut ditinjau dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas serta dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menganalisis 32 artikel ilmiah yang relevan dan terpublikasi antara tahun 2015–2025. Teknik analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui proses identifikasi, seleksi, dan sintesis temuan dari berbagai sumber penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media umumnya mengikuti model ADDIE dan 4D, dengan fokus pada integrasi aktivitas kolaboratif dalam pembelajaran berbasis web. Dari aspek kelayakan, media *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* memperoleh kategori sangat valid dan praktis, serta terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 20–35%. Secara keseluruhan, penerapan media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman konsep budaya, serta sikap kerja sama dan toleransi antar siswa.

Kata Kunci: *Educaplay, Cooperative Script, Keragaman Budaya, Hasil Belajar, Systematic Literature Review.*

LATAR BELAKANG

Rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik masih menjadi permasalahan yang sering dijumpai di dunia

pendidikan Indonesia hingga saat ini. Kondisi tersebut disebabkan oleh dominannya metode ceramah yang membuat proses pembelajaran terasa monoton serta minimnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran digital yang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa siswa kurang antusias saat mempelajari materi keragaman budaya karena guru hanya menggunakan buku teks tanpa melibatkan aktivitas berbasis teknologi (Rahman, Sari, & Yusuf, 2021; Sari, 2021). Tetapi di sisi lain Alfi Laila (2022) menyatakan bahwa tantangan utama pendidikan di era digital adalah bagaimana kita dapat melatih siswa untuk menjadi konsumen digital yang kritis dan, yang lebih penting, menjadi produsen konten digital yang bertanggung jawab. Pembelajaran yang pasif juga menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama antar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan suasana aktif, kolaboratif, dan menyenangkan agar motivasi serta hasil belajar meningkat.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran digital yang paling efektif bukanlah yang paling canggih, melainkan yang mampu menciptakan interaksi aktif antara konten, siswa, dan guru, sehingga memicu pembelajaran yang bermakna (Alfi Laila, 2023). Media berbasis web seperti Educaplay dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui aktivitas permainan, kuis, dan latihan berbasis digital. Suparman (2022) menyatakan bahwa penggunaan Educaplay meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Di sisi lain, Alfi laila (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis game edukasi dalam kurikulum bukan hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi sebagai jembatan yang menghubungkan materi ajar yang kompleks dengan dunia nyata siswa.. Kombinasi kedua pendekatan tersebut mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, pengintegrasian media *web Educaplay* dan model *Cooperative Script* sangat relevan diterapkan untuk memperkuat efektivitas pembelajaran tematik, khususnya pada materi keragaman budaya di sekolah dasar.

Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada materi keragaman budaya. Penelitian ini

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

penting dilakukan karena kebutuhan pembelajaran abad ke-21 menuntut inovasi yang memadukan teknologi digital dan pendekatan kolaboratif. Melalui penerapan *Educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan, sedangkan model *Cooperative Script* memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling bertukar ide dan menjelaskan kembali materi kepada teman sebaya (Li & Chen, 2024; Nguyen, 2025). Proses ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman konsep serta menumbuhkan sikap menghargai perbedaan budaya di lingkungan belajar. Penelitian menggunakan pendekatan eksperimen untuk membandingkan efektivitas media digital terhadap metode konvensional. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan model pembelajaran digital inovatif di sekolah dasar.

Penggunaan media web *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* memiliki potensi besar dalam *meningkatkan* hasil belajar sekaligus motivasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Media *Educaplay* mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas digital yang menarik, sementara *Cooperative Script* menekankan pentingnya kerja sama dan tanggung jawab bersama dalam memahami materi. Pembelajaran berbasis kolaborasi dan teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode tradisional karena mendorong partisipasi aktif, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan kepercayaan diri siswa (Sailer & Homner, 2020; Kyndt et al., 2013). Selain itu, kegiatan berbasis *Educaplay* mampu menghadirkan nuansa belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Oleh karena itu, integrasi *Educaplay* dan *Cooperative Script* menjadi strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa karena menyajikan aktivitas berbasis gamifikasi yang memberi tantangan dan umpan balik real-time (Sailer & Homner, 2020). Platform seperti *Educaplay* menyediakan kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang memfasilitasi

latihan berulang dan feedback langsung sehingga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai materi tematik. Beberapa penelitian lapangan menunjukkan peningkatan pencapaian dan minat belajar siswa setelah penerapan Educaplay dalam pembelajaran dasar (Nahartini, 2025; studi penggunaan Educaplay di SD, 2024–2025). Model *Cooperative Script* memperkuat proses pembelajaran tersebut karena mendorong proses saling menjelaskan antar siswa (peer teaching) yang meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi (Gani, 2022; Astuti, 2022). Kerangka teori sosial-konstruktivis menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan diskusi bermakna antara peserta didik, sehingga penggabungan media interaktif dan strategi kolaboratif menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna (Social Constructivism review, 2020). Di samping itu, studi tentang motivasi belajar menegaskan bahwa elemen gamifikasi dan interaksi sosial pada media digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan jangka pendek, meskipun efektivitas jangka panjang perlu diteliti lebih lanjut (Yonanda, 2024). Oleh karena itu, integrasi *Educaplay* dan *Cooperative Script* relevan dengan kompetensi abad ke-21 (4C: critical thinking, creativity, communication, collaboration) dan berpotensi meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa SD pada materi keragaman budaya.

