

PENERAPAN MEDIA EDUCAPLAY DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I

Sri Resky Ramadhani¹, Hajerah²

¹Universitas Negeri Makassar

Email: srireskyrd1123@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: hajerah@unm.ac.id

Artikel info

Received: 02-08-2025

Revised: 18-08-2025

Accepted: 10-09-2025

Published: 30-09-2025

Abstrak

Dengan menggunakan media Educaplay, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di antara siswa kelas satu di SD Inpres Perumnas IV. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus. Tahap pra-siklus memiliki proporsi rata-rata aktivitas pembelajaran siswa yang rendah yaitu 43,33%. Aktivitas pembelajaran siklus I dengan media Educaplay menghasilkan peningkatan sedang dalam aktivitas pembelajaran siswa yaitu 65,0%. Namun masih terdapat masalah karena siswa kurang percaya diri untuk berbicara di kelas, berbagi pikiran, dan mengajukan pertanyaan yang relevan. Tingkat aktivitas pembelajaran siswa rata-rata yang sangat tinggi (81,19%) dicapai sebagai konsekuensi dari peningkatan yang diterapkan pada siklus II. Media Educaplay memiliki rekam jejak keberhasilan dalam menumbuhkan keaktifan dan motivasi siswa melalui pengembangan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Pembelajaran difasilitasi oleh hubungan yang berkembang antara siswa dan antara siswa dan guru. Peran guru adalah sebagai fasilitator, yang merangsang partisipasi siswa melalui pertanyaan, diskusi kelompok, dan presentasi kerja kelompok. Keaktifan, harga diri, dan fokus siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai desain pembelajaran Educaplay. Menurut hasil penelitian ini, media Educaplay meningkatkan pengalaman belajar bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Media ini juga meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Key words:

Media Educaplay;

Keaktifan belajar; Bahasa Indonesia

artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Dalam membangun kemampuan komunikasi siswa di sekolah dasar, mempelajari bahasa Indonesia memainkan peranan krusial (Puspitoningrum et al., 2024). Kemampuan berbahasa Indonesia siswa merupakan dasar keberhasilan mereka dalam semua kegiatan akademis. Karakter dan kepribadian siswa dibentuk sebagian oleh waktu yang dihabiskan untuk mempelajari bahasa Indonesia. Mempelajari bahasa Indonesia dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih terlibat dengan mengajarkan mereka cara menggunakan bahasa dengan benar dan sesuai konteks, sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan

percaya diri (Baku & Sd, 2024).

Pencapaian tujuan sekolah dan hasil belajar sangat bergantung pada keaktifan siswa dalam belajar. Fondasi dari setiap sistem pendidikan yang efektif adalah pembelajaran aktif (Nasution, 2010). Apa yang dilakukan siswa di kelas selama kelas satu memiliki dampak yang signifikan terhadap apa yang mereka pelajari di kelas I. Namun, banyak siswa terbukti kurang terlibat dalam pembelajaran saat diterapkan. Dari lima belas siswa, sepuluh siswa termasuk dalam kelompok kurang aktif, yaitu sebesar 43,33 persen. Kurangnya partisipasi dan kelesuan mereka dalam kegiatan kelas membuat mereka lebih sulit untuk belajar dan mengingat informasi. Guru perlu bersikap kreatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dan mengatasi tantangan ini.

Siswa mungkin lebih terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri ketika mereka menggunakan media pembelajaran interaktif, yang menarik minat mereka dan mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan. Permainan edukatif yang mencakup teks, visual, dan audio dapat ditemukan di Educaplay, platform media interaktif yang menawarkan berbagai permainan edukatif berbasis teknologi yang dapat disesuaikan agar sesuai dengan berbagai mata pelajaran. Siswa dapat belajar sambil bersenang-senang dengan permainan ini. Menurut Novitasari dan Kurniawati (2023), siswa mungkin lebih terlibat dan antusias dengan pembelajaran mereka ketika mereka menggunakan media Educaplay ini. Studi yang telah dilakukan oleh (Ayu Lestari et al., 2024) menunjukkan bahwa keaktifan siswa kelas lima dengan bahasa Indonesia, ketika diajarkan melalui platform media interaktif Educaplay, dapat meningkat.

