

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PERSAMAAN DAN LAWAN KATA KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Amla Zuchrifa Aisyah¹, Arita Marini², Gusti Yarmi³

¹²³PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta

siti_1107622191@mhs.unj.ac.id , aritamarini@unj.ac.id, gyarmi@unj.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media based on Educaplay for teaching synonyms and antonyms to fifth-grade elementary school students. The research was motivated by the need to create a high-quality learning media that can improve students' understanding of the material, which remains low due to conventional teaching methods. This study employed the ADDIE development model, focusing on the first three stages: analysis, design, and development. Data were collected through observation, interviews, and document analysis. The media was designed as a series of interactive activities, such as quizzes and word-matching tasks with audio features, to enhance engagement and comprehension. The validation process involved a subject matter expert and a media expert. The results showed that the media received a validity score of 88% from both validators, placing it in the "Very Valid" category. Therefore, the Educaplay-based media is considered suitable as an engaging and interactive alternative for teaching Indonesian, especially in vocabulary topics such as synonyms and antonyms.

Keywords: Interactive Media, Educaplay, Indonesian Language, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* pada materi persamaan dan lawan kata untuk siswa kelas V SDN Mampang Pratama 03 Jakarta Selatan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cepat bosan dan sulit memahami materi. Media *Educaplay* dirancang dengan aktivitas pencocokan kata, audio, visual, serta tambahan tulisan agar siswa lebih mudah memahami kata bersinonim dan berantonim. Hasil validasi memperoleh persentase 88% dari ahli materi dan 88% dari ahli media, sehingga dinyatakan sangat valid. Pada tahap implementasi, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen

sebesar 52,39 meningkat menjadi 73,24 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol hanya meningkat dari 49,67 menjadi 60,80. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan signifikan pada hasil belajar kedua kelas. Hal ini membuktikan media *Educaplay* efektif mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi persamaan dan lawan kata, serta dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang membantu guru dan mempermudah siswa memahami materi di SDN Mampang Pratama 03 Jakarta Selatan.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Educaplay*, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pemahaman terhadap konsep persamaan dan lawan kata merupakan bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar kelas V. Penguasaan materi ini membantu siswa memperluas kosakata serta melatih kemampuan berpikir analitis dalam memahami hubungan makna antar kata (Tarigan, 2009). Namun, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, termasuk di SD Negeri Mampang Prapatan 03 Jakarta Selatan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan makna kata yang bersinonim maupun berantonim. Salah satu penyebab yang diduga berkontribusi terhadap permasalahan ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat pasif dan minim melibatkan media pembelajaran yang

mampu menarik perhatian siswa (Yulianti & Mulyani, 2021).

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi alternatif yang banyak dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Munir, 2017). Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*, yang menyediakan beragam bentuk latihan interaktif seperti permainan, kuis, teka-teki, dan aktivitas lainnya yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui pendekatan ini, proses belajar dapat menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Yuliana & Susilawati, 2020).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media interaktif berbasis *Educaplay* untuk digunakan dalam pembelajaran materi persamaan dan lawan kata. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang layak secara kualitas serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, diharapkan media ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap upaya inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi (Putra & Anhar, 2022).

Dengan adanya pengembangan ini, guru memiliki alternatif media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sementara siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap rendahnya pemahaman siswa sekaligus memperkaya variasi media pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Educaplay* yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi persamaan dan lawan kata untuk siswa kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Sari & Erita, 2024).

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang interaktif melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen pembelajaran. Tahap desain mencakup perancangan struktur media, konten materi, dan fitur interaktif yang dikembangkan dalam platform *Educaplay*. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media dan uji validasi produk oleh ahli.

Teknik pengumpulan data meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, serta saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi yang menggunakan skala Likert 1–5, serta dari hasil tes pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang disajikan dalam tabel

Skala penilaian angket validasi dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Skala Perhitungan Angket Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Nilai	Kriteria
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Setelah didapat skor kevalidan dari ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah presentase kelayakan media, Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut (Suhendrianto, 2017):

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor tertinggi

Setelah memperoleh angka presentase langkah selanjutnya adalah menentukan kriteria kevalidan media berdasarkan presentase jumlah. Adapun kriteria kevalidan media berdasarkan jumlah presentase diperlihatkan dalam tabel2:

Tabel 2 Kategori Uji Validasi

Interval	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
1-20%	Tidak Valid

Sumber: (Ngaini & Mukhlisina, 2023)

Pada tahap Implementasi, media interaktif *Educaplay* diterapkan pada kelas eksperimen. Pengukuran dilakukan melalui pretest sebelum diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Educaplay* pada setiap sesi. Sementara itu, pada kelas kontrol, pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran konvensional.

