

## **Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang**

**Ririn Puspitasari, Nyamik Rahayu Sesanti**  
*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*  
[ririnpuspitasari718@gmail.com](mailto:ririnpuspitasari718@gmail.com)

**Abstract:** *This research aims to increase the activity of class 4 students in learning Indonesian through the application of learning media assisted by Educaplay. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles. The research subjects were 4th grade students at SDN Pisangcandi 1 Malang. Data collection was carried out through observation, interviews and document analysis. The research results show that the use of Educaplay significantly increases students' activeness in participating in learning. Students become more enthusiastic, actively involved in various learning activities provided by Educaplay, and show increased understanding of the material being taught. Apart from that, using Educaplay can also overcome the problem of boredom and increase students' learning motivation. The implication of this research is that Educaplay can be an effective alternative learning media to increase student activity and learning outcomes.*

**Keywords:** *Educaplay, learning media, active students, Classroom Action Research, Indonesian*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 di SDN Pisangcandi 1 Malang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay secara signifikan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang disediakan oleh Educaplay, dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan Educaplay juga dapat mengatasi masalah kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa Educaplay dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Educaplay, media pembelajaran, keaktifan peserta didik, Penelitian Tindakan Kelas, Bahasa Indonesia

### **Pendahuluan**

Media berperan penting dalam terlaksananya proses pembelajaran, sebab penggunaan media menjadi salah satu perantara pendidik kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima. Guru berperan penting dalam suatu proses pembelajaran, selain itu guru juga memiliki tugas serta tanggung jawab dalam menyusun sebuah rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi dan menganalisis hasil pembelajaran, serta menindak lanjuti dari hasil pembelajaran itu sendiri. Guru juga sebagai seorang pendidik profesional dituntut mengembangkan pembelajaran media yang kreatif dan inovatif (Dianita et al., 2024) (Dianita et al., 2024) Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan pada sistem pendidikan dimana sistem pendidikan yang monoton

dan hanya terpaku pada buku-buku dan hafalan. Oleh karena itu pembelajaran terasa membosankan bagi siswa, Pembelajaran pada dasarnya berpusat pada guru pembelajaran pada zaman ini dapat memanfaatkan teknologi untuk melibatkan indera siswa secara holistik. Hasil belajar juga dapat ditingkatkan karena pembelajaran dapat memperhatikan perbedaan kemampuan belajar siswa Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus dipandang sebagai adanya pembaharuan yang melibatkan siswa yang lebih luas, termasuk peran pemerintah, (Viranny & Wardhono, 2024)

Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan para guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran yang didesain dan dirancang dengan menarik dapat membangkitkan minat dan keinginan peserta didik dalam mempelajari materi yang diajarkan. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu media cetak, media pameran, media audio, media visual, media video, multimedia, media online dan perangkat computer (Rifaldin et al., 2024)

Educaplay adalah sebuah media platform 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 para guru atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan tentunya bisa digunakan untuk membantu peserta didik untuk belajar. Beberapa contoh game edukasi yang bisa dibuat di Educaplay antara lain kuis, teka-teki silang, game katak melompat, menjawab pertanyaan dengan media gambar, dan masih banyak lagi (Batitusta & Hardinata, 2024). Selain itu penggunaan media permainan berbasis teknologi berupa educaplay *froggy jumps* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Batistuta & Hardinata, 2024: 2685) yang menyatakan bahwa media permainan edukasi Educaplay berpengaruh menunjukkan bahwa melalui penggunaan media Educaplay siswa dapat memahami materi yang disampaikan secara lebih mendalam (Tamansiswa et al., 2024)

Tampilan dari educaplay froggy jumps ini juga menarik karena berbentuk game katak yang melompat di atas daun untuk sampai ke ujung sungai dengan syarat soal yang dijawab harus benar agar katak tidak tenggelam sehingga peserta didik diharapkan memahami materi yang dijelaskan agar peserta didik mengerjakan soal yang ada di media tersebut. Berbagai fitur yang ada membuat siswa secara aktif dalam memantik pemahaman siswa terkait materi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Batitusta & Hardinata, 2024: 2686). Hal ini sejalan dengan pendapat Sison (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan platform educaplay dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan siswa.

