



# Global Journal of Edu Center

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gela>

Volume 1, Nomor 4 November 2024

e-ISSN: 2762-1438

**DOI.10.35458**

---

## PENERAPAN MEDIA EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA SEKOLAH DASAR

---

**Faradila Mesfer<sup>1</sup>, Amrah<sup>2</sup>, Arna Nilawati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [faeraabdullah@gmail.com](mailto:faeraabdullah@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [amrah@unm.ac.id](mailto:amrah@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar /email: [arnanilawati77@guru.sd.belajar.id](mailto:arnanilawati77@guru.sd.belajar.id)

---

### Artikel info

Received: 7-09-2024

Revised: 10-10-2024

Accepted: 25-11-2024

Published: 30-11-2024

### Abstrak

Tujuan dari penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan 30 siswa kelas III di UPT SPF SDI Hartaco Indah dengan menggunakan media EducaPlay. Studi ini dilakukan dalam dua siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Observasi aktivitas siswa dan dokumentasi hasil kerja mereka memungkinkan pengumpulan data. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, yang menilai kemampuan membaca siswa di setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa telah meningkat secara signifikan. Persentase siswa yang mencapai indikator keberhasilan meningkat menjadi 65% pada siklus I dan 85% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media EducaPlay efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas III SD.

---

### Keywords:

*EducaPlay, kemampuan membaca permulaan, pembelajaran interaktif, sekolah dasar.*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



---

## PENDAHULUAN

Kemampuan membaca dasar sangat penting untuk perkembangan siswa, khususnya di sekolah dasar. (Hadiana et al., 2018). Kemampuan membaca sangat penting pada awal pendidikan untuk mempersiapkan siswa untuk memahami pelajaran lainnya. Ini berlaku baik untuk mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan kemampuan membaca, seperti matematika dan ilmu pengetahuan. (Dhenada Aprillya Saputri, 2024). Oleh karena itu, agar siswa dapat menguasai kemampuan membaca dengan baik, pembelajaran membaca di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas rendah seperti kelas III, harus diberikan perhatian khusus.

Tujuan pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar adalah untuk memberi siswa keterampilan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan mereka. Kemampuan

membaca yang baik memungkinkan siswa memahami informasi dalam berbagai mata pelajaran, seperti matematika, bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan. Tujuan utama pengajaran membaca permulaan pada tahap awal pendidikan dasar adalah agar siswa dapat memahami huruf, menyusun kata, membaca kalimat dengan lancar, dan memahami maknanya. (Devinda et al., 2023). Selain itu, tujuan pembelajaran membaca permulaan adalah untuk menumbuhkan minat siswa dalam membaca, meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, dan memperluas wawasan mereka. (Prabawati Nurhabibah et al., 2023). Dengan menguasai keterampilan ini, diharapkan siswa dapat mempersiapkan diri untuk belajar mata pelajaran yang lebih rumit lainnya dan menjadi siswa yang mandiri dan termotivasi.

Untuk mengajarkan keterampilan membaca permulaan di sekolah dasar, langkah pertama adalah dengan cara yang sistematis dan menyenangkan mengenalkan huruf dan bunyi. Ini akan memungkinkan siswa untuk dengan mudah mengidentifikasi setiap huruf dan suaranya. (Rumantir et al., 2019). Siswa kemudian dilatih untuk menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata sederhana, yang meningkatkan pemahaman mereka tentang bagaimana kata dibentuk. Latihan ini dapat dilakukan melalui pengulangan lisan dan tulisan, sehingga siswa menjadi terbiasa dengan bentuk kata yang sering mereka lihat saat membaca. (Novianti, 2024). Metode yang bertahap ini akan membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka, mulai dari pengenalan huruf hingga kemampuan membaca kalimat sederhana dengan lancar dan memahami isi kalimat, yang akan menjadi dasar untuk pembelajaran membaca yang lebih lanjut.

