

---

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN 04 PULAU PUNJUNG**

**Feby Kharisna<sup>1</sup>, Ratnawati<sup>2</sup>, Septa Tri Rahmat<sup>3</sup>**

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

e-mail: [1febykharisna@gmail.com](mailto:1febykharisna@gmail.com), [2mbakratna84@gmail.com](mailto:2mbakratna84@gmail.com),  
[3rahmatseptat1234@gmail.com](mailto:3rahmatseptat1234@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 04 Pulau Punjung ini bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media berbantuan Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fiksi dan nonfiksi untuk siswa kelas V. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa di SDN 04 Pulau Punjung. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D dengan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data yang dikumpulkan meliputi data kuantitatif dan kualitatif melalui uji validasi materi, media, soal, modul ajar dan bahasa, serta angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan besar. Hasil validasi menunjukkan bahwa rata-rata validasi materi mencapai 93,2%, validasi media 93%, validasi soal 93%, validasi modul ajar 92,7% dan validasi bahasa 93%, yang semuanya termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Kepraktisan media berbantuan Educaplay berdasarkan respon guru dan siswa mencapai 92,98%, menunjukkan kategori "Sangat Praktis". Selain itu, keefektifan media pembelajaran interaktif ini diperoleh nilai 81%, yang juga tergolong "Sangat Efektif". Dengan adanya media pembelajaran berbantuan Educaplay dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

**Kata kunci: Bahasa Indonesia, Pengembangan, Media Pembelajaran, Educaplay, Fiksi dan Nonfiksi.**

### **ABSTRACT**

*Research on the development of learning media assisted by Educaplay in the Indonesian Language subjects for class V of SDN 04 Pulau Punjung aims to evaluate the validity, practicality, and effectiveness of Media Assisted by Educaplay in learning Indonesian Language Fiction and Non-fiction material for class V students. Subjects the research subjects consisted of 20 students at SDN 04 Pulau Punjung. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collected data collected includes quantitative and qualitative data through validation tests of materials, media, questions, teaching modules and language, as well as a practicality questionnaire filled out by teachers and students. The trial was conducted on small and large groups. Validation results validation results showed that the average material validation reached 93,2%, media validation 93%, question validation 93% teaching module validation 92,7%, and language validation 93%, all of which are included in the "Very Valid" category. The practicability of Educaplay Assisted media based on teacher and student responses reached 92,98% indicating the "Very Practical" category. In addition, the effectiveness of this interactive learning media obtained a value of 81% which is also classified as "Very Effective". Effective". With the existence of Educaplay Assisted learning media it can help students in learning.*

**Keywords : Indonesian Language, Development, Learning Media, Educaplay, Fiction and Nonfiction**

## PENDAHULUAN

Revolusi dalam dunia teknologi informasi (TI) terus berkembang dengan pesat, dan manusia sudah menggunakan TI dalam segala aktivitasnya. Seiring dengan pertumbuhan dan manfaat TI tersebut, muncul beberapa tuntutan penerapan pada level yang mengharuskan penggunaannya mampu memanfaatkannya sebagai bidang manajemen dan penghasil informasi yang dibutuhkan. Salah satunya adalah pemanfaatan berbagai media dan sarana dalam dunia pendidikan menurut Kharisna & Amini, (2023).

Pemanfaatan TI dalam mendukung administrasi akademik dan manajemen pendidikan telah membawa dunia pendidikan ke tahap yang lebih maju dan mendunia. *Education is also a long-term human resource investment that has strategic value for the continuity of human civilization in the world* (Kharisna & Amini, 2023). Penggunaan media digital sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting khususnya di dalam dunia pendidikan saat ini agar dapat terciptanya proses pembelajaran yang efisien dan inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan (Estuhono, Aditya, et al., 2023). Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompeten. Pendidikan bukan hanya pengembangan manusia yang berakal tetapi juga akhlak dan keterampilan sehingga dapat bermanfaat bagi bangsa (Estuhono, Subhan, et al., 2023). Salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan adalah pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan baik dan

mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan di masa depan. Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini, menuntut adanya kualitas pendidikan yang lebih baik lagi, terutama dijenjang pendidikan sekolah dasar dimana awal proses penambahan ilmu pengetahuan dari bimbingan seorang pendidik untuk memberikan sebuah pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Kualitas sumber daya manusia diharapkan mampu meningkatkan perubahan dengan tidak perlu melakukan perubahan secara keseluruhan. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran yang terus mutakhir dan berbasis TI merupakan fakta nyata bahwa dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan dari pertumbuhan TI. Kebutuhan untuk memperoleh informasi dan mengaksesnya dengan cepat, tepat, mudah, dan tanpa batasan menjadi katalis bagi pengembangan aplikasi TI dalam dunia pendidikan. Menurut (Ratnawati et al., 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu bentuk pemanfaatan TI dalam dunia pendidikan yaitu menggunakan media pembelajaran berbantuan *educaplay* dalam proses pembelajaran yang didukung oleh sarana dan prasarana yang ada disekolah.

Menurut Chen, (2022) *educaplay* adalah “melalui didaktis artikulasi vertikal dan artikulasi horizontal menggunakan *platform educaplay*, kita dapat melihat beberapa dari banyak potensi dari beberapa fungsinya”. Jadi, apa itu *educaplay*? *Educaplay* adalah, semacam alat atau *platform online* yang memungkinkan guru merancang permainan dan alat bantu edukasi gratis melalui hasil yang kreatif dan profesional. *Educaplay* dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan otak seseorang dalam daya motorik, afeksi, kognitif, spiritual, dan keseimbangan sehingga mencerdaskan kemampuan otak anak-anak. Media pembelajaran berbantuan *educaplay* adalah media digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif dan mempunyai kesempatan yang baik dengan berbasis *game* oleh Ramadhan et al., (2015). Salah satu pemanfaatan menggunakan media pembelajaran yaitu *educaplay* pada kurikulum merdeka salah satunya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar pendidikan disemua jenis jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, menengah, hingga pada jenjang pendidikan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan sekolah dasar dalam hal membaca di kelas rendah hasilnya masih kurang. Guru memegang peranan penting dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pengajaran membaca. Dengan membaca peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya nalar, sosial, dan emosinya (Ratnawati et al., 2023).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memegang peranan dalam pengembangan kemampuan sosial, emosional, dan intelektual peserta didik, serta mendukung peluang keberhasilan dalam mempelajari bidang studi apapun Sumaryanti, (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar secara lisan maupun tulisan. Menurut Hidayat et al., (2018) pembelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka lebih menekankan pada keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa itu sendiri terdiri dari empat komponen yaitu; (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Oleh karena itu diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan keterampilan tersebut, seperti guru harus dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menarik baik dari model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lainnya Ernawati & Andriani, (2023). Penerapan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar harus di dukung dengan penggunaan strategi, model dan metode belajar yang relevan agar hasil belajar yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media dan bahan ajar yang tepat dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik sehingga berdampak pada tercapainya hasil belajar peserta didik yang optimal atau sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kondisi pembelajaran yang kurang efektif dapat mengakibatkan

kurangnya keterampilan menyimak peserta didik, maka diperlukan perbaikan terhadap proses pembelajaran terutama bahan ajar yang digunakan guru. Salah satu upaya yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas, perlunya pemilihan media pembelajaran dengan tepat dan menyenangkan sehingga dalam pembelajaran peserta didik menjadi lebih fokus dan paham terhadap materi yang disajikan guru. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yaitu observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 04 Pulau Punjung pada bulan Oktober-Desember 2025 telah ditemukan beberapa masalah. Dari hasil studi observasi yang dilakukan penulis menemukan bahwasannya di sekolah tersebut masih menggunakan buku cetak yang telah disediakan oleh sekolah saja dalam pembelajaran tanpa memanfaatkan teknologi yang telah tersedia pada saat ini, selanjutnya di sekolah tersebut juga telah di sediakan sarana dan prasarana yang bisa di pakai atau dimanfaatkan didalam proses pembelajaran seperti proyektor dan jaringan internet (*wifi*) yang tersedia, hanya saja guru belum maksimal menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Selanjutnya, peserta didik juga kesulitan dalam mengingat dan memahami materi yang disampaikan guru. Apalagi sumber belajar yang terbatas, di sekolah hanya tersedia buku teks dengan materi yang hanya dijelaskan singkat tanpa terperinci dan jelas. Peserta didik lebih suka pada pembelajaran yang menggunakan media visual maupun audio visual, sehingga pembelajaran yang hanya terfokus pada buku teks kurang menarik perhatian peserta didik terutama peserta didik sekolah dasar. Selain itu, media yang digunakan