Pada tahap Evaluasi, kedua kelompok diberikan posttest setelah

perlakuan untuk melihat pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, yang skemanya ditunjukkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Skema *nonequivalent control group design*

Kelompok	Pretest	Variabe	Posttest
A	T1	X	T2
B	T1	Y	T2

Sumber: (Abdellah & Thouqan, 2016)

Keterangan:

A = Kelompok Ekperimen

B = Kelompok Kontrol

T1 = Test awal (*Pre Test*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

Y = Tidak diberi perlakuan
(*Treatment*)

T2 = Test akhir (*Post Test*)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas, serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran di SDN Mampang Pratama 03 Jakarta Selatan. Teknik pengumpulan data pada tahap ini adalah wawancara, observasi kelas, dan analisis dokumen RPP. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu

kelas V SDN Mampang Pratama 03 Jakarta Selatan, ditemukan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat konvensional, menggunakan metode ceramah dan latihan soal dari buku cetak. Hal ini menyebabkan sebagian siswa kurang aktif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep persamaan dan lawan kata.

Melalui wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa guru memerlukan media yang mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Siswa juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis digital, terutama yang mengandung unsur permainan dan tantangan. Oleh karena itu, platform *Educaplay* dipilih sebagai media pengembangan karena menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata, yang dinilai relevan dengan kebutuhan siswa.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain, perancang media menentukan struktur materi, jenis aktivitas, serta antarmuka media yang akan dikembangkan. Materi persamaan dan lawan kata disusun

berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk kelas V SDN Mampang Pratama 03 Jakarta Selatan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dianalisis sebelumnya. Desain media disusun dalam bentuk *storyboard*, yang mencakup urutan aktivitas siswa saat menggunakan media *Educaplay*, seperti: pengenalan materi, latihan pencocokan kata, kuis interaktif, serta umpan balik setelah menyelesaikan tugas.

Selain itu, dalam tahap ini juga dipilih warna, ikon, dan tata letak yang sederhana namun menarik untuk siswa sekolah dasar. Media dirancang agar mudah diakses baik melalui laptop maupun perangkat mobile. Penyesuaian dilakukan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami makna dari persamaan dan lawan kata melalui konteks kalimat dan visualisasi.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap implementasi dari desain media yang telah dirancang sebelumnya, yang diwujudkan dalam bentuk produk media interaktif menggunakan platform *Educaplay*.

Media ini dikembangkan secara langsung dan diunggah secara online agar dapat diakses dan digunakan oleh guru serta siswa kapan saja. Fokus pengembangan media ini adalah untuk menyajikan materi tentang persamaan dan lawan kata melalui aktivitas yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa kelas V SDN Mampang Pratama 03 Jakarta Selatan.

Salah satu bentuk aktivitas yang dikembangkan adalah pencocokan kata dengan suara, di mana siswa diminta mencocokkan kata-kata yang memiliki makna sama atau berlawanan dengan suara pelafalan yang tersedia. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep persamaan dan lawan kata sekaligus mendukung keterampilan mendengar dan membaca siswa. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi produk oleh dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media, guna memastikan kualitas dan kelayakan media yang telah dibuat.

Ahli materi menilai aspek isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran konsep, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran.

Terdapat 5 butir pernyataan pada angket validasi materi. Berikut data hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli validator:

Tabel 4 Validasi Ahli Materi

Validator	Skor	Skor Maksimal
Ahli Materi	22	25

Sumber: Umami & Erita, (2021)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{25} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan Tabel 3 Kriteria Kevalidan, persentase 88% termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Ahli media mengevaluasi aspek teknis media seperti tampilan visual, keterbacaan, navigasi, desain antarmuka, serta kemudahan akses. Sama seperti ahli materi, terdapat 5 indikator yang dinilai.

Berikut data hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli validator:

Tabel 5 Validasi Ahli Media

Validator	Skor	Skor Maksimal
Ahli Media	22	25

Sumber: Umami & Erita, (2021)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{25} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Nilai ini juga berada pada kategori "Sangat Valid".

Sebagai tindak lanjut dari hasil validasi, dilakukan perbaikan pada tampilan media interaktif *Educaplay*. Awalnya, media ini hanya menampilkan gambar tanpa keterangan teks sehingga membuat beberapa siswa kesulitan memahami maksud gambar yang ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 1 Tampilan Media Sebelum Revisi

Oleh karena itu, disarankan untuk menambahkan tulisan penjelas agar mempermudah siswa dalam mengenali kata yang sesuai dengan gambar. Tampilan awal hanya menampilkan ilustrasi tanpa keterangan kata di bawahnya sehingga siswa cenderung menebak kata berdasarkan gambar saja tanpa memahami arti yang tepat, sedangkan setelah direvisi, gambar dilengkapi dengan tulisan sehingga mendukung

tujuan pembelajaran persamaan dan lawan kata secara lebih optimal.