Diyakini bahwa siswa Indonesia kelas I akan lebih terlibat dalam studi mereka setelah menggunakan Educaplay sebagai alat pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media ini dapat membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Mengetahui bagaimana Educaplay dapat membantu pembelajaran bahasa Indonesia merupakan tujuan lain dari penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua bagian, yang mencakup langkah-langkah berikut: persiapan, pelaksanaan, penilaian, dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media Educaplay dalam meningkatkan keaktifan dan pembelajaran siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di

kelas satu SD Inpres Perumnas IV. Sebanyak 15 siswa kelas I berpartisipasi dalam penelitian ini. Teknik kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data melalui observasi langsung untuk mengukur keaktifan belajar siswa saat pembelajaran, wawancara dengan siswa untuk mengetahui responnya terhadap penggunaan media *Educaplay* dan untuk memperkuat data dan dokumentasi berupa foto atau video.

Rubrik penilaian ini menggunakan metode penilaian aktivitas belajar siswa, yang setiap butir indikatornya diberi skor maksimal 4 poin. Pertama, siswa berpartisipasi aktif di kelas dengan melakukan hal-hal seperti mendengarkan guru, kedua, mengajukan dan menjawab pertanyaan, keempat, bekerja dalam kelompok kecil, kelima, membuat catatan tentang poin-poin penting, keenam, mengungkapkan gagasan, dan ketujuh, mempresentasikan hasil kerja kelompoknya (Sudjana, 2016).

Tabel 1. Indikator capaian penelitian keaktifan belajar siswa

| Capaian | Kriteria |
|------------|---------------|
| 75% - 100% | Tinggi |
| 51% - 74% | Sedang |
| 25% - 50% | Rendah |
| 0% - 24% | Sangat Rendah |

Sumber: (Arikunto, 2017)

Apabila tindakan yang merupakan tingkat keaktifan siswa terhadap media *Educaplay* mencapai 80% (kriteria tinggi) dari jumlah sampel 15 siswa, maka pelaksanaan penelitian telah efektif. Berdasarkan data skor yang diperoleh dari hasil observasi siswa, proporsi tindakan yang efektif akan menjadi indikasi proses pembelajaran dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan perhitungan persentase berikut untuk mengkuantifikasi hasil observasi aktivitas siswa:

$$\text{Presentase keberhasilan tindakan} = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Djamarah, 2016)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Telah ditetapkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Educaplay dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas I, berdasarkan hasil penelitian bahwa aktivitas belajar siswa meningkat cukup signifikan dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini membandingkan aktivitas belajar siswa yang memanfaatkan media Educaplay untuk pemerolehan bahasa Indonesia, dan hasilnya ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan keaktifan belajar siswa

| | | Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | |
|----|----------------------------------|------------|--------|----------|--------|-----------|--------|
| No | Kategori Keaktifan Belajar Siswa | F | % | F | % | F | % |
| 1 | Tinggi | 2 | 13,33% | 5 | 33,33% | 9 | 60% |
| 2 | Sedang | 3 | 20% | 6 | 40% | 4 | 26,67% |
| 3 | Rendah | 8 | 53,33% | 4 | 26,67% | 2 | 13,33% |
| 4 | Sangat Rendah | 2 | 13,33% | 0 | 0% | 0 | 0% |

Mengamati bagaimana aktivitas siswa berkembang dari prasiklus ke data siklus II dalam tabel yang menunjukkan aktivitas belajar mereka. 2 siswa (13,33% dari total) menunjukkan tingkat aktivitas belajar yang sangat tinggi di prasiklus, sedangkan 3 siswa (20%) menunjukkan tingkat aktivitas sedang. 8 siswa (53,33%) dinilai rendah, sedangkan dua siswa (13,33%) dinilai sangat rendah.