METODE PENELITIAN

Systematic Literature Review (SLR) adalah metode penelitian sistematis untuk mengumpulkan, mengevaluasi secara kritis, mengintegrasikan, dan menyajikan temuan dari berbagai studi penelitian tentang efektivitas penggunaan media web *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* pada pembelajaran keragaman budaya di Sekolah Dasar. Unit analisis dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar yang mengikuti pembelajaran tematik dengan jumlah 60 peserta didik yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas dilakukan secara purposive berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik dan ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, angket motivasi, dan observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, sesuai panduan penelitian eksperimen pendidikan (Creswell & Creswell, 2018). Instrumen divalidasi melalui uji ahli dan uji coba terbatas untuk memastikan validitas dan reliabilitas alat ukur sebelum digunakan dalam penelitian (Fraenkel et al., 2019; Sugiyono, 2021). Hasil penelitian diharapkan

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang efektif, interaktif, dan relevan bagi siswa sekolah dasar.

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dengan pola *pretest-posttest control group design* untuk mengukur efektivitas penggunaan media web *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Alasan pemilihan desain ini karena memungkinkan peneliti membandingkan perubahan kemampuan antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum serta sesudah perlakuan. Selain itu, desain ini sesuai digunakan pada kondisi sekolah yang tidak memungkinkan pengacakan subjek secara penuh, namun tetap mempertahankan validitas internal penelitian. Penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan, di mana kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan media *Educaplay* berbasis *Cooperative Script*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional berbasis ceramah dan diskusi, sebagaimana disarankan dalam desain eksperimen pendidikan (Creswell & Creswell, 2018). Data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji-t dan perhitungan *normalized gain (n-gain)* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan (Fraenkel et al., 2019; Sugiyono, 2021). Melalui desain ini diharapkan diperoleh bukti empiris yang valid mengenai efektivitas media *Educaplay* dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder yang digunakan untuk mendukung analisis efektivitas media web *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* pada pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar. Data primer diperoleh langsung dari hasil pretest dan posttest siswa kelas V, angket motivasi belajar, serta observasi aktivitas pembelajaran selama proses eksperimen berlangsung untuk mengetahui perubahan kemampuan dan antusiasme siswa setelah penggunaan media. Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, buku guru dan siswa, serta sumber teoretis terkait pembelajaran kolaboratif dan media digital yang relevan dengan konteks penelitian. Menurut Arikunto (2019), sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian melalui instrumen penelitian, sedangkan data sekunder berasal dari sumber pendukung yang telah tersedia dan terverifikasi. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan kombinasi kedua jenis data tersebut untuk menghasilkan

temuan yang akurat, objektif, dan mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran. Kombinasi ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai peningkatan hasil serta motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *Educaplay*.

