

## JEJAK SI WAYAN: APLIKASI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN MATERI ASEAN

Yusniasih\*

*SDN 2 Kertosari, Dusun 4 Desa Kertosari, Kecamatan Tanjung Sari, Kabupaten Lampung Selatan*

---

### Abstract

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dasar perlu diarahkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar serta membangun kompetensi abad ke-21, termasuk literasi digital dan kemandirian belajar. Artikel ini melaporkan pengembangan dan implementasi Aplikasi Jejak Si Wayan (JELAJAh Karakteristik WAYang aseAN) sebagai media pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) untuk materi karakteristik geografis, sosial budaya, dan ekonomi negara-negara ASEAN pada murid kelas VI SD. Pengembangan mengikuti model ADDIE yang mencakup analisis kebutuhan, desain, pengembangan dengan Unity, implementasi di kelas VI (n=23), dan evaluasi melalui capaian hasil belajar serta observasi kemandirian belajar. Hasil implementasi menunjukkan 100% murid mencapai ketuntasan minimal (KKM) dan terjadi peningkatan nilai rata-rata dibanding penggunaan media sebelumnya. Observasi kemandirian belajar pada lima indikator (inisiatif, tanggung jawab, percaya diri, pengendalian diri, dan pemecahan masalah) menunjukkan kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa Jejak Si Wayan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang interaktif, fleksibel, serta mendukung pembelajaran mandiri di sekolah maupun rumah.

*Keywords:* Aplikasi Pembelajaran, IPS SD, ASEAN, Game-based Learning, Kemandirian Belajar

---

### Riwayat Artikel:

*Diterima:* 04 November 2025

*Direvisi:* 15 Desember 2025

*Dipublikasikan:* 30 Desember 2025

### 1. Pendahuluan

Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan membekali murid memahami lingkungan sosial-budaya dan dinamika wilayahnya melalui aktivitas belajar yang bermakna. Namun, praktik pembelajaran yang didominasi ceramah dan sumber belajar yang kurang variatif dapat menurunkan keterlibatan belajar murid. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa sumber dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berperan penting untuk memperkuat pemahaman murid dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran IPS [1]. Pemanfaatan

media berbasis TIK juga dilaporkan mendukung fleksibilitas belajar sekaligus memfasilitasi literasi digital murid [2].

Materi karakteristik geografis, sosial budaya, dan ekonomi negara-negara ASEAN pada kelas VI memiliki cakupan luas, banyak fakta, dan memerlukan pemahaman komparatif antarnegara. Beberapa inovasi media telah dikembangkan untuk materi ASEAN, antara lain aplikasi media pembelajaran interaktif yang memuat sejarah, tokoh, profil negara, dan game sederhana [3], penggunaan permainan/kuis untuk meningkatkan hasil belajar [4], serta aplikasi e-ASEAN sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi [5]. Meski demikian, tantangan yang masih sering muncul adalah keterbatasan kompatibilitas perangkat, belum optimalnya desain pengalaman belajar yang menuntut kemandirian, serta belum adanya mekanisme yang memantau progres belajar murid secara sistematis.

Di SDN 2 Kertosari, guru telah menggunakan media Tekwan (Tepuk Wayang ASEAN). Media ini membantu ketuntasan pengetahuan, namun peran guru masih dominan sehingga inisiatif dan kepercayaan diri murid

---

\*Penulis korespondensi

*Email address:* yusniasih18@gmail.com (Yusniasih)

belum berkembang optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan aplikasi pembelajaran digital yang (1) memfasilitasi murid mempelajari materi ASEAN melalui tahapan misi yang terstruktur, (2) memonitor progres belajar, dan (3) membentuk sikap kemandirian belajar melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menantang.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* [6,7]. Subjek implementasi adalah 23 murid kelas VI SDN 2 Kertosari pada materi karakteristik geografis, sosial budaya, dan ekonomi negara-negara ASEAN. Data yang digunakan meliputi (a) capaian hasil belajar (nilai pengetahuan) dan (b) observasi kemandirian belajar murid.

### 1. Tahap *Analysis*

Analisis dilakukan terhadap: (1) kebutuhan belajar murid, (2) permasalahan pembelajaran materi ASEAN di kelas, (3) karakteristik materi, serta (4) ketersediaan fasilitas dan potensi guru dalam pengembangan media digital.

### 2. Tahap *Design*

Desain pengalaman belajar disusun dalam bentuk petualangan dengan misi bertahap. Desain visual (latar, ikon, karakter, tombol) disusun menggunakan Canva untuk memastikan tampilan menarik dan konsisten.

### 3. Tahap *Development*

Aplikasi dikembangkan menggunakan Unity dengan mengintegrasikan teks, gambar, materi, permainan, dan kuis. Struktur misi disusun sehingga fitur permainan dan kuis hanya terbuka setelah murid menyelesaikan misi membaca materi, untuk menegaskan pembelajaran berbasis target.

### 4. Tahap *Implementation*

Aplikasi diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas VI melalui bimbingan awal penggunaan aplikasi, diikuti kegiatan belajar mandiri/kolaboratif menyelesaikan misi (materi-permainan-kuis).

### 5. Tahap *Evaluation*

Evaluasi dilakukan melalui perbandingan capaian hasil belajar serta pengamatan indikator kemandirian belajar (inisiatif, tanggung jawab, percaya diri, pengendalian diri, pemecahan masalah) selama proses pembelajaran

## 3. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Jejak Si Wayan dikembangkan dari media Tekwan dengan tujuan memperkuat pengalaman belajar mandiri melalui pembelajaran digital. Secara fungsional, aplikasi menyediakan: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi per negara, (3) permainan peti harta karun berisi pertanyaan materi, dan (4) kuis pencocokan deskripsi-gambar. Progres belajar dimonitor melalui indikator bintang pada setiap tahapan misi.