biasanya hanya sebatas video *youtube* yang di tampilkan melalui proyektor, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbantuan *educaplay*. Peserta didik disana lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan teknologi karena mempunyai gambar atau warna yang menarik perhatian mereka. Dari beberapa temuan permasalahan di sekolah tersebut menjadi alasan bagi peneliti untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan *Educaplay*. Agar peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran dan juga menyesuaikan dengan kemajuan teknologi pada saat ini.

Selanjutnya dari hasil wawancara yang penulis lakukan kepada peserta didik di SDN 04 Pulau Punjung didapatkan informasi bahwasannya mereka lebih tertarik pada pembelajaran menggunakan teknologi dalam bentuk *games* karena warna dan gambarnya yang terlihat lebih menarik. Oleh karena itu salah satu cara yang penulis lakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbantuan *educaplay* berbasis *website* yang dapat di akses dengan mudah oleh peserta didik kapan saja dengan mudah, diharapkan dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi sebuah pilihan yang tepat. Maka dari itu peneliti memberikan solusi dengan penggunaan media pembelajaran yaitu *educaplay* yang menarik untuk membuat soal-soal pembelajaran untuk peserta didik agar lebih menarik, selain itu *educaplay* dapat mendukung pembelajaran peserta didik agar lebih menyenangkan. Kelebihan *educaplay* adalah memudahkan guru untuk merancang suatu pembelajaran yang berbasis permainan, kelebihan yang

lain adalah *platform* ini gratis di gunakan sehingga guru dapat membuat pembelajaran atau kuis secara kreatif dan profesional.

Menurut Batitusta & Hardinata, (2024) *Educaplay* adalah sebuah media *online* yang menawarkan sejumlah besar *game* edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan berbagai macam tools atau perangkat untuk guru atau pengajar untuk membuat *game* edukasi yang menarik dan tentunya bisa dibuat di *educaplay*.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa di era *modern* penggunaan media pembelajaran berbasis digital khususnya melalui *smartphone*, sangat penting bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media pembelajaran, seperti yang disediakan oleh *Educaplay* dapat membantu peserta didik belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya aplikasi berbasis *games* pendidikan ini yang berisi materi fiksi dan non fiksi dan latihan soal, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien bagi peserta didik.

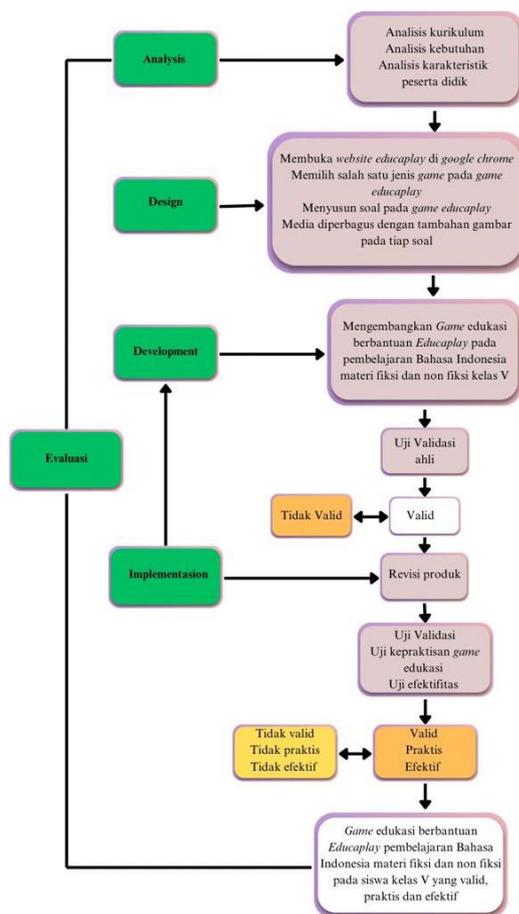
Berdasarkan penjelasan diatas penulis ingin memberikan solusi, solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah pengembangan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi fiksi dan nonfiksi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 04 Pulau Punjung.