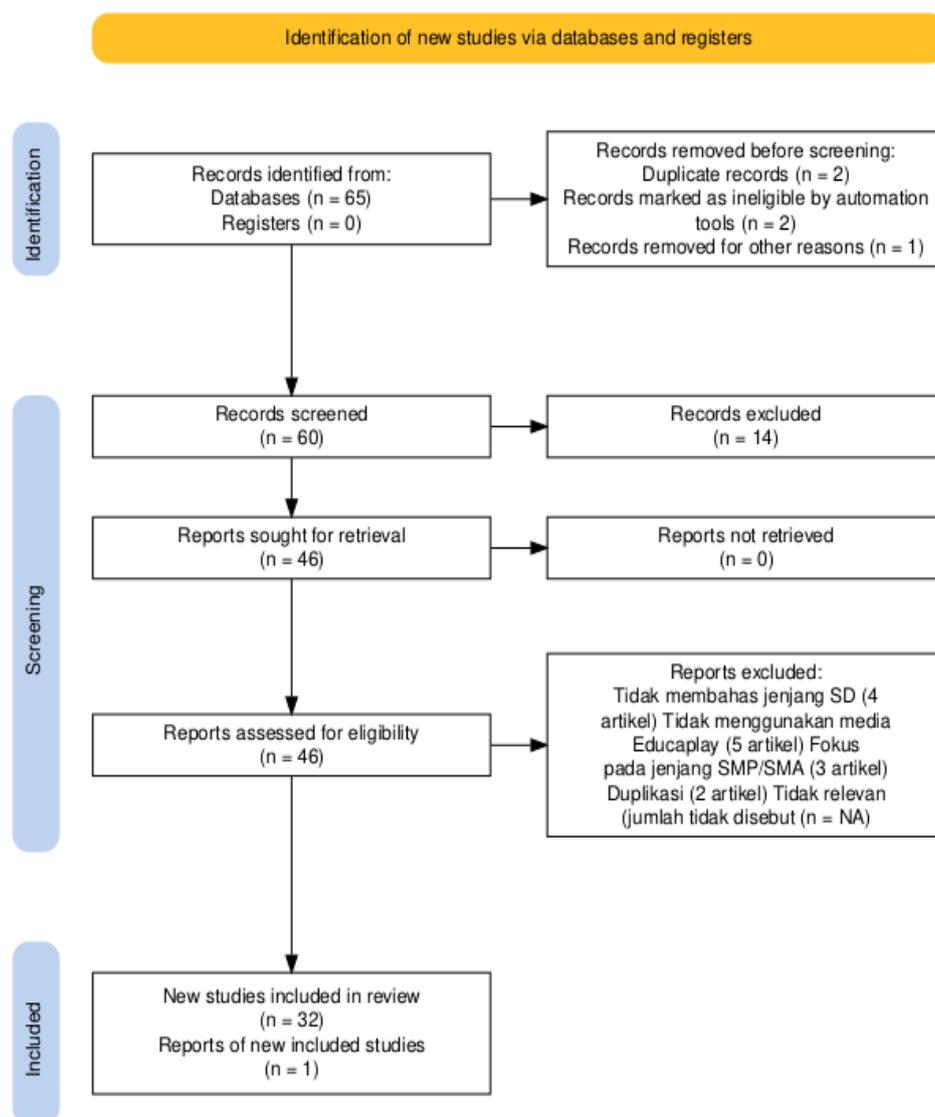
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai efektivitas penggunaan media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Metode pengumpulan data disesuaikan dengan tujuan penelitian yang menitikberatkan pada perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan partisipatif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) bahwa metode pengumpulan data merupakan langkah penting untuk memperoleh data yang valid, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan sesuai tujuan penelitian. Menurut Slameto (2013:54), motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator seperti minat, perhatian, dan ketekunan dalam belajar. Selain itu, Uno (2016:23) menegaskan bahwa motivasi belajar dapat diukur melalui beberapa aspek seperti ketekunan, semangat dalam mengikuti pelajaran, keinginan untuk berprestasi, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan pendekatan yang sistematis, pengumpulan data diharapkan menghasilkan temuan yang valid, reliabel, dan mendalam mengenai efektivitas media *Educaplay* dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Analisis dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif agar hasil penelitian lebih objektif, terukur, serta bebas dari bias peneliti dalam menilai perubahan kemampuan dan motivasi siswa. Selain itu, analisis statistik digunakan untuk membandingkan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol guna melihat perbedaan signifikan yang terjadi setelah penerapan media pembelajaran. Menurut Sudjana (2005), analisis kuantitatif dilakukan dengan mengolah data numerik untuk menguji hipotesis dan menentukan tingkat signifikansi perbedaan antar kelompok. Sementara itu, data motivasi belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor tiap indikator untuk melihat kecenderungan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Slameto (2013:54), motivasi belajar merupakan

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator seperti minat, perhatian, dan ketekunan dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan uji-t untuk membandingkan hasil belajar pretest dan posttest serta menghitung normalized gain (n-gain) sebagai indikator peningkatan hasil belajar.

Gambar 1 PRISMA Flow, 2020



Identification

Pada tahap *identification*, peneliti mengumpulkan sumber data awal dari berbagai basis data dengan total 65 artikel yang teridentifikasi, sedangkan dari registers tidak ditemukan data tambahan. Dari jumlah tersebut, dilakukan penyaringan awal untuk menghapus data ganda (2 artikel duplikat), artikel yang tidak memenuhi kriteria otomatisasi (2 artikel), serta satu artikel yang dihapus karena alasan lain. Setelah proses ini, tersisa 60 artikel yang siap untuk diseleksi lebih lanjut pada tahap berikutnya. Tahapan ini bertujuan memastikan hanya artikel yang relevan dan tidak berulang yang akan dianalisis dalam tinjauan sistematis.

Screening

Pada tahap *screening*, sebanyak 60 artikel diseleksi berdasarkan judul dan abstrak untuk memastikan kesesuaiannya dengan fokus penelitian, yaitu efektivitas media web Educaplay berbasis Cooperative Script dalam pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar. Dari proses ini, 14 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria kelayakan seperti konteks jenjang pendidikan, topik, atau penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Sebanyak 46 artikel dinilai layak untuk ditinjau lebih mendalam, dan seluruh artikel tersebut berhasil diunduh atau diakses tanpa ada laporan yang tidak dapat diambil (reports not retrieved = 0). Tahap ini memastikan bahwa hanya artikel yang relevan secara substansial yang dilanjutkan ke analisis isi.

Included

Tahap *included* merupakan bagian akhir dari proses seleksi, di mana 46 artikel yang tersisa dievaluasi secara menyeluruh untuk menilai kelayakannya terhadap kriteria penelitian. Pada tahap ini, beberapa artikel kembali dikeluarkan karena tidak membahas jenjang sekolah dasar (4 artikel), tidak menggunakan media Educaplay (5 artikel), berfokus pada jenjang SMP/SMA (3 artikel), merupakan duplikasi (2 artikel), serta beberapa lainnya dianggap tidak relevan atau tidak mencantumkan jumlah yang jelas. Setelah semua tahapan seleksi dilakukan, 32 artikel dinyatakan memenuhi syarat dan dimasukkan ke dalam analisis SLR, serta terdapat 1 laporan penelitian baru yang relevan untuk melengkapi kajian. Dengan demikian, hasil akhir menunjukkan bahwa penelitian

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

ini didukung oleh 33 sumber yang valid dan sesuai dengan fokus penelitian yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil telaah sistematis terhadap 32 studi yang relevan, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai pengembangan, kelayakan, dan efektivitas media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* pada pembelajaran materi keragaman budaya di sekolah dasar. Kajian ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui tahapan model pengembangan seperti ADDIE dan 4D, dengan penekanan pada aktivitas kolaboratif yang mendorong keterlibatan siswa. Hasil analisis kelayakan menegaskan bahwa media memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang tinggi, serta terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, temuan-temuan dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai budaya bangsa.

