

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI "PETUALANGAN KATA"
BERBASIS *WORD SEARCH MAKER* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
MENULIS SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Fadilatul Azizah¹, Ari Susandi², Oriza Zativalen³

Universitas Muhammadiyah Lamongan

e-mail: dhillaazizah16@gmail.com, pssandi87@gmail.com, orizazativalen@gmail.com

Diterima: 31/07/2026; Direvisi: 24/08/2026; Diterbitkan: 28/08/2026

ABSTRAK

Keterampilan menulis siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 4 Made Lamongan masih tergolong rendah, terlihat dari sekitar 60% siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, terutama pada kemampuan menyusun kalimat sederhana dan mengembangkan kosakata. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih didominasi metode ceramah tanpa variasi media menjadi salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II SD. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) serta desain eksperimen Control Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas II SD Negeri 4 Made, terdiri atas kelas II A sebagai kelompok eksperimen dan kelas II B sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata ahli materi 3,76, ahli media 3,84, dan ahli desain 3,82 dari skor maksimal 4,00. Tingkat kepraktisan media juga berada pada kategori sangat baik, dengan skor respons siswa 3,75 pada uji coba kelompok kecil dan 3,81 pada uji coba kelompok besar. Hasil uji-t memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sementara uji N-Gain Score menunjukkan peningkatan sebesar 73,66% pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi. Simpulan penelitian ini adalah media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker* valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan Media Game Edukasi, Word Search Maker, Keterampilan Menulis*

ABSTRACT

The writing skills of second-grade students at SD Negeri 4 Made Lamongan remain low, as shown by approximately 60% of students who have not reached the Minimum Completeness Criteria, particularly in composing simple sentences and developing vocabulary. Indonesian language learning that is still dominated by lecture-based methods without varied media is one of the causes of students' low engagement. This study aims to produce a "Petualangan Kata" educational game media based on *Word Search Maker* that is valid, practical, and effective in improving the writing skills of second-grade elementary students. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and a Control Group Pretest-Posttest experimental design. The research subjects were 40 second-grade students of SD Negeri 4 Made, consisting of class II A as the experimental group and class II B as the control group. The results showed that the media was categorized as highly valid, with average scores

of 3.76 from material experts, 3.84 from media experts, and 3.82 from design experts out of a maximum score of 4.00. The practicality of the media was also in the very good category, with student response scores of 3.75 in the small-group trial and 3.81 in the large-group trial. The t-test result obtained a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between the experimental and control classes, while the N-Gain Score test showed a 73.66% improvement in the experimental class, categorized as high. This study concludes that the “Petualangan Kata” educational game media based on Word Search Maker is valid, practical, and effective for improving the writing skills of second-grade elementary school students.

Keywords: *Educational Game Media Development, Word Search Maker, Writing Skills.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang masih berada pada tahap konkret dan gemar bermain. Guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai model, metode, serta media pembelajaran yang inovatif, salah satunya melalui penggunaan media Word Search Maker sebagai permainan edukatif berbasis kata. Media ini dapat digunakan untuk melatih siswa mengenali kosakata, ejaan, dan makna kata secara menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan strategi pembelajaran yang tepat melalui Word Search Maker, pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa, mengembangkan literasi, melatih berpikir kritis, serta membangun kemampuan berkomunikasi yang baik sebagai bekal menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 (Maknun dan Haryanti, 2022).

Media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Menurut (Zahwa et al., 2022) bahwa media pembelajaran terdiri atas dua unsur yaitu peralatan atau perangkat keras atau biasa disebut hardware dan unsur pesan yang dibawanya. Akan tetapi, yang lebih penting adalah bukan dari peralatan atau perangkat keras tersebut melainkan suatu informasi atau pesan yang akan dibawakan media tersebut. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat lebih memahami isi atau materi yang disampaikan.

Game edukasi merupakan salah satu game multimedia yang berisi ringkasan materi pembelajaran yang digunakan untuk mendidik dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan (Winarni et al., 2020). Tampilan visual, audio dan interaksi dalam game terbukti telah mempermudah dan memberikan motivasi bagi siswa dalam suatu pembelajaran. Salah satu game yang memperkuat tingkat penguasaan konsep ke tingkat yang matang dan mengajak kelas untuk membuat jawaban terhadap petunjuk teka-teki adalah word search maker (Usman et al., 2021).