Dalam hal ini, guru perlu memiliki strategi serta konsep dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif serta efisien, hingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai dengan baik (Nasution, 2017), serta kegiatan dan langkah dalam pembelajaran akan lebih terarah dan jelas (Ramadhan, 2021). Siswa, guru, sumber daya, tempat,

waktu, dan fasilitas merupakan enam faktor yang berdampak pada perilaku siswa di dalam kelas (Baharuddin & Agustang, 2022). Peran guru sangat menentukan keberhasilan kegiatan kelas karena dapat dirancang oleh instruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan karena guru adalah komando dari semua kegiatan pembelajaran di kelas (Aprilia & Bramasta, 2022). Partisipasi siswa memastikan bahwa pembelajaran berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran guru. Partisipasi siswa dapat berbentuk kegiatan individu atau kelompok (Sari et al., 2022). Game edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2010) mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada dirumah. (Pujiastutik, 2019)

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada kelas IV SDN Pisangcandi 1 Malang pada pembelajaran Bahasa Indonesia terlihat suasana kelas yang belum aktif dalam pembelajaran terlihat masih banyak peserta didik yang memiliki masalah aktif belajar dikelas. Keaktifan peserta didik yang kurang ini ditandai dengan peserta didik yang pasif dalam bertanya, mengerjakan tugas kurang serius, dan tidak memperhatikan guru dengan melakukan aktivitas lain seperti mengajak temannya bercerita dan bermain yang sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif serta membuat tujuan pembelajaran belum dapat tercapai. Kurang aktifnya peserta didik disebabkan karena kurangnya variasi mengajar oleh guru dan kurangnya pengintegrasian teknologi sehingga peserta didik cenderung merasa bosan. Seperti yang kita ketahui bahwa minat belajar memiliki peran penting untuk membentuk pola pikir positif dan menghidupkan suasana belajar dikelas terhadap proses pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki minat belajar tinggi maka akan ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keaktifan yang dimaksud pada penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar terdiri dari kata "Aktif" dan kata "Belajar". (SIMANJUNTAK, 2020)

Keaktifan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Menurut Hamalik keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Bentuk bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti didiskusikan, mendengarkan penjelasan, memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas membuat laporan dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Nana Sudjana adalah stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, pemaknaan dan pemindahan.

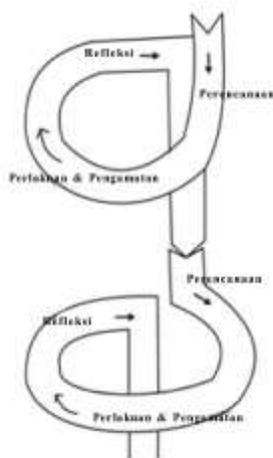
Menurut Gagne dan Briggs (dalam Martinis, 2007) faktor-faktor keaktifan belajar adalah memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara

mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, dan menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran. Adapun indikator keaktifan belajar adalah mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian

Melihat kondisi pembelajaran tersebut, diperlukan metode dan media pembelajaran yang dapat memperbaiki kondisi tersebut. Sehingga peneliti mengambil judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 4 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang”

## Metode

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Pisangcandi 1 Malang, yang berlokasi Jl. Simpang Raya Langsep, Pisang Candi, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK menurut John Elliot Untuk Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Kemmis dan Taggart ada beberapa tahapan dalam penelitian ini (Rochiati Wiriaatmadja, 2005:66) yaitu: (1)Perencanaan (plan), (2)Tindakan (act) pengamatan (observe), (3) refleksi (reflect). Penelitian ini berlangsung selama 2 minggu pada akhir bulan Agustus dan awal bulan September 2024, dengan pelaksanaan tindakan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2024 dan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 4 September 2024. Alur penelitiannya adalah:



Gambar 1.1: alur siklus PTK menurut Kemms dan Taggart

Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok peserta didik tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Pendapat yang menyatakan tentang indikator sesuatu bisa dikatakan efektif : pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi mahasiswa yang maksimal. Beberapa indikator

keefektifan pembelajaran : a.Ketercapaian ketuntasan belajar, b.Ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan peserta didik untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran), c.Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran yang positif (Pujiastutik, 2019)

