Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 5 No 2, Juli 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

PENERAPAN MEDIA DIGITAL EDUCAPLAY DENGAN PENDEKATAN CRT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KEGIATAN EKONOMI DI SEKOLAH DASAR

Izmi Fadhila Tunissa[1], Effy Mulyasari[2], Eni Kurniasih[3]
PPG Prajabatan[1], Program Studi Pascasarjana[2]
Universitas Pendidikan Indonesia[1]
Email: izmifdhl22@gmail.com

Corresponding author:
Izmi Fadhila Tunissa
Universitas Pendidikan Indonesia
Email **:** Izmifdhl22@gmail.com

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Pemahaman Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar melalui penerapan Media Digital Educaplay, dengan menekankan pendekatan Cultural Responsive Teaching (CRT). Di era pendidikan modern ini bahwa pendidikan mengalami transformasi signifikan yang menuntut penerapan metode inovatif untuk memaksimalkan pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mendeskripsikan pembelajaran dengan alur Understanding by Design (UbD). Penelitian ini mengintegrasikan media digital yang interaktif dengan pendekatan CRT dengan menyesuaikan materi ajar yang sesuai latar belakang budaya peserta didik. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV SDN 134 Panorama yang berjumlah 20 orang. Indikator dalam penelitian ini dapat di ukur dari perolehan skor ketepatan jawaban dalam menjawab soal kegiatan ekonomi di website Educaplay. Hasil penelitian menunjukan bahwa pemahaman peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 96%.*
Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Educaplay, CRT, UbD, Kegiatan Ekonomi.*

Abstract*: This research aims to increase understanding of economic activities in elementary schools through the application of Digital Educaplay Media, with a Cultural Responsive Teaching (CRT) approach. application of innovative methods to maximize learning. This research is Classroom Action Research (PTK) which describes learning using the Understanding by Design (UbD) flow. This research integrates interactive digital media with a CRT approach by adapting open materials to suit the students' backgrounds. The subjects of this research were 20 Class IV students at SDN 134 Panorama. The indicators in this research can be measured from the accuracy score obtained in answering economic activity questions on the Educaplay website. The research results show that students' understanding has increased by 96%.*
Keywords*: Digital Learning Media, Educaplay, CRT, UbD, Economic Activities*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa pengaruh yang signifikan dalam bidang pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran digital. Media ini menawarkan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan adaptif. Salah satu pendekatan yang semakin penting dalam konteks pendidikan adalah *Culturally Responsive Teaching* (CRT), yang menekankan pentingnya memahami dan menghargai keragaman budaya siswa dalam proses pembelajaran. Integrasi media pembelajaran digital dalam CRT dapat memperkaya materi ajar dengan konteks budaya yang relevan, sehingga siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan.

Seiring dengan penerapan CRT, pendekatan *Understanding by Design* (UbD), yang dikembangkan oleh Wiggins dan McTighe, memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk merancang pengalaman belajar. UbD fokus pada penetapan tujuan akhir pembelajaran terlebih dahulu, kemudian merancang aktivitas dan penilaian yang mendukung pencapaian tujuan tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran digital dalam konteks UbD, pendidik dapat menciptakan

lingkungan belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa, termasuk dalam konteks pembelajaran berbasis budaya.

Konteks kegiatan ekonomi, media pembelajaran digital juga memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Menurut penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi (2023), penggunaan media digital dalam pembelajaran ekonomi memungkinkan siswa untuk melakukan simulasi dan analisis yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep ekonomi di sekolah dasar. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan ekonomi yang kompleks di dunia nyata.(Dianto, 2022)

Integrasi media pembelajaran digital ke dalam Pembelajaran *Culturally Responsive Teaching*, serta menerapkan prinsip-prinsip UbD, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, inklusif, dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan akademik siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi secara efektif dalam kegiatan ekonomi yang semakin global dan beragam.

Melalui pendidikan berbasis teknologi maka dalam penelitian ini digunakan platform digital yaitu *Educaplay. Educaplay* merupakan media pembelajaran berbasis website online yang menampilkan berbagai aktivitas interaktif yang cocok untuk di implementasikan di sekolah dasar karena di dalamnya terdapat kuis, games, dan video pembelajaran. (Fadhila Tunissa et al., n.d.)

Platform educaplay merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis games yang dapat digunakan guru, pendidik, dan lembaga pendidikan, sebagai media evaluasi atau mengerjakan soal-soal latihan. Fitur khusus *Educaplay* dan sistem manajemen pembelajaran membantu pengguna mengikuti kuis/tes berbentuk game menarik dan menyenangkan. Game-game yang tersedia pada platfrom educaplay ini cukup banyak dan beragam yang tentunya menarik minat belajar siswa dalam kelas saat mengerjakan soal.

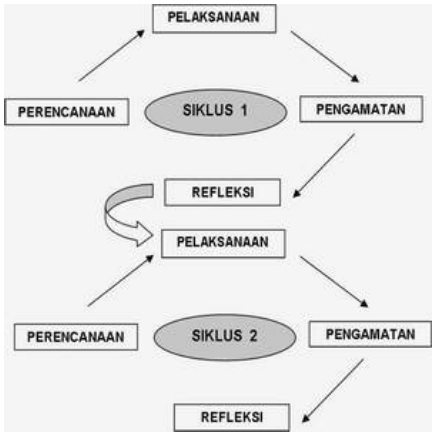
Berdasarkan observasi yang telah di laksanakan di SDN 134 Panorama bahwa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis online di sekolah tersebut masih perlu di sesuaikan dengan kondisi peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dilakukan penelitian untuk upaya meningkatan pemahaman peserta didik terutama dalam mempelajari materi IPAS dengan tema kegiatan ekonomi yang di implementasikan menggunakan media pembelajaran digital bernama Educaplay di Kelas VI Sekolah Dasar.