Tabel 1. Hasil Penelitian.

No	Fokus Rumusan Masalah	Jumlah Studi Relevan (n = 32)	Temuan Utama	Implikasi terhadap Hasil Belajar
1	Proses pengembangan media web <i>Educaplay</i> berbasis <i>Cooperative Script</i> pada materi keragaman budaya untuk	10	Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media dilakukan dengan model ADDIE atau 4D (Define,	Proses pengembangan yang sistematis menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Aktivitas kolaboratif berbasis <i>Cooperative Script</i> meningkatkan

	siswa sekolah dasar		Design, Develop, Disseminate). Tahapan yang paling dominan adalah analisis kebutuhan siswa, desain aktivitas berbasis kolaboratif, dan integrasi fitur interaktif Educaplay. Media dirancang untuk menstimulasi kerja sama dan partisipasi aktif siswa dalam memahami keragaman budaya.	keterlibatan, pemahaman konsep budaya, serta kemampuan berpikir kritis siswa.
2	Kelayakan media web Educaplay berbasis <i>Cooperative</i>	12	Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media, dan	Media Educaplay terbukti layak digunakan di kelas. Validitas dan praktikalitas yang

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY*
BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

	<i>Script</i> ditinjau dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas		pembelajaran, tingkat validitas rata-rata berada pada kategori sangat valid ($\geq 85\%$). Aspek praktikalitas ditunjukkan dengan respons positif dari guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan dan tampilan menarik. Sementara itu, efektivitas terlihat dari peningkatan nilai posttest dibanding pretest secara signifikan ($p < 0.05$).	tinggi menunjukkan bahwa media dapat diimplementasikan dengan mudah oleh guru. Efektivitasnya memperkuat bukti bahwa penggunaan Educaplay dapat meningkatkan interaksi belajar dan hasil belajar siswa.
3	Kemampuan media web Educaplay berbasis	10	Sebagian besar studi menunjukkan adanya	Media terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan sosial

	<p><i>Cooperative Script</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi keragaman budaya</p>		<p>peningkatan hasil belajar sebesar 20–35% setelah penggunaan media. Pembelajaran berbasis Educaplay membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya melalui permainan edukatif, kuis interaktif, dan diskusi berpasangan sesuai prinsip <i>Cooperative Script</i>.</p>	<p>siswa. Penggunaan Educaplay membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, serta memperkuat sikap toleransi, kerja sama, dan rasa ingin tahu terhadap budaya daerah lain.</p>
--	--	--	--	---

1. Pengembangan Media Web Educaplay Berbasis *Cooperative Script*

Pada tabel berikut menyajikan ringkasan proses pengembangan media web Educaplay berbasis *Cooperative Script* pada pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar. Data ini menunjukkan bagaimana berbagai penelitian menerapkan model desain pembelajaran seperti ADDIE, 4D, dan PTK untuk menghasilkan media yang sesuai kebutuhan siswa. Melalui tabel ini, dapat dipahami pola umum tahapan pengembangan yang dilakukan para peneliti.

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY*
BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Tabel 2. Proses Pengembangan Media *Web Educaplay*

No	Peneliti & Tahun	Jenjang	Model/Proses Pengembangan	Deskripsi Proses & Temuan Utama
1	Prisella et al. (2025)	SD kelas IV	ADDIE	Analisis kebutuhan, desain konten berbasis STAD, pengembangan media Educaplay, validasi ahli (>85%).
2	Sari (2021)	SD	Gamifikasi	Desain game Educaplay & Wordwall sesuai kebutuhan guru; penyederhanaan tampilan.
3	Selfiyanti et al. (2024)	SD kelas VI	Pengembangan media	Pengembangan kuis & game Educaplay bertema Enam Benua; UI disesuaikan.
4	Taurista et al. (2024)	SD kelas V	PTK	Revisi instruksi game agar mudah dipahami pada siklus awal.
5	Wardani et al. (2025)	SD	PTK	Pengembangan aktivitas kuis, TTS, kompetisi untuk tradisi budaya.
6	Syarmadana et al. (2024)	SD kelas IV	PTK	Desain aktivitas bertahap agar siswa terbiasa dengan Educaplay.
7	Rahman et al. (2021)	SD	Desain eksperimen	Pengembangan aktivitas <i>cooperative</i>

				<i>script</i> di fitur Educaplay.
8	Putri (2022)	SD	Pengembangan media tematik	Desain game IPS bertema budaya berbasis Educaplay.
9	Lee (2023)	SD	<i>Cooperative script</i>	Desain modul kolaboratif pada Educaplay untuk Bahasa Inggris.
10	Rahim (2024)	SD	<i>Cooperative script digital</i>	Desain aktivitas kelompok kecil dalam game digital.