Gambar 1: Media Tekwan (Tepuk Wayang ASEAN).

Dari sisi desain pembelajaran, Jejak Si Wayan mengadopsi prinsip pembelajaran interaktif dan game-based learning, yang dalam sejumlah studi terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas interaksi belajar pada muatan IPS [8,9]. Menu materi dilengkapi visual pendukung untuk membantu pemahaman konsep, sejalan dengan temuan bahwa media berbasis teknologi dan audio-visual dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran [10,11].

Hasil implementasi menunjukkan ketuntasan belajar 100% (nilai di atas KKM) dengan peningkatan nilai rata-rata dibanding penggunaan media Tekwan sebelumnya. Peningkatan nilai rata-rata relatif kecil karena kedua media sama-sama sudah membantu ketuntasan, namun Jejak Si Wayan memberikan nilai tambah berupa struktur misi, pemantauan progres, dan pengalaman belajar yang lebih mandiri. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian pengembangan bahan ajar digital yang menekankan manfaat interaktivitas, kemudahan akses, dan dukungan aktivitas belajar mandiri [12].

Pada aspek kemandirian belajar, hasil observasi menunjukkan kategori sangat baik. Indikator tanggung jawab dan percaya diri tampak kuat karena murid terdorong menyelesaikan misi secara tuntas untuk membuka



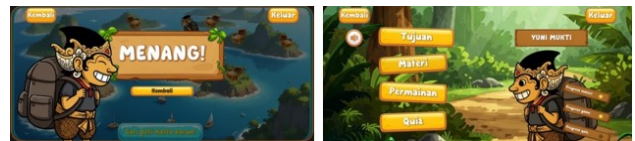
Gambar 2: Halaman awal aplikasi Jejak Si Wayan.



Gambar 7: Halaman isi permainan.



Gambar 3: Halaman menulis nama si petualang.



Gambar 8: Halaman misi 2 terselesaikan.



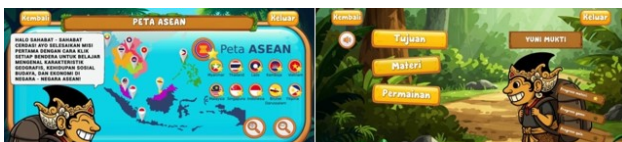
Gambar 4: Halaman si petualang, tujuan pembelajaran dan halaman awal materi.



Gambar 9: Halaman isi Quiz dan misi 3 terselesaikan.



Gambar 5: Halaman isi materi.



Gambar 6: Halaman misi 1 terselesaikan.



Gambar 10: Murid mengamati penjelasan penggunaan aplikasi Jejak Si Wayan.

tahapan berikutnya, serta memperoleh umpan balik nilai pada kuis. Indikator pemecahan masalah juga berkembang melalui aktivitas menjawab pertanyaan pada peti harta karun dan mengevaluasi jawaban. Dukungan desain pembelajaran seperti ini sesuai dengan rekomendasi pemanfaatan TIK yang menempatkan murid sebagai

subjek aktif yang mengelola proses belajarnya [2].

#### 4. Kesimpulan

Aplikasi Jejak Si Wayan merupakan media pembelajaran digital untuk materi karakteristik geografis, sosial budaya, dan ekonomi negara-negara ASEAN yang dirancang dalam bentuk petualangan bermisi. Implementasi pada murid kelas VI SDN 2 Kertosari (n=23) menunjukkan 100% ketuntasan belajar serta peningkatan nilai rata-rata dibanding media sebelumnya. Selain itu, indikator kemandirian belajar (inisiatif, tanggung





Gambar 11: Murid melakukan pembelajaran menggunakan Aplikasi Jejak Si Wayan.

jawab, percaya diri, pengendalian diri, pemecahan masalah) berada pada kategori sangat baik. Aplikasi ini direkomendasikan untuk digunakan secara lebih luas dengan penguatan pada dokumentasi prosedur penggunaan, uji kompatibilitas lintas perangkat, dan evaluasi keefektifan melalui desain penelitian yang lebih kuat (misalnya *pretest-posttest* atau kelompok pembandingan) agar bukti dampak pembelajaran semakin meyakinkan.

#### Daftar Pustaka

- [1] Taseman, & Risalah, A. (2021). Mengatasi Hambatan Pembelajaran IPS dengan Metode Belajar Sambil Bermain di Kelas IV SD. *PEDIR: Journal Elementary Education*, 1(1), 39–47.
- [2] Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Mata Pelajaran IPS SD. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 95–105.
- [3] Danny, G., Yuliati, T., & Pratiwi, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *JUTEKINF: Jurnal Teknologi Komputer dan Informasi*, 10(1), 1–5.
- [4] Purwanti. (2023). Penerapan Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi ASEAN pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sanggrahan. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 57–66.
- [5] Sakinah, Z. A., Hendrayana, A., & Hariyadi, R. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran e-ASEAN pada Materi IPS Kelas VI di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2103–2112.
- [6] Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan berbasis Kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [7] Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *JPTAM: Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.
- [8] Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Sartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game-based Learning pada Muatan IPS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60.
- [9] Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 563–571. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/1300/790/>
- [10] Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 7(2), 126–130.
- [11] Pranoto, C. (2022). Penggunaan Media Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Mojorejo 01 Kecamatan Junrejo Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 1(3), 654–677. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/79>
- [12] Nurhafsah, N., Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital pada Materi IPS. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 150–162. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1321>