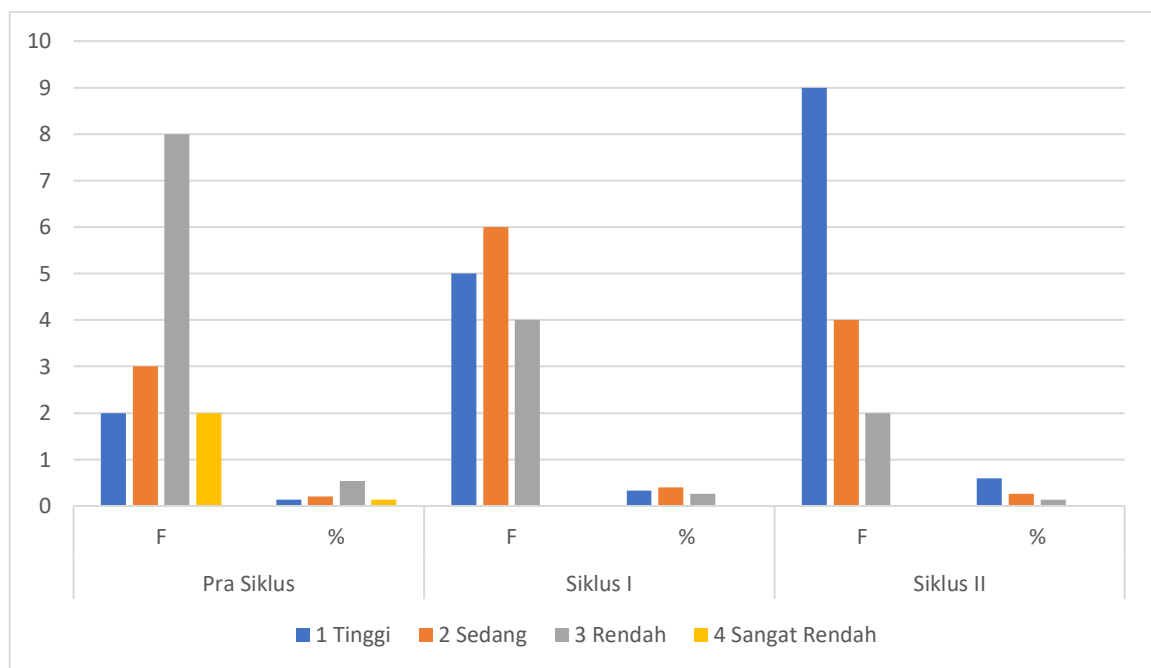
5 siswa (atau 33,33 persen) tergolong memiliki tingkat kategori tinggi setelah Siklus I diberlakukan, sementara 6 siswa (atau 40 persen) tergolong memiliki tingkat aktivitas sedang. Tidak ada siswa dalam kelompok sangat rendah, sementara jumlah siswa dalam kategori rendah turun menjadi 4 (26,67%).

Kelompok kategori tinggi mengalami peningkatan yang lebih besar pada Siklus II, dengan 9 siswa (62,49%) yang termasuk dalam kategori ini. 4 siswa (28,57%) termasuk dalam kelompok sedang, sementara 2 siswa (13,33 %) berada dalam kategori rendah. Pada Siklus II, tidak ada

siswa yang mendapat peringkat sangat rendah.

Secara umum dapat dikatakan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa meningkat secara signifikan dari pra siklus sampai siklus II, terlihat dari semakin sedikitnya siswa yang masuk dalam kategori rendah dan sangat rendah dan semakin banyaknya siswa yang menunjukkan tingkat keaktifan belajar tinggi.

Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Keaktifan Belajar Siswa



Tabel 3. Skor keaktifan belajar pada pra-siklus, siklus I, siklus II

| No | Skor Keaktifan Belajar | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|----|------------------------|------------|----------|-----------|
| 1 | Skor Terendah | 5 | 7 | 13 |
| 2 | Skor Tertinggi | 22 | 28 | 28 |
| 3 | Rata-rata | 43,33% | 65,00% | 81,19% |
| 4 | Kategori | Rendah | Sedang | Tinggi |

Berdasarkan data pada tabel yang menunjukkan skor aktivitas pembelajaran dari siklus I sampai siklus II, sebelum siklus I persentase rata-ratanya sebesar 43,33% sehingga kategori aktivitas berada pada kategori rendah. Setelah siklus I terjadi peningkatan menjadi 65,0% sehingga berada pada

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

kategori sedang. Akan tetapi, masih terdapat beberapa kendala, misalnya masih ada siswa yang kesulitan dalam berdiskusi kelompok dan mengemukakan gagasan, ada pula siswa yang kurang percaya diri atau takut salah dalam menjawab pertanyaan guru. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan agar dapat memenuhi kriteria keberhasilan pada siklus II.