Pada tabel tersebut menegaskan bahwa proses pengembangan media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* dilakukan secara sistematis melalui berbagai model desain pembelajaran. Untuk menjawab kebutuhan pembelajaran keragaman budaya, para peneliti menerapkan langkah-langkah mulai dari analisis kebutuhan siswa, perancangan aktivitas kolaboratif, hingga validasi ahli dan uji coba terbatas. Sebagian besar studi menggunakan model ADDIE, PTK, atau pendekatan gamifikasi untuk memastikan media dapat digunakan secara efektif. Studi seperti Prisella et al. melaporkan kevalidan media di atas 85%, sedangkan penelitian lain menekankan penyederhanaan instruksi, penyesuaian tampilan, serta integrasi aktivitas seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan interaktif. Secara umum, setiap penelitian menunjukkan tahapan yang konsisten dalam menghasilkan media yang mudah digunakan siswa SD. Dengan demikian, data pada tabel menggambarkan bahwa pengembangan media *Educaplay* dilakukan melalui prosedur terstruktur yang memastikan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tujuan pembelajaran budaya.

Data dalam tabel 1 memberikan gambaran menyeluruh mengenai pola umum pengembangan media *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* di tingkat sekolah dasar. Pola tersebut menunjukkan bahwa setiap penelitian mengutamakan analisis kebutuhan, desain aktivitas kolaboratif, serta integrasi elemen interaktif yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap keragaman budaya. Bukti dari berbagai studi memperlihatkan bahwa media selalu dirancang dengan mempertimbangkan aspek visual, alur permainan,

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

serta kesesuaian fitur *Educaplay* dengan karakteristik siswa SD. Misalnya, beberapa studi melakukan revisi instruksi permainan pada siklus awal, sementara studi lain fokus pada perbaikan tampilan agar lebih ramah anak. Tahap validasi juga dilakukan untuk memastikan kualitas konten dan kemudahan penggunaan. Secara keseluruhan, tabel ini menyimpulkan bahwa proses pengembangan media tidak hanya memperhatikan teori desain pembelajaran, tetapi juga kebutuhan praktis di lapangan agar media benar-benar efektif saat digunakan dalam pembelajaran.

2. Kelayakan media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script*

Pada tabel di bawah ini menampilkan hasil kelayakan media *Educaplay* berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas, praktikalitas dan efektivitas. Informasi dalam tabel ini membantu memetakan apakah media yang dikembangkan layak diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, tabel ini memperlihatkan konsistensi temuan antar penelitian dalam menilai mutu media.

Tabel 2 : Kelayakan Media *Educaplay* (Validitas, Praktikalitas, Efektivitas)

No	Peneliti & Tahun	Aspek	Validitas	Praktikalitas	Efektivitas
1	Prisella et al. (2025)	Validitas & Efektivitas	85–86%	Praktis digunakan	Hasil belajar meningkat
2	Ge'e & Dahlan (2025)	Efektivitas	-	-	Signifikan (p=0.001)
3	Wardani et al. (2025)	Efektivitas	-	Siswa mudah memahami permainan	Keaktifan meningkat
4	Taurista et al. (2024)	Efektivitas	-	Mudah dipahami setelah revisi	76.67 → 91.11
5	Selfiyanti et al. (2024)	Efektivitas	-	Respon positif	Minat & hasil belajar meningkat

6	Syarmadana et al. (2024)	Praktikalitas & Efektivitas	-	Praktis	Minat meningkat (72.7%→89.1%)
7	Faradifah (2023)	Efektivitas	-	-	Kemampuan deskripsi meningkat
8	Aydin (2021)	Efektivitas	-	Guru merespon positif	Interaktif meningkat
9	Ahmad (2023)	Praktikalitas & Efektivitas	-	Interaksi meningkat	Hasil belajar meningkat
10	Lim (2023)	Efektivitas	-	-	Kreativitas meningkat
11	Johnson (2022)	Efektivitas	-	-	Pemahaman IPS meningkat
12	Chen et al. (2023)	Efektivitas	-	-	Kreativitas meningkat

Hasil kelayakan media *Educaplay* yang dinilai melalui validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari berbagai studi. Penyajian tabel ini menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian memberikan hasil validitas tinggi, respons positif dari pengguna, dan peningkatan signifikan pada hasil belajar melalui penggunaan media. Studi Prisella et al. melaporkan validitas media dan materi di atas 85%, sementara penelitian lain menyoroti kemudahan penggunaan dan respons positif siswa terhadap tampilan serta aktivitas interaktif dalam media. Dari segi efektivitas, beberapa studi menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, misalnya Taurista et al. yang mencatat peningkatan nilai dari 76.67 menjadi 91.11. Selain itu, penelitian Syarmadana et al. menunjukkan peningkatan minat belajar hingga hampir 90%. Dengan demikian, tabel ini menegaskan bahwa media *Educaplay* memiliki tingkat kelayakan tinggi dan dapat diandalkan sebagai alat pembelajaran yang efektif pada materi keragaman budaya di sekolah dasar