Gambar 2 Tampilan Media
Setelah Revisi

Pada hasil revisi, gambar dilengkapi tulisan penjelas di bawah ilustrasi untuk membantu siswa membaca dan memahami makna kata dengan dukungan visual. Penambahan ini membuat media lebih informatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perbaikan ini menunjukkan bahwa media interaktif *Educaplay* telah disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa SD agar pembelajaran persamaan dan lawan kata lebih efektif.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap Implementasi, media interaktif *Educaplay* digunakan pada kelas eksperimen untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi persamaan dan lawan kata. Sebelum penerapan media, dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan

awal peserta didik pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen sebesar 52,39, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 49,67. Uji normalitas menunjukkan bahwa data pada kedua kelas berdistribusi normal karena nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,325 dan pada kelas kontrol sebesar 0,062, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki varian data yang homogen dengan nilai signifikansi 0,491 yang lebih besar dari 0,05.

Selanjutnya, hasil uji-t sampel independen pada data *pretest* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 0,861, yang lebih kecil dari t-tabel sebesar 2,015, dengan nilai signifikansi 0,394 yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, kedua kelas layak dijadikan kelompok sampel untuk tahap perlakuan.

Tabel 6 Rata-rata Nilai *Pre-test* pada Kelas Kontrol dan Kelas Ekperimen

Kelas	Rata-rata	Normalitas	Signifikansi
Eksperimen	52,39	Sig. 0,325>0,05	t-hitung<t-tabel 0,861<2,015 Sig. (2-tailed) 0,394>0,05
Kontrol	49,67	Sig. 0,062>0,05	Tidak berbeda signifikan

Setelah dilakukan *pretest*, pembelajaran dilaksanakan sesuai perlakuan yang dirancang. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran dengan media interaktif *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional berupa ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap Evaluasi, dilaksanakan *posttest* di kedua kelompok untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik pada kelas eksperimen meningkat menjadi 73,24, sedangkan pada kelas kontrol meningkat menjadi 60,80. Hasil uji normalitas menunjukkan data *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal dengan signifikansi 0,413, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,113, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas juga menunjukkan

bahwa data *posttest* pada kedua kelas memiliki varian data yang homogen dengan signifikansi 0,636, lebih besar dari 0,05.

Hasil uji-t sampel independen pada data *posttest* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,079, yang lebih besar dari t-tabel sebesar 2,015, dengan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 7 Rata-rata Nilai *Posttest* pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata	Normalitas	Signifikansi
Eksperimen	73,24	Sig. 0,413>0,05	t-hitung>t-tabel 4,079>2,015 Sig. (2-tailed) 0,000<0,05
Kontrol	60,80	Sig. 0,113>0,05	Berbeda signifikan

Jika dibandingkan, terlihat bahwa meskipun kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan nilai, kenaikan rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif *Educaplay* memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap

peningkatan pemahaman peserta didik pada materi persamaan dan lawan kata dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional.



Gambar 3 Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* siswa

Dengan demikian, pada tahap Evaluasi, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Educaplay* efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SDN Mampang Pratama 03 Jakarta Selatan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Educaplay* yang dikembangkan untuk materi persamaan dan lawan kata siswa kelas V tergolong sangat valid dengan hasil validasi sebesar 88% dari ahli materi dan 88% dari ahli media. Pada

tahap implementasi, rata-rata nilai *pretest* peserta didik di kelas eksperimen sebesar 52,39 meningkat menjadi 73,24 pada *posttest*, sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai hanya meningkat dari 49,67 menjadi 60,80. Hasil tahap evaluasi menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, media interaktif *Educaplay* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman materi persamaan dan lawan kata bagi siswa kelas V SDN Mampang Pratama 03 Jakarta Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Ngaini, R., & Mukhlisina, I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia*. Surabaya: Penerbit Literasi Nusantara.
- Putra, R., & Anhar, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 120–130.
- Sari, N., & Erita. (2024). *Pengembangan Media Interaktif*

- dengan Model ADDIE. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendrianto. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, H. G. (2009). *Pengajaran semantik*. Bandung: Angkasa.
- Ummi, K., & Erita. (2021). *Validasi Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Yuliana, I., & Susilawati, S. (2020). Pemanfaatan media Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 54–60.
- Yulianti, D., & Mulyani, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 25–33.