Namun, faktanya adalah bahwa banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memperoleh keterampilan membaca permulaan. Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam mengenal huruf, membunyikan kata, dan menggabungkan huruf menjadi kata atau kalimat. (Pridasari & Anafiah, 2020). Salah satu penyebab utama masalah ini adalah kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran guru dan kurangnya sumber daya yang dapat membantu siswa memahami konsep dasar membaca. (Rusiadi, 2020). Akibatnya, banyak siswa tidak aktif dan tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran membaca. Akibatnya, kemampuan membaca mereka tidak berkembang dengan baik.

Untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan, Anda dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti EducaPlay. EducaPlay adalah platform pembelajaran interaktif dengan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, termasuk pembelajaran membaca permulaan. (Devi Setio Rini, 2024). Siswa dapat belajar sambil bermain dengan media ini, yang dapat meningkatkan minat mereka untuk belajar membaca. (Septy Nurfadillah, 2021). Diharapkan pendekatan yang lebih interaktif akan membuat siswa lebih tertarik dan terlibat lebih banyak dalam proses pembelajaran membaca.

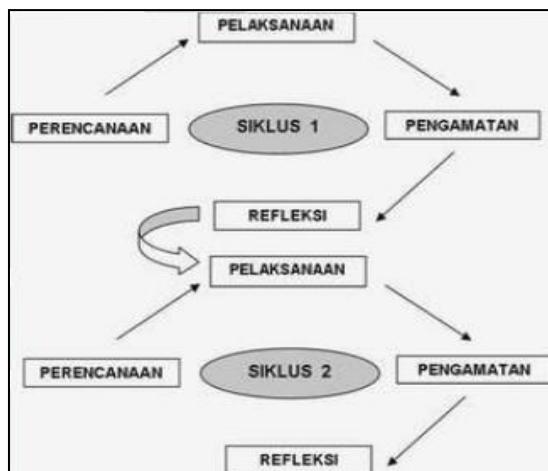
Dengan menggunakan media EducaPlay, siswa telah terbukti lebih baik dalam belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan. Studi yang dilakukan oleh (Tarigan et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi seperti EducaPlay dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan membuat mereka berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Mereka juga dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik dan bervariasi, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi. Selain itu, penelitian oleh (Utami et al., 2023) yang menyatakan bahwa menggunakan

platform pendidikan berbasis teknologi seperti EducaPlay dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media EducaPlay dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas III di UPT SPF SDI Hartaco Indah. Diharapkan bahwa media ini akan membantu siswa lebih mudah memahami huruf, kata, dan kalimat serta meningkatkan kemampuan membaca mereka secara menyenangkan dan efektif. Selain itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media EducaPlay dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar membaca. Pada akhirnya, hal ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus dan terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin (Arikunto, 2017)

30 siswa kelas III di UPT SPF SDI Hartaco Indah adalah subjek penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan media EducaPlay. Instrumen yang digunakan termasuk lembar observasi, dokumentasi hasil kerja siswa, dan tes kemampuan membaca. Kemudian, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan media EducaPlay, dengan observasi untuk melacak perkembangan siswa, dan refleksi untuk menilai hasil yang dicapai. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dokumentasi hasil kerja siswa, dan tes kemampuan membaca. Untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa setiap siklus, analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini dianggap berhasil jika penggunaan media EducaPlay meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca awal siswa secara signifikan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Media EducaPlay berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca awal pada Siklus I. Setelah menggunakan media interaktif ini, sebagian besar siswa lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran. Aktivitas seperti permainan yang mengajarkan huruf, kata, dan kalimat sederhana menjadi variasi yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Meskipun partisipasi siswa meningkat, beberapa siswa masih kesulitan menghubungkan huruf dengan bunyi dan membaca kalimat dengan lancar. Hasil tes kemampuan membaca menunjukkan bahwa sekitar 65% siswa berhasil memenuhi tujuan.