## METODE

Dalam proses penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu

produk tertentu dan menguji keefektifan serta kelayakan produk tersebut Sugiyono, (2022). Penelitian pengembangan di manfaatkan untuk menguraikan masalah, mengatasinya dengan mengembangkan, memvalidasi, dan menguji keefektifan produk Helaluddin, (2022). Metode penelitian dan pengembangan dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang merupakan gabungan dari penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif di dalam prosesnya dan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan untuk tujuan penelitian ini adalah instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara. Teknik analisis yang digunakan meliputi validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Produk yang dikembangkan bisa berbagai macam bentuknya sesuai dengan apa yang peneliti kembangkan. Model yang digunakan adalah ADDIE, maka akan melalui tahapan:



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbantuan *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDN 04 Pulau Punjung. Penelitian ini menggunakan model pengembangan berdasarkan prosedur pengembangan pada model ADDIE yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

### 1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum, analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan

analisis materi. Analisis yang disajikan adalah sebagai berikut:

- a. **Tahap Analisis Kurikulum** dilakukan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah, apa saja alur tujuan pembelajaran (ATP), tujuan pembelajaran (TP), dan capaian pembelajaran (CP) di fase C serta indikator asesmen dalam materi fiksi dan non fiksi di kelas V sekolah dasar yang menjadi acuan pengembangan produk dalam analisis kurikulum ini. Setelah melakukan analisis kurikulum, ditemukan bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 04 Pulau Punjung, adalah kurikulum merdeka.
- b. **Tahap Analisis Kebutuhan Peserta Didik** dilakukan untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar berupa media pembelajaran serta kesiapan alat yang dapat menunjang proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- c. **Tahap Analisis Karakteristik Peserta Didik**, pada tahap analisis ini sebagai calon pengguna *educaplay* yang dikembangkan ditentukan dengan menganalisis karakteristik mereka. Penulis menggunakan analisis ini untuk membuat materi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik. Dalam contoh ini, karakteristik peserta didik yang dimaksud yaitu rata-rata berusia 10-11 tahun masuk ketahap operasional konkrit tingkat akhir.
- d. **Tahap Analisis Materi**, dari hasil wawancara dimana kurikulum yang digunakan pada kelas V SDN 04 Pulau Punjung

yaitu kurikulum merdeka. Dimata pembelajaran Bahasa Indonesia materi fiksi dan nonfiksi dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik.

## 2. Tahap Perancangan

- a. Rancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: Perancangan materi, materi yang dipilih untuk pengembangan ini, yaitu materi fiksi dan non fiksi.
- b. Merancang media, media pembelajaran yang penulis rancang sesuai dengan materi dan kurikulum. Media pembelajaran ini juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *website educaplay* dengan tampilan yang menarik sehingga peserta didik dapat tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- c. Merancang instrument, pada tahap ini instrument yang digunakan yaitu lembar validasi oleh ahli, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas.

## 3. Tahap Pengembangan

Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 04 Pulau Punjung yang valid, praktis, dan efektif. Sehingga media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN 04

Pulau Punjung dengan jumlah peserta didik 20 orang.

### a. Hasil Perancangan Media Pembelajaran Berbantuan *Educaplay*

| Tampilan   | Deskripsi  |
|--|--|
|    | Tampilan logo <i>Web Educaplay</i>   |
|   | Tampilan awal <i>web media Educaplay</i> .   |
|  | Tampilan kedua, menu <i>My games</i>   |
|  | Tampilan ketiga, tampilan awal video pembelajaran <i>Educaplay</i> . Video pembelajaran ini berisi penjelasan materi fiksi dan nonfiksi. Pada tampilan ini juga disertai dengan musik pengiring. |
|  | Tampilan empat, isi penjelasan materi fiksi dan nonfiksi pada video pembelajaran   |

|   |   |
|---|---|
|   | <p>n menggunakan suara peneliti sendiri. Video pembelajaran ini di upload ke Youtube peneliti sendiri, namun bisa diputar dalam kondisi tanpa jaringan internet setelah di download pada Youtube.</p> |
|  | <p>Tampilan kelima, tampilan akhir video pembelajaran.</p>  |
|  | <p>Tampilan keenam, tampilan Quis soal yang berjumlah 20 butir soal.</p>  |
|  | <p>Tampilan ketujuh, tampilan akhir Quis memperlihatkan skor dari soal-soal yang dijawab.</p>   |