METODE

Metode yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui pengakajian berbaur yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*Planning),* Pelaksanaan *(Action),* Observasi *(Observation),* Refleksi *(Reflection).* Hasil refleksi terhadap tindakan yang di laksanakan akan digunakan untuk merevisi jika ternyata tindakan yang dilaksnaakan akan digunakan untuk merevisi rencana jika tindakan yang di lakukan belum berhasil memecahkan masalah, seperti tampak pada gambar berikut ini:

Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan
Vol 5 No 2, Juli 2025, p-ISSN: 2776-1703 ; e-ISSN: 2776-4796
Tersedia di:
https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/primed

Gambar 1. Design Penelitian



Penelitian ini dilaksnakan di SDN 134 Panorama Kota Bandung pada peserta didik kelas VI yang berjumlah 20 Orang. Pembelajaran yang di terapkan pada penelitian ini adalah Mata Pelajaran IPAS dengan materi Kegiatan Ekonomi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi hasil belajar peserta didik. Penelitian ini di laksanakan sebanyak 2 siklus kegiatan.

Adapun analisis data secara deskriptif dan untuk melihat ketuntasan belajar peserta didik menggunakan rumus ketuntasan individu dengan KKM 75 dan ketuntasan klasikal 75%. Berikut merupakan tabel kriteria ternomalisasi:

Tabel 1. Kriteria Ternomalisasi

Presentase	Klasifikasi
KKM >75	Tinggi
60 ≤ KKM ≤ 75	Sedang
KKM < 60	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I peneliti menggunakan media pembelajaran Educaplay dengan hasil:

Tabel 2. Data Hasil Test Siklus I

	Keterangan
>75 KKM	T = 8 Peserta Didik
<60 KKM	BT = 12 Peserta didik
Ketuntasan Klasikal 40%	

Berdasarkan table 2 di atas, peserta didik dinyatakan tuntas secara individu sebanyak 8 siswa dan tidak tuntas sebanyak 12 siswa. Sementara ketuntasan klasikal baru mencapai 40%, nilai ini belum mencapai standar ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 60%. Dikarenakan tidakan memenuhi ketuntasan klasikal, maka dilanjutkan ke siklus II. Hal ini menunjukkan belum adanya peningkatan yang berarti pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran IPAS dengan materi kegiatan ekonomi.

Siklus II peneliti tetap menggunakan media pembelajaran digital Educaplay dengan harapan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di pembelajaran IPAS dengan materi

kegiatan ekonomi. Pada siklus II, peneliti berusaha untuk turus fokus terhadap kekurangan pada siklus I sehingga hal ini dapat menjadi perhatian di siklus II agar peserta didik dapat meningkat hasil belajarnya. Berikut merupakan data pretest dan posttest siklus II

Tabel 3. Data Hasil pretest dan posttest siklus II

	Keterangan
>75 KKM	T = 19 Peserta Didik
<60 KKM	BT = 1 Peserta didik
Ketuntasan Klasikal 40%	

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa dari 40% menjadi 95% dan sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas secara individu. Berdasarkan nilai tersebut sudah melebihi standar ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran educaplay terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi minat belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan.

Pada siklus II ini, pembelajaran terus mengalami peningkatan yang signifikan. Ini dibuktikan dari proses pembelajaran berlangsung kondusif dan siswa tampak aktif dan gembira serta minat belajar peserta didik yang sangat bersemangat. Siswa lebih serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, pertanyaan-pertanyaan yang ditanyajan oleh guru dapat dijawab dengan tepat. Siswa berusaha untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka pahami dan mengerti. Pada siklus II ini, penelitian telah berhasil. Sebagian besar rencana proses pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Pada proses pembelajaran siklus II, masih terdapat kendala yaitu untuk minat belajar masih ada siswa yang belum menunjukkan minat belajarnya walaupun sudah digunakan media pembelajaran visual dalam proses belajar mengajarnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan hasil penelitian, maka dapat di simpulkan bahwa penerapan media pembelajaran educaplay dalam pembelajaran IPAS dengan materi kegiatan ekonomi dapat meningkatkan hasil belajaran peserta didik Kelas IV SDN 134 Panorama, Bandung. Dengan nilai pada siklus I sebesar 40% dan pada siklus II meningkat menjadi 95%.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. (2007). Evaluasi Pendidikan. Rineka Cipta.

Dianto, D. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar IPS Melalui Media Visual Pada Siswa SD. *Jurnal Insan Cendekia*, *3*(2), 49–59. https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.80

Fadhila Tunissa, I., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (n.d.). *PEMANFAATAN GAMASIS (GAMES ANAK ISLAMI) DENGAN WEBSITE WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENELADANI KEPEMIMPINAN UMAR BIN KHATTAB DI KELAS 6 SD*. https://doi.org/10.21009/012.02

Jurnal Pendidikan Ekonomi. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Kegiatan Ekonomi: Perspektif Pendidikan Kontemporer. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 19(1), 85-98.

Ladson-Billings, G. (1995). *Toward a Theory of Culturally Relevant Pedagogy*. *American Educational Research Journal*, 32(3), 465-491.

Magdalena, I., Sahara, A. M., Tazkiah, D., Mahira, N. S. S., & ... (2021). Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 di SDN Cikokol 3. Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains, 3(3), 377 391.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. ASCD.