Namun, beberapa siswa gagal mencapai tingkat yang diharapkan, terutama dalam hal pengenalan kalimat dan pemahaman teks sederhana. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti menyadari bahwa siswa harus mengubah cara mereka menggunakan media dan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk latihan agar mereka dapat berlatih dengan lebih fokus dan efektif.

Strategi pembelajaran diperbaiki di Siklus II. Ini termasuk penyesuaian cara penggunaan media EducaPlay dan fokus pada latihan membaca kalimat yang lebih panjang dan pengenalan teks yang lebih kompleks. Dalam siklus kedua, umpan balik langsung sangat penting. Siswa memiliki kesempatan untuk memperbaiki kesalahan mereka dan mendapatkan penjelasan lebih lanjut tentang cara membaca dengan benar. Selain itu, variasi aktivitas yang menggunakan suara dan gambar digunakan untuk membantu siswa lebih memahami hubungan antara huruf, kata, dan makna.

Hasilnya, kemampuan membaca siswa meningkat pesat sebesar 85%, dengan banyak siswa yang dapat membaca kalimat dengan lebih lancar dan memahami teks sederhana. Selain itu, semangat dan motivasi siswa meningkat, yang ditunjukkan oleh partisipasi aktif mereka dalam setiap sesi pembelajaran. Hasil dari kedua siklus menunjukkan bahwa media EducaPlay dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa secara signifikan; sebagian besar siswa mencapai tujuan, dan hanya sedikit siswa yang masih membutuhkan dukungan.

### **Pembahasan**

Hasil dari dua siklus penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media EducaPlay meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas III di UPT SPF SDI Hartaco Indah. Hasil dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa, meskipun ada beberapa perbedaan antara kedua siklus, kemampuan membaca siswa menjadi lebih baik.

Penggunaan media EducaPlay di Siklus I berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran. Media berbasis permainan ini membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif, meningkatkan keinginan siswa untuk terus belajar. Namun, beberapa siswa masih menghadapi kesulitan dalam menggabungkan huruf menjadi kata dan membaca kalimat sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media EducaPlay meningkatkan partisipasi, mereka memerlukan waktu lebih lama untuk membantu siswa memperoleh kemampuan membaca awal yang lebih baik. Perbedaan kecepatan belajar siswa dapat menyebabkan kesulitan ini. Siswa dengan kemampuan lebih rendah membutuhkan lebih banyak perhatian.

Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih jelas. Strategi pembelajaran diubah untuk meningkatkan kemampuan membaca kalimat dan teks sederhana. Peneliti meningkatkan hasil dengan memberikan lebih banyak waktu untuk latihan dan meningkatkan umpan balik langsung untuk memperbaiki kesalahan pengucapan dan pemahaman teks. Selain itu, variasi dalam kegiatan seperti gambar, suara, dan interaksi yang lebih intens melalui EducaPlay membantu siswa memahami hubungan antara huruf, kata, dan makna. Hasil tes kemampuan membaca menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca, dengan 85% siswa mencapai target kemampuan membaca. Hasil ini menunjukkan bahwa latihan tambahan

dan penggunaan metode yang berbeda dapat membantu siswa lebih memahami apa yang mereka katakan.

Keberhasilan Siklus II juga bergantung pada peningkatan motivasi siswa. Penggunaan EducaPlay yang lebih beragam dan interaktif berdampak positif pada minat belajar siswa. Siswa yang sebelumnya tidak terlalu tertarik pada membaca mulai menunjukkan minat yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama karena pembelajaran berbasis permainan menjadi lebih mudah diakses dan menyenangkan. Siswa merasa lebih diperhatikan ketika mereka menerima umpan balik yang lebih spesifik. Ini membantu mereka memahami lebih baik apa yang diajarkan.

Meskipun Siklus II sangat baik, beberapa siswa masih memerlukan bantuan, terutama mereka yang menghadapi kesulitan lebih besar dalam memahami huruf dan kata. Hal ini menunjukkan bahwa, meskipun media EducaPlay berguna, dukungan individual masih diperlukan untuk memastikan setiap siswa mahir membaca. Oleh karena itu, hal-hal yang mungkin perlu diperhatikan dalam penelitian selanjutnya adalah penyesuaian waktu pembelajaran dan strategi pengajaran yang lebih khusus untuk siswa yang membutuhkan bantuan lebih intensif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media EducaPlay tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka untuk belajar. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi dapat menghasilkan hasil yang positif. Mereka membuat belajar lebih menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Penelitian oleh (Rahmawati & Perdana, 2024) mengatakan bahwa dengan menggunakan EducaPlay, kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar dapat secara signifikan ditingkatkan. Dengan berbagai permainan edukatif yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, EducaPlay membantu siswa mempelajari huruf, menggabungkan suku kata, dan membaca kata dan kalimat dasar. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka lebih terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh (Sutari & Rahma, 2023) juga menemukan bahwa EducaPlay membantu siswa mengenal huruf dan bunyi serta meningkatkan kelancaran membaca mereka. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam latihan membaca, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa EducaPlay dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan cara yang menyenangkan dan berbasis teknologi.

Sudah terbukti bahwa menggunakan media EducaPlay meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa karena memungkinkan mereka untuk menarik minat dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media EducaPlay meningkat secara signifikan. Meskipun ada peningkatan pada Siklus I, beberapa siswa masih membutuhkan dukungan tambahan, tetapi pada Siklus II, strategi yang diperbaiki dan lebih banyak latihan membuat kemampuan membaca siswa meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media EducaPlay memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan cara yang

menyenangkan dan interaktif. Ini memotivasi siswa untuk menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

## **PENUTUP**

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas III di UPT SPF SDI Hartaco Indah telah ditingkatkan dengan menggunakan media EducaPlay. Media EducaPlay meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan membaca siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, disarankan untuk memperpanjang penggunaan media EducaPlay dengan menyesuaikan waktu latihan dan memberikan variasi materi. Selain itu, guru harus memberikan perhatian lebih kepada siswa yang mengalami kesulitan agar mereka dapat menerima bantuan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Devi Setio Rini. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasyah Ibtidaiyah Muhamadiah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. In *Skripsi* (Vol. 15, hal. 37–48).
- Devinda, D. V., Winarni, R., & Sriyanto, M. I. (2023). Implementasi pembelajaran keterampilan membaca permulaan pada tema 8 di Kelas I sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(6), 67. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i6.77087>
- Dhenada Aprillya Saputri, W. S. (2024). Analisis keterampilan membaca pemahaman siswa kelas iii sekolah dasar dalam konteks implementasi program literasi sekolah. *Jpgsg*, 12, 29–39.
- Hadiana, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV(2), 212–242.
- Novianti. (2024). Pengaruh Metode Suku Kata Terhadap Keterampilan Membaca Pemrulaan Pesreta Didik Kelas 1 di SDN 02 Gunung Sakti Menggala Selatan. *Skripsi*, 15(1), 37–48.
- Prabawati Nurhabibah, Subyantoro Subyantoro, Rahayu Pristiwi, & Haryadi, H. (2023). Penguatan kemampuan membaca menulis permulaan melalui budaya literasi dalam keluarga. *Prosiding Seminar nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 1152–1157.
- Pridasari, F., & Anafiah, S. (2020). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Di Sdn Demangan Yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(2), 432–439. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.8054>
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game

Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 21907–21914.

Rumantir, S. M., R, M., & Miranda, D. (2019). Upaya guru mengenalkan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di tk. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1), 1–8.

Rusiadi. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam*, 6(2), 10–21.

Septy Nurfadillah, dkk. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. Diambil dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Sutari, & Rahma. (2023). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata. *Dhamil Education Jurnal*, 3(2), 58–64. <https://doi.org/10.37905/dej.v3i2.2081>

Tarigan, T. B., Arifin, M., & Matematika, H. B. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Educaplay dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II di SD Negeri 064974 Medan Tembung Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 15792–15801.

Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. Diambil dari <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>