Word search maker adalah permainan pencarian kata dalam kumpulan huruf yang disusun secara acak pada sebuah kotak yang biasanya berbentuk persegi, kata-kata tersebut dapat ditemukan secara horizontal, vertikal dan diagonal. Kelebihan dari word search maker adalah dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan daya ingat siswa (Usman et al., 2021). Menurut (Hafid dan Wirnita, 2022) metode ini digunakan untuk menyelesaikan permainan dengan menemukan kata kunci yang terletak pada huruf pertama dari kata yang akan dicari dalam huruf-huruf selanjutnya, sehingga dapat membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk yang telah disediakan. Proses mencocokkan huruf bisa dimulai dari arah kanan, kiri, atas, bawah, atau diagonal. Jika semua kata pada petunjuk

telah ditemukan, maka bisa melanjutkan ke tingkat berikutnya. Untuk menyelesaikan permainan ini, dibutuhkan ketelitian, konsentrasi, dan kejelian dari setiap pemain. (Ari Susandi, 2026)

Menulis adalah suatu aktivitas komunikasi bahasa yang menggunakan tulisan sebagai mediumnya (Laila Qadaria, 2023). Menulis adalah sebuah proses, yaitu proses penuangan gagasan atau ide ke dalam bahasa tulis yang dalam praktik proses menulis diwujudkan dalam beberapa tahapan yang merupakan satu sistem yang lebih utuh (Wapiatul K dan Rahmanita M, 2022). Keterampilan menulis juga memiliki manfaat yang sangat banyak.

Dari data Pisa yang dilakukan pada tahun 2022 tingkat keterampilan menulis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Data menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% dari siswa berusia 15 tahun di Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih dalam literasi membaca, yang jauh lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata negara OECD yang sebesar 74%. Dengan peningkatan skor literasi membaca (359) Sains (383) Matematika (366) Situasi ini menggambarkan bahwa mayoritas siswa belum mampu mengenali inti informasi dalam teks, mencari informasi jelas yang lebih rumit, atau merefleksikan tujuan dan struktur teks dengan baik. Selain itu, sangat sedikit siswa di Indonesia yang dapat mencapai Level 5 atau lebih, yaitu tingkat dimana siswa harus memahami teks yang panjang, melakukan interpretasi terhadap konsep yang abstrak atau bertentangan dengan akal sehat, serta mampu membedakan fakta dan opini berdasarkan petunjuk yang tersembunyi dalam teks (OECD, 2023).

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II pada tanggal 22 Oktober 2025 di SD 4 Made, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilaksanakan sesuai kurikulum. Namun, proses pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II masih tergolong rendah. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber utama tanpa adanya variasi media pembelajaran yang menarik. Fasilitas pendukung seperti LCD dan perangkat visual sebenarnya sudah tersedia, tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 Sekolah Dasar 4 Made diketahui bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap menulis permulaan, sehingga mereka sering mengalami kesulitan dalam memahami isi teks secara mendalam. Saat kegiatan menulis berlangsung, siswa cenderung hanya menyalin atau melihat teks tanpa benar-benar memahami makna maupun mengikuti instruksi guru dengan baik.

Kondisi tersebut terlihat pula dari hasil penilaian harian, yang menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Sementara itu, 40% siswa lainnya telah mampu menulis dengan lebih lancar, tetapi masih mengalami kesulitan dalam memahami makna teks serta mengaitkannya dengan pengalaman pribadi atau konteks pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa keterampilan menulis siswa kelas II masih perlu ditingkatkan, baik dari aspek mekanik (penyusunan kata dan kalimat) maupun aspek semantik (pemahaman makna dan isi tulisan). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual seperti game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker* yang dapat membantu siswa belajar menulis dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam menyajikan inovasi melalui pembuatan media permainan edukatif “Petualangan Kata” yang berlandaskan pada *Word Search Maker*. Game ini tidak hanya berfungsi untuk mencari kata, tetapi juga dilengkapi dengan alur cerita, tahapan level, serta tugas menulis yang harus diselesaikan setelah pemain menemukan kata-kata yang telah ditentukan. Gabungan antara permainan pencarian kata dengan aktivitas

menulis ini belum pernah ada dalam studi sebelumnya. Di samping itu, Petualangan Kata memiliki fitur umpan balik secara langsung, penugasan menulis yang berbasis konteks, dan penilaian keterampilan menulis yang sederhana seperti struktur kalimat, pemilihan kata, dan kesesuaian makna.

Dengan desain ini, permainan tidak hanya memperkaya kosakata, tetapi juga merangsang keterampilan menulis melalui cara yang menyenangkan, terencana, dan berfokus pada kompetensi bahasa Indonesia bagi siswa kelas II SD. Inovasi ini memberikan nilai lebih pada penelitian ini karena mampu menghubungkan dua keterampilan penting pengenalan kosakata dan keterampilan menulis dalam satu media pembelajaran digital yang komprehensif. Berdasarkan analisis problem dan alternatif solusi relevan, maka kondisi tersebut, diperlukan adanya strategi dan media pembelajaran alternatif yang mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis sejak dini secara menyenangkan dan bermakna. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah penggunaan media game edukasi berbasis digital, yang dapat menstimulasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan menulis melalui unsur permainan (gamifikasi). Media semacam ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, memperkaya kosakata, dan memperkuat pemahaman makna teks.

Berdasarkan uraian di atas, maka direncanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Kata” Berbasis Word Search Maker Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II Sekolah Dasar, sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan yang bertujuan menghasilkan media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan peneliti melakukan analisis kebutuhan, merancang produk, mengembangkan dan memvalidasi produk, mengimplementasikan produk dalam pembelajaran, serta melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Made, Kecamatan Lamongan, Kabupaten Lamongan, pada tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas II yang terdiri atas kelas II A dan kelas II B dengan jumlah keseluruhan 40 siswa. Kelas II A terdiri atas 20 siswa dan digunakan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas II B terdiri atas 20 siswa dan digunakan sebagai kelas kontrol. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik total sampling, karena seluruh siswa kelas II dijadikan bagian dari penelitian. Pada kelas eksperimen, siswa memperoleh pembelajaran menggunakan media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media dan metode pembelajaran yang biasa digunakan guru. Sebelum diterapkan pada kelompok besar, media terlebih dahulu diuji cobakan pada kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa untuk mengetahui kepraktisan dan respons awal siswa terhadap media.

Prosedur pengembangan dilakukan melalui lima tahap ADDIE. Tahap *Analysis* meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa untuk mengetahui permasalahan pembelajaran menulis serta kebutuhan media yang sesuai dengan perkembangan siswa kelas II. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang konsep permainan, materi, kosakata, tampilan media, aturan permainan, serta aktivitas menulis yang terintegrasi dengan pencarian kata. Tahap *Development* meliputi pembuatan produk, penyusunan instrumen penelitian, serta validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada siswa kelas II. Selanjutnya, tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi, respons siswa, aktivitas siswa, serta hasil keterampilan menulis sebelum dan sesudah penggunaan media.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes keterampilan menulis. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan keterampilan menulis. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain serta mengetahui respons siswa terhadap kepraktisan media. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa dokumentasi kegiatan pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa. Tes keterampilan menulis diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan menulis siswa setelah menggunakan media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker*. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator keterampilan menulis siswa kelas II, meliputi penguasaan kosakata, penyusunan kalimat, pengembangan ide, keruntutan tulisan, penggunaan ejaan, dan kejelasan makna.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis dengan menghitung skor rata-rata untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan data angket respons siswa dan aktivitas siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa. Analisis efektivitas dilakukan melalui uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil keterampilan menulis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, peningkatan kemampuan siswa dapat dianalisis menggunakan N-Gain dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest*. Seluruh hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker* dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II SD Negeri 4 Made.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan dan menganalisis hasil penelitian tentang pengembangan media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Made Lamongan, Media yang dikembangkan dirancang untuk melatih kemampuan siswa dalam mengenali kosakata, menyusun kata, serta mengembangkan kalimat sederhana melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Berikut adalah penjelasan data yang telah dikumpulkan :

Hasil Pengembangan Media Game Edukasi "Petualangan Kata" Berbasis *Word Search Maker* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Hasil pengembangan media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar dapat dijelaskan sebagai berikut. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah, dengan tampilan yang menarik, berwarna, dan dilengkapi aktivitas pencarian kata untuk membantu siswa mengenal serta memahami kosakata.

Selain itu, media ini menyediakan kegiatan lanjutan berupa latihan menyusun kata menjadi kalimat sederhana hingga menulis kalimat secara mandiri. Melalui rangkaian aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menemukan kata, tetapi juga dilatih mengembangkan keterampilan menulis secara bertahap dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

a. Tampilan Utama Media Game Edukasi "Petualangan Kata" Berbasis *Word Search Maker*

Tampilan awal merupakan tampilan pertama yang akan muncul ketika media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker* dibuka. Media game edukasi ini dapat diakses melalui smartphone maupun komputer.