Gambar hasil pengembangan media pembelajaran berbantuan *Educaplay*

### b. Hasil Validasi

Data hasil validitas media pembelajaran berbantuan *Educaplay*, yang dinilai oleh enam validator, berikut data hasil validitas media pembelajaran berbantuan *Educaplay*

**Tabel Data Hasil Validitas Media Pembelajaran berbantuan *Educaplay***

| Validator | Presentase |
|-----------|------------|
| Bahasa    | 93%        |
| Media     | 93%        |
| Modul     | 92,7%      |
| Materi    | 93,2%      |
| Soal      | 93%        |
| Rata-rata | 92,98%     |

Berdasarkan kelima aspek penilaian, persentase rata-rata yang diperoleh 92,98% dapat ditunjukkan sebagai kategori sangat valid. Hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Educaplay* yang dikembangkan oleh peneliti sistematika telah menarik perhatian siswa dan kombinasi gambar-gambar dalam media sudah sesuai dengan konsep yang dipelajari. Validasi ini juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, bahasa yang digunakan sebagai bahan ajar mudah dipahami oleh siswa, dan bahasa yang dikembangkan oleh peneliti dapat mengidentifikasi motivasi, semangat, dan hasil belajar siswa.

### 4. Tahap Implementasi

#### a. Uji Praktikalitas

**Tabel Hasil Uji Praktikalitas**

| Praktisi      | Persentase |
|---------------|------------|
| Pendidik      | 100%       |
| Peserta didik | 98,5%      |
| Rata-rata     | 99,25%     |

Dengan persentase rata-rata 99,25%, hasil praktikalitas menggunakan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* tergolong sangat praktis. Berdasarkan hasil evaluasi praktikalitas media pembelajaran berbantuan *Educaplay*, media ini layak digunakan dan dapat diimplementasikan di sekolah dasar.

**b. Uji Efektifitas**

**Tabel Hasil Efektivitas Peserta Didik**

| No | Nama | Hasil                                    | Kategori       |
|----|------|--|----------------|
| 1  | AOA  | $E = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$ | Sangat Efektif |
| 2  | AMZ  | $E = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$ | Sangat Efektif |
| 3  | APD  | $E = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$ | Sangat Efektif |
| 4  | APA  | $E = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$ | Efektif        |
| 5  | AF   | $E = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$ | Efektif        |
| 6  | AS   | $E = \frac{65}{100} \times 100\% = 60\%$ | Efektif        |
| 7  | BI   | $E = \frac{85}{100} \times 100\% = 85\%$ | Sangat Efektif |
| 8  | BSNA | $E = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$ | Efektif        |
| 9  | BC   | $E = \frac{60}{100} \times 100\% = 60\%$ | Cukup Efektif  |

|                    |     |  |                |
|--------------------|-----|--|----------------|
| 10                 | DAN | $E = \frac{60}{100} \times 100\% = 60\%$ | Cukup Efektif  |
| 11                 | DAS | $E = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$ | Sangat Efektif |
| 12                 | FY  | $E = \frac{85}{100} \times 100\% = 85\%$ | Sangat Efektif |
| 13                 | FA  | $E = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$ | Sangat Efektif |
| 14                 | IEM | $E = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$ | Efektif        |
| 15                 | KN  | $E = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$ | Sangat Efektif |
| 16                 | MAV | $E = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$ | Efektif        |
| 17                 | MF  | $E = \frac{50}{100} \times 100\% = 50\%$ | Cukup Efektif  |
| 18                 | NL  | $E = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$ | Efektif        |
| 19                 | SHA | $E = \frac{85}{100} \times 100\% = 85\%$ | Sangat Efektif |
| 20                 | SWP | $E = \frac{85}{100} \times 100\% = 85\%$ | Sangat Efektif |
| Jumlah Keseluruhan |     | 81%                                      | Sangat Efektif |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik meningkat, penelitian efektivitas media dilakukan dengan cara memberikan lembar efektivitas peserta didik, dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi soal-soal yang telah dibuat

oleh peneliti telah mencapai KKTP 70. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 81% dikategorikan sangat efektif. Sehingga media pembelajaran berbantuan *Educaplay* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

### 5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 04 Pulau Punjung, pada materi fiksi dan nonfiksi, dari validator (ahli/pakar) oleh dosen dan guru kelas. Kemudian, kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik dan peserta didik kelas V. Sedangkan analisis data hasil efektifitas dilihat pada hasil belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* yang diterapkan di UPT SDN 04 Pulau Punjung.