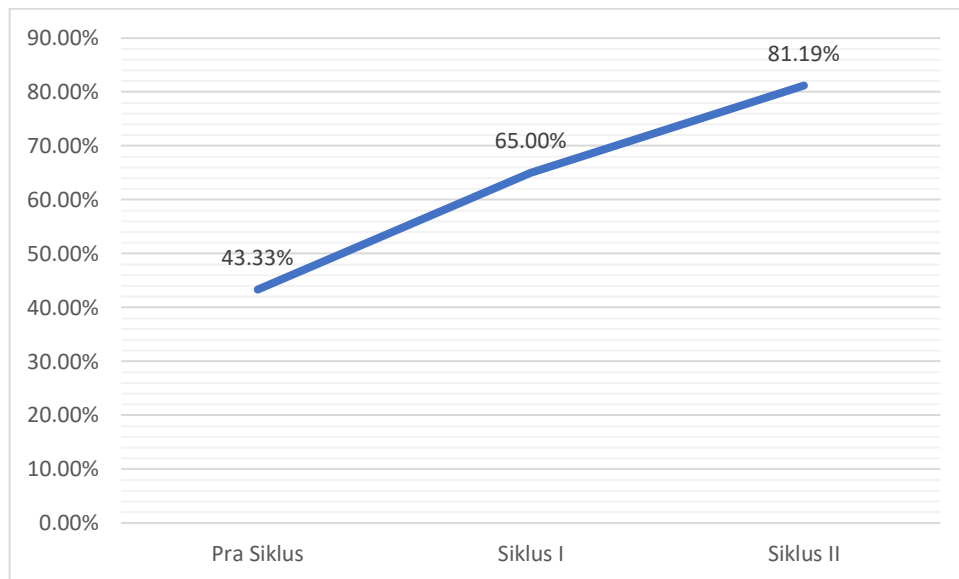
Peningkatan dicapai pada siklus II melalui tindakan, dan aktivitas pembelajaran meningkat dari 65,0% menjadi 81,19%, yang dianggap tinggi. Efektivitas proses pembelajaran yang lebih partisipatif ditunjukkan oleh peningkatan skor terendah dan tertinggi, serta aktivitas pembelajaran rata-rata. Aktivitas pembelajaran siswa meningkat dari rendah menjadi tinggi setelah menerima intervensi pembelajaran pada siklus I dan II.

Hal tersebut ditunjukkan dari adanya perkembangan siswa dalam berdiskusi kelompok dan meningkatnya kepercayaan diri mereka dalam merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru karena desain pembelajaran dan media *Educaplay* yang dikembangkan sehingga lebih bervariasi. Serta adanya dukungan-dukungan dan apresiasi yang baik diberikan kepada siswa sehingga siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi pembelajaran dan diskusi kelompok. Mereka mampu mengungkapkan pendapat terkait materi yang sedang dibahas, banyak di antaranya yang aktif bertanya dan memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Selain itu, siswa juga tampil percaya diri saat mempresentasikan hasil kerja kelompok secara bergantian.

Penelitian ini juga di dukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Ayu Lestari et al., 2024), Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran tergolong rendah (47%). Pelaksanaan siklus I menghasilkan peningkatan aktivitas pembelajaran siswa yang cukup baik, yaitu sebesar 57%; sedangkan pada siklus II peningkatannya lebih tinggi lagi, yaitu sebesar 83%. Siswa kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media interaktif *Educaplay* untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan (Silvia et al., 2024) Berdasarkan hasil penelitiannya, dari 48% pada siklus I menjadi 31% pada siklus II, dan terakhir menjadi 78% pada siklus III. Selanjutnya, proporsi aktivitas belajar siswa yang meningkat dari 32% pada prasiklus menjadi 48% pada siklus I dan 79% pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Setelah siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 76 menjadi 85 pada siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Gading V Surabaya dapat memperoleh manfaat dari penggunaan pedagogi pembelajaran berbasis permainan di kelas IPA.

Gambar 2. Grafik Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa



Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II, menurut temuan penelitian. Sebagian besar siswa mampu memenuhi persyaratan indikator kegiatan pembelajaran, yang mengarah pada hasil ini. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas I di SD Inpres Perumnas IV dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan media *Educaplay*. Dengan menggunakan media ini, siswa mampu membangun hubungan yang kuat satu sama lain dan dengan guru mereka, yang dapat memfasilitasi pembelajaran mereka. Dalam model ini, pendidik mengambil peran sebagai fasilitator, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa terlihat dari perhatian mereka terhadap penjelasan guru, kemauan mereka untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, kontribusi mereka dalam diskusi kelompok, kemampuan mereka untuk meringkas dan menyajikan informasi, dan kapasitas mereka untuk mengekspresikan ide dan konsep.