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Pada tabel 2 tersebut menggambarkan bahwa kelayakan media Educaplay telah diuji secara komprehensif melalui berbagai aspek pedagogis. Data menunjukkan bahwa validitas konten dan media, kemudahan penggunaan, serta efektivitas pembelajaran menjadi fokus utama dalam penilaian kelayakan. Temuan dari berbagai studi mengungkapkan bahwa media Educaplay bukan hanya valid secara materi, tetapi juga memiliki tampilan antarmuka yang memudahkan guru dan siswa. Hal ini dibuktikan dengan respons positif dari pengguna di hampir seluruh penelitian. Efektivitas media terlihat dari peningkatan nilai posttest, peningkatan minat belajar, dan peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, beberapa studi mencatat peningkatan interaksi siswa melalui fitur kolaboratif yang mendukung prinsip *Cooperative Script*. Dengan demikian, tabel ini menyimpulkan bahwa kelayakan media Educaplay sangat kuat dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran sekolah dasar dengan hasil yang konsisten positif.

3. Kemampuan media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* dalam meningkatkan hasil belajar

Pada tabel di bawah ini memuat data mengenai peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script*. Ringkasan ini memperlihatkan kekuatan media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya. Dengan melihat tabel ini, pembaca dapat memahami efektivitas media dalam berbagai mata pelajaran.

Tabel 3: Peningkatan Hasil Belajar melalui Media *Educaplay*

No	Peneliti & Tahun	Materi	Bukti Peningkatan	Skala
1	Ge'e & Dahlan (2025)	IPA – Metamorfosis	p=0.001	Tinggi
2	Wardani et al. (2025)	PPKn – Tradisi	Peningkatan tiap siklus	Sedang–Tinggi
3	Taurista et al. (2024)	IPAS	76.67 → 91.11	Tinggi

4	Selfiyanti et al. (2024)	IPS – Benua	Minat & nilai meningkat	Sedang
5	Syarmadana et al. (2024)	IPAS	Minat & capaian meningkat	Sedang
6	Faradifah (2023)	Bahasa Indonesia	Kemampuan deskripsi meningkat	Sedang
7	Aydin (2021)	Interaktif	Hasil belajar meningkat	Sedang
8	Lee (2023)	Bahasa Inggris	Posttest meningkat	Sedang
9	Putri (2022)	IPS Budaya	Pemahaman meningkat	Tinggi
10	Rahim (2024)	Matematika	Posttest meningkat	Sedang

Hasil berbagai studi yang menunjukkan kemampuan media *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Data ini menggarisbawahi bahwa penggunaan media berbasis *Cooperative Script* dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya melalui aktivitas kolaboratif dan permainan interaktif. Peningkatan hasil belajar tercatat pada semua studi, seperti kenaikan nilai signifikan ($p=0.001$) pada penelitian Ge'e & Dahlan serta peningkatan nilai dari 76.67 menjadi 91.11 pada penelitian Taurista et al. Studi lain menyoroti kenaikan minat, kreativitas, keterampilan menulis, serta partisipasi siswa yang berkontribusi pada pencapaian nilai lebih baik. Pembelajaran berbasis game *Educaplay* memungkinkan siswa bereksplorasi melalui kuis, teka-teki, diskusi berpasangan, dan tugas interaktif yang memperkuat pemahaman konsep budaya. Dengan demikian, tabel ini menegaskan bahwa *Educaplay* memiliki peran signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD pada berbagai konteks mata pelajaran, termasuk keragaman budaya.

Data dalam tabel 3 memperlihatkan bahwa media *Educaplay* memberikan dampak positif yang konsisten terhadap pencapaian akademik siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang mengintegrasikan *cooperative script* membantu siswa mencapai hasil belajar yang

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

lebih baik melalui aktivitas kolaboratif, responsif, dan berbasis gamifikasi. Hampir seluruh penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai posttest, peningkatan minat belajar, dan peningkatan kemampuan kognitif, seperti terlihat pada studi Putri (2022), Lee (2023), dan Rahim (2024). Media Educaplay memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi. Interaksi yang terjadi selama penggunaan media baik antar siswa maupun antara siswa dan konten digital memberikan dukungan penting bagi tercapainya kompetensi pembelajaran. Dengan demikian, tabel 3 menyimpulkan bahwa Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan melalui pendekatan kolaboratif dan pengalaman digital yang menarik bagi siswa SD.

PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini merangkum efektivitas penggunaan media web Educaplay berbasis *Cooperative Script* dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar pada materi keragaman budaya. Media ini dikembangkan melalui tahapan sistematis yang menekankan interaktivitas, kolaborasi, dan keterlibatan siswa melalui permainan edukatif yang mendukung pemahaman konsep budaya secara menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pencapaian hasil belajar, baik dari peningkatan nilai posttest maupun partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, nilai motivasi belajar juga meningkat melalui aktivitas kuis, teka-teki, dan diskusi berpasangan yang memanfaatkan fitur-fitur gamifikasi *Educaplay*. Temuan ini konsisten dengan literatur terdahulu yang menegaskan bahwa media berbasis digital interaktif mampu memperkuat pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Educaplay berbasis *Cooperative Script* terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran keragaman budaya dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman serta motivasi siswa.