Pada penelitian ini yang perlu diperhatikan adalah produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbantuan *Educaplay*. Jadi sebelum melakukan penelitian media pembelajaran berbantuan *Educaplay* yang telah dikembangkan harus divalidasi oleh para validator untuk melihat apakah media pembelajaran berbantuan *Educaplay* sudah siap digunakan dari hasil validasi dari validator.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fiksi dan nonfiksi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas

V SDN 04 Pulau Punjung memenuhi standar kategori yang diinginkan yaitu valid, praktis dan efektif. Berikut ini akan dijelaskan setiap kategorinya. Validitas media pembelajaran berbantuan *Educaplay* berdasarkan hasil penilaian 6 validator, media pembelajaran berbantuan *Educaplay* mempunyai presentase 92,98%. Kemudian setelah dianalisis berdasarkan kategori yakni: hasil kevalidan Bahasa memperoleh persentase 93% dikategori sangat valid, kemudian validasi media memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat valid, validasi soal dengan persentase 93% dengan kategori sangat valid, validasi modul dengan persentase 92,7% dengan kategori sangat valid, dan validasi materi memperoleh persentase 93,2% dengan kategori sangat valid.

Hasil praktikalitas media pembelajaran berbantuan *Educaplay* diperoleh dari pendidik dan peserta dengan rata-rata 99,25% dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil dari respon pendidik dan respon peserta didik yang didapatkan dari lembar praktikalitas. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* dapat membantu peserta didik fokus dalam proses pembelajaran menemukan hal-hal yang baru dalam dunia pendidikan, serta peserta didik menjadi semangat dan termotivasi dengan adanya media pembelajaran berbantuan *Educaplay* yang digunakan. Dengan kriteria yang sangat praktis sehingga hal ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 04 Pulau Punjung diperlukan dalam proses pembelajaran.

Hasil efektifitas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 04 Pulau Punjung peningkatan hasil belajar peserta didik melalui lembar efektifitas berupa tes yang berisi soal pilihan ganda. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari tercapainya KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan uji efektifitas yang telah dilakukan memperoleh rata-rata 81% dengan kategori sangat efektif. Keefektifan yang dilihat dari hasil uji efektifitas dengan persentase nilai 81% yang mana terdiri dari 20 peserta didik, maka media pembelajaran berbantuan *Educaplay* ini dinyatakan efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbantuan *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fiksi dan nonfiksi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 04 Pulau Punjung dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arrasyid, M. M., & Ernawati, A. (2024). Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 382–395.  
<https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.3254>
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai (Vol. 7, Issue

3).

<http://Jiip.stkipyapisdompui.ac.id>

- Chen, J. (2022). Emergency remote teaching and beyond: Voices from world language teachers and researchers. In *Emergency Remote Teaching and Beyond: Voices from World Language Teachers and Researchers*. Springer International Publishing.  
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-84067-9>

- Ernawati, A., & Andriani, T. P. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

- Estuhono, E., Aditya, A., & Asmara, D. N. . (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Research Based Learning Menggunakan Pageflip Application Pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 159–168.  
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.483>

- Estuhono, E., Subhan, M., & Hopipah, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Kinemaster Application Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(2), 437–445.  
<https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1414>

- Helaluddin, (2022). *Penelitian dan Pengembangan: sebuah Tinjauan Teori & Praktik dalam Bidang Pendidikan*.

- Kharisna, F., & Amini, R. (2023). Validity of Kvisoft Flipbook Maker-Assisted PjBL-Based E-books for Elementary Schools. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1809–1817.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4205>

- Kharisna, F., & Amini, R. (2023). Project Based Learning Based E-book Kvisoft Flipbook Maker for Grade V Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 24-33. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.60867>
- Nurlisa, E., Ratnawati, R., & Asmara, D. N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scramble Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 08 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 117–124. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/25>
- Ratnawati, Yulia Darniyanti, & Neri Setiani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 04 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5992 - 6005. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1387>
- Sugiyono. (2022). *Motode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>
-