Media *Educaplay* memiliki berbagai keunggulan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD. Salah satu keunggulan utamanya adalah sifatnya yang interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa yang cenderung mudah bosan. Melalui permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan latihan interaktif, siswa lebih termotivasi untuk belajar. Media ini juga fleksibel dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, memungkinkan guru untuk membuat aktivitas yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia seperti membaca, menulis, dan mengenal huruf atau kata. Selain itu, *Educaplay* dapat digunakan untuk pembelajaran individu maupun kelompok, mendorong kolaborasi antarsiswa dan melatih keterampilan sosial mereka. Penggunaan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

media ini juga memperkenalkan siswa pada teknologi sejak dini, melatih keterampilan digital mereka secara positif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, *Educaplay* membantu siswa memperkaya kosa kata, melatih kemampuan membaca, memahami tata bahasa, dan meningkatkan pemahaman melalui aktivitas yang menyenangkan. Dengan fitur yang memungkinkan guru memantau perkembangan siswa, *Educaplay* tidak hanya mendukung pembelajaran yang partisipatif tetapi juga mempermudah evaluasi hasil belajar. Keunggulan-keunggulan ini menjadikan *Educaplay* sebagai media yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 1 SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah Ta'ala, kepada kedua orang tua, kepada semua orang dan teman-teman PPG Prajabatan Gelombang I Tahun 2024 khususnya kelas PGSD 012 yang telah membantu dan memberi dukungan kepada saya selama menempuh Pendidikan profesi guru ini. Ucapan terimakasih juga saya ucapkan kepada program studi PPG bidang studi PGSD yang telah memberikan kesempatan dan mendukung penelitian ini. Serta terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan ibu Dr. Hajerah, M.Pd., dan Ibu Heti Bila, S.pd., selaku guru pamong di tempat saya ber PPL serta seluruh tenaga pendidik di SD Inpres Perumnas IV yang selalu memberikan dukungan, arahan dan motivasi-motivasi yang membangun.

PENUTUP

Simpulan

Di kelas satu SD Inpres Perumnas IV, keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti jauh lebih tinggi setelah menggunakan media *Educaplay*. Peningkatan aktivitas belajar siswa yang signifikan terlihat antara periode pra dan pasca siklus. Dimulai dari 43,33% pada kategori rendah sebelum siklus dimulai, persentase aktivitas siswa rata-rata meningkat menjadi 65,00% pada kategori sedang pada siklus pertama, dan kemudian mencapai 81,19% pada kategori tinggi pada siklus kedua.

Pertumbuhan siswa dalam berbagai bidang seperti partisipasi dalam diskusi kelompok, ekspresi ide, dan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan serta menyajikan pekerjaan merupakan indikasi keberhasilan ini. Media *Educaplay* berperan dalam mendorong pembelajaran yang beragam, kolaboratif, dan partisipatif dengan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Hasilnya, siklus pertama dan kedua dari proses pembelajaran membaik, mengatasi tantangan seperti kurangnya rasa percaya diri dan keaktifan siswa dalam kerja kelompok. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media *Educaplay* tidak

hanya efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Saran

Penelitian ini telah menghasilkan beberapa rekomendasi, termasuk: (1) guru harus terus menyediakan materi pembelajaran yang menarik seperti *Educaplay* agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran; (2) mata pelajaran lain harus mengadopsi model serupa karena keberhasilan *Educaplay* dan fakta bahwa *Educaplay* dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar secara menyeluruh; dan (3) guru harus lebih mendorong, memberi motivasi, dan mendukung siswa sehingga mereka merasa lebih nyaman berbicara dan berpartisipasi di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ayu Lestari, D., Sri Hariani, L., & Lailis Naini, W. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bumiayu 3 Kota Malang. In *Jl. Kyai Parseh Jaya* (Vol. 1, Issue 2). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Baku, T., & Sd, V. I. (2024). *Kurangnya Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Kata Baku*. 3, 1–7.
- Djamarah, (2016). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta., Yogyakarta: UNY.
- Nasution, S, (2010). Didaktik Asas-asas Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Novitasari, D., & Kurniawati, R. (2023). Optimalisasi Pengalaman Belajar Siswa SD melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Nusantara Educational Review*, 43-55.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>.
- Silvia Dwi, R., Dian Permatasari, K., Rosniwaty., Himmatul, K., Wiwik, M. (2024). Penerapan Game Based Learning *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar.
- Sudjana, N., (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdikarya.