

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUCAPLAY* BERBASIS
MODEL ADDIE PADA MATERI KALIMAT TUNGGAH UNTUK SISWA KELAS III
SDN 4 MADE LAMONGAN**

Fadhilatul Ainiyah¹, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah²,

A. F. Suryaning Ati MZ.,³

Universitas Muhammadiyah Lamongan

e-mail: fadhilatulainiyah0@gmail.com¹, linaria@umla.ac.id²,

af_suryaning_ati_mz@umla.ac.id³

Diterima: 28/06/2026; Direvisi: 19/07/2026; Diterbitkan: 15/09/2026

ABSTRAK

Rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat tunggal di sekolah dasar menyebabkan proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game Educaplay* pada materi kalimat tunggal serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas III B dan III C SDN 4 Made Lamongan. Data diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respons siswa, dan lembar observasi aktivitas guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *game Educaplay* memperoleh tingkat kevalidan yang tinggi dengan persentase validasi ahli media sebesar 87%, ahli desain sebesar 82%, dan ahli materi sebesar 85%, sehingga dinyatakan valid. Tingkat kepraktisan media tergolong sangat praktis dengan persentase respons siswa pada uji coba terbatas sebesar 90%, uji coba lapangan sebesar 94%, aktivitas guru pada uji coba terbatas sebesar 85%, dan uji coba lapangan sebesar 90%. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *game Educaplay* pada materi kalimat tunggal memenuhi kriteria valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media *Game Educaplay*, Pengembangan, Kalimat Tunggal

ABSTRACT

The low use of interactive learning media in Indonesian language learning on single sentences in elementary schools causes the learning process to be dominated by conventional methods so that students are less enthusiastic and have difficulty in understanding the material. This study aims to develop *Educaplay* game-based learning media on single sentences and to determine its level of validity and practicality. This study uses the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were students of grades III B and III C of SDN 4 Made Lamongan. Data were obtained through expert validation sheets, student response questionnaires, and teacher activity observation sheets. The results showed that the *Educaplay* game learning media obtained a high level of validity with a validation percentage of media experts of 87%, design experts of 82%, and material experts of 85%, so it was declared valid. The level of practicality of the media was classified as very practical with a percentage of student responses in limited trials of 90%, field trials of 94%,

teacher activities in limited trials of 85%, and field trials of 90%. The conclusion of the study shows that the Educaplay game learning media on single sentence material meets valid criteria and is very practical so that it is worthy of being used as an alternative Indonesian language learning media to be used in the learning process.

Keywords: *Educaplay Game Media, Development, Single Sentences.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang dan disusun secara terencana serta sistematis untuk mendorong pertumbuhan, menstimulasi perkembangan, serta meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kecerdasan individu. Selain itu, pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan siswa agar mampu beradaptasi di era yang terus mengalami perubahan (Silvia et al., 2024). Tujuan pendidikan meliputi upaya mengembangkan individu serta utuh, mentransfer pengetahuan, membentuk karakter, mempersiapkan siswa untuk kerja, serta menanamkan nilai-nilai sosial dan budaya (Anggrenia et al., 2024).

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi digital memiliki dampak besar pada sistem pendidikan. Dimana sistem pendidikan dulu sangat bergantung pada buku dan metode menghafal. Akibatnya, proses belajar menjadi terlihat tidak menarik bagi siswa (Ambarwati et al., 2022). Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah salah satu elemen krusial dalam dunia pendidikan karena dapat memberikan dukungan bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih mudah (Khasanah et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran (MZ, 2021). Menurut Novela et al. (2024), keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Selain itu, Wardani et al. (2025) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan partisipasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Adanya teknologi memberikan peluang untuk memperluas dan memperkaya pengalaman belajar siswa, disamping teknologi memberikan dampak positif dan negatif, juga memberikan tantangan tersendiri terutama dalam bidang pendidikan (Said, 2023). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa sekolah dasar diharapkan mampu memahami struktur kalimat dengan baik sebagai dasar keterampilan membaca dan menulis. Materi kalimat tunggal mencakup pemahaman mengenai unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan yang berperan penting dalam pembentukan kemampuan berbahasa siswa. Menurut Aulia et al. (2025), penguasaan struktur kalimat yang baik akan mendukung kemampuan peserta didik dalam memahami bacaan serta menyusun kalimat secara benar. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia idealnya disajikan secara menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mereka lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas III SDN 4 Made Lamongan, diketahui bahwa proses pembelajaran materi kalimat tunggal masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab. Media yang digunakan masih terbatas pada buku paket, LKS, dan PowerPoint. Akibatnya, sebagian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam membedakan unsur-unsur kalimat tunggal seperti subjek, predikat, objek, dan keterangan. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa laptop dan LCD proyektor, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dengan kenyataan di lapangan sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *platform Educaplay*. Penggunaan *platform Educaplay* dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif untuk siswa (Rizkiani et al., 2025). *Educaplay* menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan menjadi permainan edukatif sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif (Puspitasari & Sesanti, 2024).

Penelitian Wardani et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 40,54% menjadi 86,48%. Penelitian (Rosalinda et al. (2024) juga membuktikan bahwa media *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dari 76% menjadi 87%. Selain itu, penelitian Mauliana, (2025) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital *Educaplay* mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 53,84% menjadi 84,62%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan *Educaplay* secara umum dan belum secara khusus mengembangkan *Educaplay* dengan fitur *Video Quiz* pada materi kalimat tunggal untuk siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian yang memanfaatkan video interaktif yang dilengkapi sistem skor otomatis dan umpan balik langsung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat tunggal. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian yang menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media *game Educaplay* pada materi kalimat tunggal. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game Educaplay* yang valid, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa indonesia materi kalimat tunggal di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2023). Model ADDIE merupakan suatu pendekatan sistematis yang efektif dalam merancang serta mengembangkan pengalaman pembelajaran yang berkualitas (Siregar dan Rhamayanti, 2025). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2026 di SD Negeri 4 Made Lamongan. Subjek uji coba terdiri atas

siswa kelas III b dan III c. Pada uji coba terbatas, subjek penelitian berjumlah 10 siswa kelas III b yang dipilih secara acak oleh guru kelas dari seluruh siswa kelas III b. Selanjutnya, pada uji coba lapangan, subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas III c yang merupakan seluruh siswa dalam kelas tersebut. Selain itu, guru kelas atau teman sejawat dilibatkan sebagai responden untuk memberikan penilaian terhadap kepraktisan media melalui angket aktivitas guru. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar validasi dan angket. Instrumen penelitian yang akan digunakan berupa lembar validasi ahli media, ahli desain, ahli materi untuk menilai tingkat validitas media dan menggunakan angket respon siswa dan angket aktivitas guru untuk mengetahui kepraktisan media. Sebelum digunakan dalam penelitian instrumen divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan kelayakan isi sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis karakteristik siswa, serta permasalahan pembelajaran bahasa indonesia materi kalimat tunggal. Tahap desain dilakukan dengan merancang desain media, penyusunan unsur media, dan penyusunan lembar validasi dan angket yang akan digunakan dalam proses validasi dan uji coba. Tahap development dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan platform Educaplay melalui fitur vidio quiz. Proses pengembangan meliputi pembuatan akun, pemilihan jenis aktivitas, mengintegrasikan vidio pembelajaran, penyusunan soal beserta umpan balik yang otomatis, penyempurnaan tampilan media, dan publikasi media. Produk yang telah di kembangkan kemudian divalidasikan oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Tahap implementation dilakukan setelah media dinyatakan valid. Implementasi dilaksanakan melalui uji coba terbatas pada 10 siswa kelas III b dan uji coba lapangan pada 28 siswa kelas III c. Pada tahap ini dikumpulkan data kepraktisan melalui angket respon siswa dan angket aktivitas guru.

Tahap evaluasi adalah tahap akhir yang digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media sebagai dasar penyempurnaan produk akhir sebelum dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data validasi di hitung dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Persentase Validitas

$\sum X$ = Skor yang diperoleh

$\sum Xi$ = Total skor maksimal

Hasil kevalidan kemudian diinterprestasikan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validasi

Persentase (%)	Kriteria
76 - 100	Valid
51 - 75	Cukup valid
26 - 50	Kurang valid
0 - 25	Tidak valid

Sedangkan teknik analisis data kepraktisan di hitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan

f = skor yang diperoleh

n = total skor maksimal

Hasil kepraktisan kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
76 - 100	Sangat praktis
51 - 75	Praktis
26 - 50	Cukup praktis
0 - 25	Kurang praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game Educaplay* materi kalimat tunggal siswa kelas III di Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap *Analysis* (Analisis)

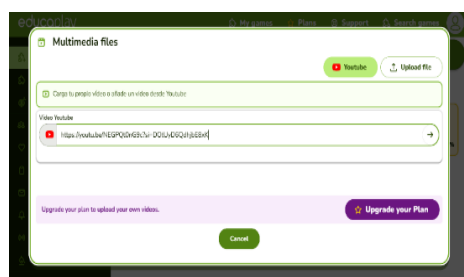
Hasil wawancara dan observasi di kelas III menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat tunggal masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab. Media yang digunakan guru terbatas pada powerpoint sehingga siswa mudah bosan dan mengalami kesulitan membedakan unsur subjek, predikat, objek dan keterangan. Selain itu, pemanfaatan fasilitas sekolah seperti laptop dan LCD proyektor belum optimal. Berdasarkan hasil analisis tersebut perlu adanya media pembelajaran interaktif agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memahami materi kalimat tunggal.

Tahap *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini media yang dirancang dan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *game Educaplay* dengan menggunakan fitur *Video Quiz*. Media ini memuat video pembelajaran interaktif, latihan soal pilihan ganda, umpan balik yang otomatis terhadap jawaban siswa, serta tampilan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan angket aktivitas guru.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan berhasil di hasilkan media pembelajaran *game Educaplay* menggunakan fitur *Video Quiz* sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Media memuat video pembelajaran interaktif yang berisi materi kalimat tunggal, latihan soal pilihan ganda, serta umpan balik yang otomatis terhadap jawaban siswa.



Gambar 1. Tampilan Awal Pembuatan



Gambar 2. Tampilan Pembuatan Soal



Gambar 3. Tampilan Materi



Gambar 4. Tampilan Soal

Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. hasil validasi ahli digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *game Educaplay* pada materi kalimat tunggal dari aspek materi, desain, dan media sebelum di tahap uji coba. Proses validasi melibatkan oleh 2 dosen (Universitas Muhammadiyah Lamongan) yang memiliki ahli yang sesuai di bidangnya sehingga saran yang diberikan bisa menjadi dasar penyempurnaan produk. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen validasi yang telah disusun berdasarkan indikator kelayakan media pembelajaran. Ringkasan hasil validasi terhadap media yang dikembangkan disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

Aspek	Nama Ahli	Skor Maksimal	Nilai Rata-rata Skor	Total rata-rata	Persentase	Keterangan
Ahli Media	RNI	4	3,6	3,5	87%	Valid
	AIK		3,4			
Ahli Desain	RNI	4	3,5	3,3	82%	Valid
	AIK		3,2			
Ahli Materi	RNI	4	3,3	3,4	85%	Valid
	AIK		3,5			

Berdasarkan Hasil yang disajikan pada Tabel 3. menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kevalidan sebesar 87% dari ahli media, 82% dari ahli desain dan 85% dari ahli materi. dari keseluruhan hasil validasi berada pada kriteria kelayakan $\geq 76\%$ yang termasuk kategori valid. Sehingga media layak untuk digunakan.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media. Tahap ini dilakukan melalui uji coba terbatas oleh 10 siswa dari kelas III b dan uji coba lapangan oleh 28 siswa kelas III c. Selain itu, observer turut memberikan penilaian terhadap penggunaan media melalui angket aktivitas guru. Hasil uji kepraktisan respon siswa dan aktivitas guru disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Jumlah responden	Jumlah Soal	Jumlah keseluruhan	Rata-rata	Persentase
10	15	135	0,90	90 %

Berdasarkan Tabel 4, hasil respon siswa terhadap media *game Educaplay* menunjukkan nilai rata-rata 0,90 dengan persentase 90%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media *game Educaplay* mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam memahami materi kalimat tunggal. Dengan demikian, media *game Educaplay* dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Aktivitas Guru Uji Coba Terbatas

Jumlah Responden	Butir soal	Total Skor	Persentase Kepraktisan
2	10	17	85%

Berdasarkan Tabel 5, hasil aktivitas guru dalam penggunaan media *game Educaplay* memperoleh total skor 17 dengan persentase kepraktisan 85%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis dengan kriteria $\geq 76\%$. Hal ini menunjukkan bahwa media *game Educaplay* mudah diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran serta mendukung proses penyampaian materi secara efektif. Dengan demikian, media *game Educaplay* dinyatakan sangat praktis digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media *game Educaplay* berada pada kriteria sangat praktis berdasarkan respon siswa dan aktivitas guru. Setelah itu, media di uji coba lapangan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan dalam skala yang lebih luas. Hasil uji coba lapangan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Jumlah responden	Jumlah Soal	Jumlah keseluruhan	Rata-rata	Persentase
28	15	396	0,94	94%

Berdasarkan tabel 6, hasil respon siswa pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media *game Educaplay* memperoleh skor keseluruhan 396 dari 28 responden dengan butir 15 pernyataan. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 0,94 dengan persentase 94% hasil tersebut menunjukkan bahwa media *game Educaplay* berada pada kriteria sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media, baik dari segi kemudahan penggunaan, tampilan, maupun daya tarik media dalam mendukung pembelajaran materi kalimat tunggal.

Tabel 7. Hasil Aktivitas Guru Uji coba Lapangan

Jumlah Responden	Butir soal	Total Skor	Persentase Kepraktisan
2	10	18	90%

Berdasarkan Tabel 7, hasil aktivitas guru pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa total skor dari 2 responden memberikan total skor dari kedua responden 18 dari 10 butir penilaian. Persentase kepraktisan yang diperoleh sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *game Educaplay* berada pada kriteria sangat praktis menurut penilaian guru. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik.

Dari hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan, media pembelajaran *game Educaplay* menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *game Educaplay* praktis digunakan, menarik dan mendukung proses pembelajaran materi kalimat tunggal. Dengan demikian, media *game Educaplay* memenuhi kriteria sangat praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *game Educaplay* telah memenuhi standar valid dan sangat praktis berdasarkan penilaian oleh para ahli, respon siswa dan aktivitas guru. Saran dari para validator digunakan untuk menyempurnakan tampilan media, penyampaian materi, dan beberapa teknis sebelum produk diterapkan. Hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik perhatian siswa, serta mendukung proses belajar materi kalimat Tunggal. Oleh karena itu,

media pembelajaran *game Educaplay* dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *game Educaplay* pada materi kalimat tunggal dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ini memberikan prosedur yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori valid dari ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Tingginya tingkat kevalidan tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kualitas tampilan, fungsi media, kesesuaian materi, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kevalidan media yang tinggi menunjukkan bahwa *game Educaplay* tidak hanya layak digunakan dari aspek isi, tampilan dan Bahasa, tetapi juga telah memenuhi prinsip pembelajaran multimedia. Menurut Mayer Menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih berhasil bila informasi yang disampaikan dalam bentuk verbal dan visual secara serentak (Ariani et al., 2024). Pada media yang dikembangkan, penyajian materi melalui fitur video quiz memungkinkan siswa memperoleh penjelasan dalam bentuk audiovisual yang kemudian diikuti dengan Latihan soal. Penyajian tersebut membantu siswa menghubungkan informasi yang diterima dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, tingginya hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media telag sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia yang mendukung proses belajar siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Rahayu et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan Educaplay mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian aktivitas belajar yang menarik dan pemberian umpan balik secara langsung kepada siswa. Namun, penelitian Rahayu et al. lebih menitikberatkan pada penggunaan Educaplay sebagai media evaluasi, sedangkan penelitian ini mengembangkan Educaplay sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan penyampaian materi dan evaluasi dalam satu platform melalui fitur vidio quiz. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya digunakan untuk mengukur hasil belajar tetapi juga memfasilitasi proses belajar siswa sejak penyampaian materi hingga evaluasi. Temuan ini juga mendukung penelitian Putri dan Jasiah, (2025) yang menyatakan bahawa media berbasis Educaplay memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbeda sehingga hasil penelitian ini memperluas bukti empiris bahwa Educaplay juga sesuai digunakan pada materi kalimat tunggal untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Kepraktisan media ditinjau berdasarkan respon siswa dan aktivitas guru menunjukkan kategori sangat praktis baik pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Tingginya respon siswa menunjukkan bahwa *game Educaplay* dinilai praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga aktif mengamati materi, menjawab pertanyaan, dan memperoleh umpan balik secara langsung.

Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme menurut Jean piaget menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi individu dengan lingkungannya (Nerita et al., 2023). Dalam proses pembelajaran menggunakan Educaplay, siswa membangun

pemahamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi ketika menghubungkan informasi baru yang diperoleh dari video pembelajaran dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Ketika siswa mengerjakan kuis dan menerima umpan balik secara langsung, mereka memiliki kesempatan untuk memperbaiki kesalahan serta menyusun kembali pemahamannya terhadap konsep kalimat tunggal. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi tetapi juga memfasilitasi proses membangun pengetahuan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memiliki persamaan dengan penelitian Pamungkas et al.(2025) yang menyatakan bahwa media *game Educaplay* sangat praktis digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Akan tetapi, penelitian ini menunjukkan bahwa kepraktisan tidak hanya di pengaruhi oleh kemudahan penggunaan aplikasi, melainkan juga integrasi materi, video pembelajaran, dan evaluasi dalam satu media sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih utuh. Penelitian Fahrina et al. (2026) juga menunjukkan bahwa media berbasis *Educaplay* memperoleh respon positif dari siswa dan guru. Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa kepraktisan dipengaruhi oleh kesesuaian desain media dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta kemudahan guru dalam mengelola pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba media hanya dilakukan pada satu sekolah dan hanya menyajikan satu materi yaitu kalimat tunggal. Oleh karena itu di perlukan pengembangan lebih lanjut untuk topik dan tingkat kelas lainnya. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada pengujian validitas dan kepraktisan media sehingga belum mampu memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini tidak menggunakan desain eksperimen berupa *pretest-posttest*, sehingga peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media belum dapat diukur secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menerapkan desain eksperimen dengan *pretest-posttest* serta analisis seperti uji *N-Gain* atau uji perbedaan rata-rata agar efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar dapat dibuktikan secara lebih komprehensif.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *game Educaplay* pada materi kalimat tunggal dinyatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar. Namun, karena penelitian ini belum mengukur efektivitas melalui desain eksperimen, kesimpulan yang dapat diberikan masih terbatas pada aspek kelayakan dan kepraktisan media. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan mengenai efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan agar manfaat penggunaan *Educaplay* dapat dibuktikan secara lebih menyeluruh.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *game Educaplay* berbasis model ADDIE pada materi kalimat tunggal dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Penggunaan fitur *Video Quiz* memadukan materi, latihan, dan umpan balik dalam satu media sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Media yang dikembangkan dapat membantu guru menyajikan materi kalimat tunggal secara lebih variatif dan tidak hanya bergantung pada metode pembelajaran konvensional. Kehadiran media digital tersebut juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif melalui kegiatan mengamati materi, menjawab soal, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Dengan demikian, media

game *Educaplay* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kalimat tunggal di sekolah dasar.

Pengembangan media ini masih memiliki keterbatasan karena dilakukan pada satu sekolah dan berfokus pada satu materi pembelajaran. Penelitian ini juga belum menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penggunaan media dalam penelitian ini belum dapat dijadikan dasar untuk menyatakan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan *Educaplay*. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pada materi dan jenjang yang lebih beragam serta melibatkan subjek penelitian yang lebih luas. Selain itu, pengujian melalui desain eksperimen seperti *pretest-posttest* dapat dilakukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas media dalam mendukung hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Anggreni, A. A. S. O., Putri, A. M., & Gusmaneli. (2024). Penerapan dasar dan tujuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(3), 2987–8381. <https://doi.org/10.47233/jpds.v2i2>
- Ariani, N., Sari, M., Ghani, H. N., Aziz, A., & Raya, I. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Wordwall dan *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 2(4), 01–14. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i4.4126>
- Aulia, M. P., Rahmadani, S., Haryanti, S. R., & Ginting, S. B. (2025). Sintaksis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia: Tantangan dan solusi di sekolah. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa Sastra dan Budaya*, 3(4), 13–17. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i4.1865>
- Fahrina, R., Rahmi, E. G., Purnaningsih, T., & Purba, P. L. (2026). Pengembangan E-Modul interaktif melalui *Educaplay* materi *Plantae* di SMA Pulang Pisau: Development of an interactive E-Module through *Educaplay* on *Plantae* material at SMAN Pulang Pisau. *Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 17(1), 68–79. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2026.vol17\(1\).27444](https://doi.org/10.25299/perspektif.2026.vol17(1).27444)
- Khasanah, L. A. I. U., Kharisma, A. I., & Hidayah, R. (2024). Sosialisasi media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal untuk guru SD Muhammadiyah 1 Babat. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(2), 707–711. <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v7i2.7945>
- Mauliana, S. (2025). Media pembelajaran digital *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I UPT SD Negeri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2987–2995. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3922>
- MZ, A. . . S. A. (2021). Pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas V MI Muhammadiyah 1 Payaman. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 142–152. <https://doi.org/10.36088/bintang.v3i1.1160>
- Nerita, S., Ananda, A., Pascasarjana, S., Negeri, U., Ilmu, D., Politik, S., Negeri, U., Bahasa, D., Universitas, I., Padang, N., Artikel, I., Nerita, S., Padang, U. N., Vico, G., & Education, J. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *11*(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>



- Novela, D., Suriani, A., Nisa, S., Guru, P., Dasar, S., Islam, F. A., & Padang, U. N. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *4*(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Pamungkas, R. D., Agustin, I., & Fikriyah, B. A. (2025). Uji kepraktisan instrumen evaluasi berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) melalui media Educaplay. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2), 620–679. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28336>
- Puspitasari, R., & Sesanti, N. R. (2024). Penerapan media pembelajaran berbantuan Educaplay untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pisangcandi 1 Malang. *1*(2), 949–955. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/ppg/article/download/996/821>
- Putri, M., & Jasiah. (2025). Praktikalitas media pembelajaran Educaplay pada mata pelajaran SKI kelas VII. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, *2*(2), 103–112. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i2.3552>
- Rizkiani, W., Nurhasanah, & Nurhasanah. (2025). Efektivitas penggunaan aplikasi Educaplay untuk meningkatkan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, *6*(2), 647–651. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.690>
- Rosalinda, R., Ulfa, S. D., Annisa, S., Febrianita, T., Arindy, W. D., Yanti, Y. F., Madang, K., & Maryanti, A. D. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media Educaplay pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(3), 42467–42473. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20388>
- Said, S. (2023). Peran teknologi sebagai media pembelajaran di era abad 21. *6*(2), 194–202.
- Silvia, R., Dian, D., Rosniawaty, Himmatul, K., & Wiwik, M. (2024). Game based learning Educaplay. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(September). <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4069/2708>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, *3*(2), 85–100. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>
- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo, S. Pd., Ed.; 2023 ed.). Alfabeta.
- Wardani, S., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Penggunaan *game Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tradisi masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(3), 1–6. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>