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kondisi awal pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengenal rambu-rambu lalu lintas, masih tergolong lemah. Hasil observasi menyoroti beberapa penyebab utama yaitu model pembelajaran yang kurang menarik, minimnya penggunaan materi pembelajaran, dan rendahnya motivasi belajar. Pembelajaran yang dilakukan masih didominasi dengan metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik menjadi bosan saat proses pembelajaran. Guru hendaknya menanamkan konsep dengan cara yang menyenangkan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Hal ini terlihat dari hasil tes objektif pertama peserta didik Kelas IV SDN Pisangcandi 1 Malang sebelum penelitian yang menunjukkan nilai rata-rata lebih rendah dari 67,2%. Data nilai sebelum dilakukan pencarian dapat dilihat pada tabel berikut. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

**Tabel 1.1 Nilai Keaktifan Peserta Didik kelas IV SDN Pisangcandi 1**

| Aspek yang dinilai   | Pra siklus | Siklus 1 | Siklus 2 |
|--|------------|----------|----------|
| Pemahaman tentang jenis-jenis rambu-rambu lalu lintas                | 60%        | 75%      | 90%      |
| Kemampuan menjelaskan fungsi rambu-rambu lalu lintas                 | 55%        | 70%      | 80%      |
| Kemampuan membuat kalimat sederhana mengenai rambu-rambu lalu lintas | 40%        | 65%      | 85%      |
| Keterlibatan aktif dalam diskusi                                     | 50%        | 70%      | 85%      |

*(Sumber: hasil analisis data)*

**Table 1.2 Persentasi Ketuntasan Keaktifan Peserta Didik SDN Pisangcandi 1 Malang**

| Tindakan   | Persentase | Ketuntasan   |
|------------|------------|--------------|
| Pra siklus | 50%        | Belum tuntas |
| Siklus 1   | 70%        | Tuntas       |
| Siklus 2   | 85%        | Tuntas       |

Peningkatan keaktifan peserta didik pada Siklus I terjadi karena penerapan media Educaplay. Media ini membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran melalui metode bermain, sehingga mereka tidak merasa bosan di dalam kelas. Peserta didik merasa senang dan tidak menyadari bahwa aktivitas tersebut merupakan strategi guru untuk mendorong mereka belajar, sehingga minat belajar dapat terdeteksi. Namun pada Siklus I masih terdapat beberapa kendala yang belum terselesaikan. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada Siklus II dengan mengidentifikasi aspek-aspek penting yang masih kurang dipahami peserta didik. Penyesuaian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar dan lebih memahami materi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada Siklus II diketahui bahwa nilai keaktifan peserta didik melalui pemanfaatan media Educaplay mengalami peningkatan yang signifikan. Pemanfaatan media Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi Educaplay mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Pisangcandi 1 Malang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket. Pada tahap pra-penelitian, hasil observasi menunjukkan minat belajar siswa masih tergolong rendah dengan persentase hanya 50%. Setelah penerapan media Educaplay pada siklus I, hasil observasi minat belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 70% (kategori sedang). Kemudian pada siklus II, hasil observasi minat belajar siswa semakin meningkat menjadi 85% (kategori tinggi).

Peningkatan minat belajar siswa ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Keberhasilan penerapan media Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media Educaplay menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital saat ini. Dengan fitur-fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan, siswa merasa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, media Educaplay memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan belajar secara mandiri, siswa dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri.

Sementara itu, belajar secara kolaboratif mendorong interaksi dan diskusi antar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Ketiga, penggunaan media Educaplay menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar karena media pembelajaran ini menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan berbeda dari metode konvensional. Namun, perlu diingat bahwa keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Educaplay juga bergantung pada beberapa faktor lain, seperti kesiapan guru dalam

menggunakan teknologi, kualitas materi yang disampaikan, dan fasilitas pendukung yang tersedia di sekolah.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar Educaplay pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SD Negeri Pisangcandi 1 Malang berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik secara signifikan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dari kegiatan pra siklus yang hanya menghasilkan 50% naik sampai 85%. Penelitian ini membuktikan bahwa media belajar Educaplay efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4. Dengan penggunaan Educaplay, peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga mencapai hasil belajar yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa Educaplay dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif.

## Daftar Pustaka

- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Rifaldin, M., H, N., Muhiddin, & Rante, P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- SIMANJUNTAK, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Tamansiswa, U. S., Islahati, L., & Saputro, H. (2024). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Menggunakan Model Problem Based Learning*. 2(1), 1–8.
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). *Cendikia pendidikan*. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.