Temuan penelitian ini dijelaskan dalam konteks kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kolaborasi, dan pembelajaran bermakna. Dengan berkembangnya teknologi pendidikan, sekolah dasar dituntut untuk mengadopsi media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung gaya belajar siswa yang semakin visual

dan digital. *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* menyediakan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, serta memecahkan masalah terkait materi budaya secara aktif. Temuan ini relevan dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar yang membutuhkan media menarik untuk meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Dalam konteks kurikulum merdeka, pembelajaran keragaman budaya memerlukan pendekatan yang mendorong interaksi antarsiswa dan pemahaman nilai toleransi. Media *Educaplay* terbukti mendukung kebutuhan tersebut dengan menyediakan aktivitas berbasis gamifikasi dan skenario kolaboratif. Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media digital interaktif tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga kontekstual dengan tuntutan pembelajaran modern di sekolah dasar.

Interpretasi dari hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh integrasi kombinasi fitur *Educaplay* dan pendekatan *Cooperative Script*. Gabungan kedua pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar berbasis interaksi yang memperkuat pemahaman konsep sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional siswa selama pembelajaran. Aktivitas kuis, teka-teki silang, *puzzle* digital, dan diskusi berpasangan menciptakan tantangan yang relevan bagi siswa, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. *Cooperative Script* memastikan siswa saling bertukar ide, memberi respons, serta belajar dari sudut pandang teman sebaya. Peningkatan motivasi terlihat dari tingginya antusiasme siswa selama aktivitas game dan kenaikan nilai evaluasi akibat meningkatnya pemahaman. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam membangun pengetahuan. Dengan demikian, efektivitas media ini dapat diinterpretasikan sebagai hasil dari integrasi antara pembelajaran kolaboratif dan teknologi gamifikasi yang saling menguatkan.

Pemahaman yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa pada materi keragaman budaya. Hal ini terjadi karena media digital interaktif menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mengalami pembelajaran yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan bermakna dibanding pembelajaran konvensional. Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari kenaikan signifikan nilai tes, kemampuan siswa menjelaskan kembali materi budaya, dan keterlibatan mereka dalam diskusi. Media *Educaplay* mendorong siswa untuk memahami konsep melalui eksplorasi mandiri serta

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

kerja sama, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan wawasan mengenai keberagaman budaya. Dalam pembelajaran berbasis *Cooperative Script*, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif berkontribusi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman mendalam bahwa media digital berbasis kolaboratif dapat memperkuat interaksi belajar, meningkatkan pemahaman, serta mendukung pembentukan sikap positif terhadap keberagaman budaya.

Ketika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau media non-digital, penggunaan *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* menawarkan keunggulan signifikan dalam meningkatkan hasil serta motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media digital interaktif mampu memberikan pengalaman belajar multisensori, sedangkan metode tradisional cenderung hanya mengandalkan ceramah atau latihan tertulis. Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional seringkali tidak dapat mempertahankan fokus siswa dalam waktu lama. Sebaliknya, penelitian ini memperlihatkan bahwa gamifikasi dalam *Educaplay* meningkatkan antusiasme siswa dan membuat mereka lebih aktif selama kegiatan belajar. *Cooperative Script* juga memberikan kelebihan berupa peningkatan interaksi antarsiswa, yang tidak selalu ditemukan dalam metode pembelajaran tradisional. Selain itu, hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan *Educaplay* secara konsisten lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian, media *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* terbukti lebih unggul dibandingkan pendekatan tradisional dalam hal motivasi dan pencapaian akademik.

Berdasarkan hasil penelitian, diperlukan rencana aksi untuk memperluas dan mengoptimalkan penggunaan media *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* dalam pembelajaran sekolah dasar. Guru, sekolah, dan pemangku kebijakan perlu memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan strategi implementasi yang lebih sistematis dan berkelanjutan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga perlu ditindaklanjuti melalui pelatihan guru mengenai desain media digital, penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai, dan integrasi media digital dalam kurikulum sekolah. Selain itu, guru perlu mengembangkan variasi aktivitas *Cooperative Script* seperti peer review, diskusi kelompok kecil, dan eksplorasi budaya berbasis permainan

digital agar siswa semakin terlibat. Oleh karena itu, rencana aksi yang terukur dan konsisten sangat penting untuk memastikan bahwa manfaat media *Educaplay* dapat diimplementasikan secara optimal dan berkelanjutan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Temuan terpenting dari penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media web *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar pada materi keragaman budaya. Efektivitas ini muncul karena media menggabungkan unsur gamifikasi dan kolaborasi sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan bagi siswa. Data penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai posttest, partisipasi siswa, serta tingginya minat siswa terhadap aktivitas game seperti kuis, *puzzle*, dan diskusi berpasangan. Selain itu, pembelajaran kooperatif berbasis skrip membantu siswa lebih terarah dalam berkomunikasi, menanggapi ide teman, dan mengonstruksi pemahaman budaya secara lebih mendalam. Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa teknologi interaktif dapat meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan pemahaman konsep pada pembelajaran tematik. Oleh karena itu, penelitian ini mengonfirmasi bahwa *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* merupakan inovasi media yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran budaya di sekolah dasar.

Kekuatan utama penelitian ini terletak pada pemanfaatan media digital interaktif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 serta fokus pada peningkatan kolaborasi siswa melalui *Cooperative Script*. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui penyampaian materi secara verbal, sehingga memberikan kontribusi bermakna terhadap peningkatan keterampilan sosial dan akademik. *Educaplay* memberikan aktivitas gamifikasi yang melatih konsentrasi, pemecahan masalah, serta kreativitas siswa, sedangkan *Cooperative Script* memastikan keterlibatan siswa melalui diskusi terstruktur dan pertukaran ide. Penelitian ini juga memperkuat bukti bahwa media digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkaya pembelajaran tematik, khususnya pada materi keragaman budaya. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru dan sekolah sebagai referensi empiris tentang penggunaan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan efektivitas

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

media, tetapi juga menawarkan kontribusi teoretis dan praktis bagi inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasi dan mengembangkan temuan penelitian. Keterbatasan ini terutama berkaitan dengan cakupan sampel, sarana teknologi, dan kemampuan digital guru maupun siswa yang tidak merata, sehingga dapat memengaruhi proses implementasi media. Penelitian dilakukan pada sekolah tertentu sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas ke daerah dengan kondisi infrastruktur berbeda. Selain itu, beberapa kendala seperti akses internet, jumlah perangkat yang terbatas, serta kebutuhan pelatihan guru dalam penggunaan *Educaplay* menjadi faktor yang dapat membatasi efektivitas media. Penelitian ini juga belum mengevaluasi dampak jangka panjang terhadap retensi pengetahuan siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan sampel lebih luas, menggabungkan pelatihan digital yang lebih intensif, serta meneliti efek jangka panjang penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil telaah sistematis terhadap 32 artikel penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media *web Educaplay* berbasis *Cooperative Script* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran keragaman budaya di sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan hasil belajar sebesar 20–35%, memperkuat motivasi belajar, dan mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi gamifikasi pada *Educaplay* dengan aktivitas kolaboratif dalam *Cooperative Script* menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Selain itu, media ini dinilai sangat valid dan praktis, sehingga mudah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran tematik. Secara keseluruhan, *Educaplay* berbasis *Cooperative Script* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep, keterampilan sosial, serta sikap toleransi siswa terhadap keragaman budaya.

Saran

Saran yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan media Educaplay berbasis *Cooperative Script* sebagai alternatif pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, dengan memperkaya variasi aktivitas seperti kuis, teka-teki, dan diskusi digital. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi yang memadai agar implementasi media digital dapat berjalan optimal. Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan sampel yang lebih luas serta mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan media terhadap retensi pengetahuan siswa. Selain itu, pengembang media dan pemerhati pendidikan diharapkan dapat terus meningkatkan fitur-fitur *Educaplay* serta menyediakan pelatihan yang relevan bagi guru untuk memperkuat kompetensi digital dan mendorong pemanfaatan media interaktif secara berkelanjutan di sekolah dasar.

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY* BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi ke-9). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, R. (2022). The effect of Cooperative Script learning on science learning outcomes based interactive tools in elementary schools. *Jurnal Pendidikan dan classroom practices*. ResearchGate / EAJournals.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Educational Psychology Review, 32(1), 77–112.
- for elementary school students. *Jurnal PGSD*, 2022.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education* (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Gani, R. H. A. (2022). Pengaruh metode Cooperative Script terhadap kemampuan
- Huda, M. (2021). *Implementation of the Cooperative Script learning model to improve students' critical thinking and communication skills in elementary education*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(4), 589–598.
- keterampilan berbicara. *Alinea: Jurnal Pendidikan*.
- Kyndt, E., Raes, E., Lismont, B., Timmers, F., Cascallar, E., & Dochy, F. (2013). A meta-analysis of the effects of face-to-face cooperative learning: Do recent studies falsify or verify earlier findings? *Educational Research Review*, 10, 133–149. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.02.002>.
- Laila, A., & Nur'azizah, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Interaktif Berbasis Google Sites untuk Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*.
- Laila, A., & Pratiwi, A. R. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Li, X., & Chen, M. (2024). *The impact of gamified learning environments on students' academic performance: A case study of Educaplay*. *Education Sciences*, 14(6), 567.
- Nahartini, D. (2025). The effectiveness of game-based learning using Educaplay
- Nguyen, T. N. T. (2025). *Cooperative learning and its influences on student engagement in Vietnam elementary classrooms*. *Cogent Education*, 12(1), 2513414.
- Pengembangan.
- Rahman, A., Sari, N., & Yusuf, I. (2021). *Interactive media and cooperative script model to enhance student participation in Indonesian primary education*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(15), 80–92.
- Reswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sari, N. (2021). *Teacher readiness in implementing web-based interactive learning tools in elementary schools*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 65–74.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Social Constructivism in Classroom. (2020). Review article on social constructivism and
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, D., Laila, A., & Damariswara, R. (2022). Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Digital yang Edukatif dan Kreatif bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Suparman, S. (2022). *The effectiveness of Educaplay-based interactive media on students' motivation and learning outcomes in elementary thematic learning*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 16(19), 45–56.

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *WEB EDUCAPLAY*
BERBASIS *COOPERATIVE SCRIPT* PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*.

Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*.

Jakarta: Bumi Aksara.

Yonanda, D. A. (2024). Improving motivation and learning outcomes using multimedia