Gambar 1. Tampilan utama media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker*

b. Tampilan Menu Utama Media Game Edukasi "Petualangan Kata" Berbasis *Word Search Maker*

Tampilan selanjutnya pada media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker* adalah tampilan menu dimana tampilan ini siswa dapat melihat beberapa pilihan yaitu CP, TP, ATP, petunjuk penggunaan, materi, dan game.



Gambar 2. Tampilan menu utama media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker*

c. Tampilan CP, TP, ATP Media Game Edukasi "Petualangan Kata" Berbasis *Word Search Maker*

Tampilan ini berisikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan materi teks prosedur dengan tujuan dapat mengarahkan dan memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih terstruktur, terukur, dan berorientasi pada perkembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.



Gambar 3. Tampilan CP, TP, ATP media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker*

d. Tampilan Materi Media Game Edukasi “Petualangan Kata” Berbasis *Word Search Maker*

Tampilan ini berisikan materi teks prosedur yaitu mengenal pengertian teks prosedur, memahami langkah-langkah dalam teks prosedur, menyusun urutan kegiatan dengan benar, serta membuat teks prosedur sederhana sesuai dengan kegiatan sehari-hari siswa.



Gambar 4. Tampilan materi media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker*

e. Tampilan Soal Game Edukasi “Petualangan Kata” Berbasis *Word Search Maker*

Tampilan terakhir pada media Game Edukasi “Petualangan Kata” Berbasis Word Search Maker yaitu game dengan soal cerita yang berjumlah 5 soal serta terdapat skor di akhir pengerjaan soal.



Gambar 5. Tampilan soal game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker*

f. Tampilan Game yang Dimainkan Oleh Siswa

Pada tampilan ini, siswa bisa memainkan game dengan menjalankan karakter melewati beberapa rintangan hingga waktu yang ditentukan habis.



Gambar 6. Tampilan Game yang dimainkan oleh siswa

Hasil Validasi Media Game Edukasi "Petualangan Kata" Berbasis *Word Search Maker* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh tujuan utama dari proses validasi adalah untuk menentukan validitas dan kualitas media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis Word Search Maker dalam tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, di mana sejumlah ahli dilibatkan untuk menilai tingkat kelayakan dan kualitas media yang telah dibuat. Berikut adalah hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli:

Hasil validasi ahli

Validasi media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis Word Search Maker merupakan tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, di mana sejumlah ahli dilibatkan untuk menilai tingkat kelayakan dan kualitas media yang telah dibuat. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan masukan yang konstruktif upaya menyempurnakan media, sekaligus mengetahui sejauh mana media tersebut telah memenuhi standar yang ditetapkan dalam mendukung keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-Rata Total	Kategori
	1	2		
Materi	3.80	4.00	3.90	Sangat Valid
Teknik Penyajian	3.60	3.80	3.70	Sangat Valid
Kebahasaan	3.73	3.80	3.70	Sangat Valid
Rata-Rata Total			3.76	Sangat Valid

Hasil validasi yang dilakukan oleh pakar materi pada aspek penilaian ketiga, media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis Word Search Maker memperoleh nilai rata-rata 3,76 dari skor maksimal 4,00. Penilaian yang diberikan oleh dua pakar materi menunjukkan bahwa media tersebut berada dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar.

Validasi ahli media

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Rata-Rata Total	Kategori
	1	2		
Kesesuaian Media	3.75	4.00	3.88	Sangat Valid
Efektivitas	3.75	3.75	3.75	Sangat Valid
Kemudahan Pengguna	4.00	3.75	3.88	Sangat Valid
Daya Tarik	3.75	4.00	3.88	Sangat Valid
Rata-Rata Total			3.84	Sangat Valid

Hasil validasi yang dilakukan oleh pakar media pada empat aspek penilaian, media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis Word Search Maker memperoleh skor rata-rata 3,84 dari skor maksimal 4,00. Penilaian yang diberikan oleh dua pakar media menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar.

Hasil Kepraktisan Media Game Edukasi "Petualangan Kata" Berbasis *Word Search Maker* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Uji coba kelompok kecil (uji coba 1) dilakukan untuk menilai kepraktisan media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis Word Search Maker dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen, yaitu angket respon siswa dan angket aktivitas siswa. Angket respon siswa diisi secara

mandiri oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai, sedangkan angket aktivitas siswa diisi oleh observer atau rekan sejawat yang mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari kedua instrumen tersebut selanjutnya disajikan dalam tabel berikut :

Hasil uji coba kelompok kecil

Hasil uji coba kelompok kecil (uji coba 1) dilakukan dengan mengisi angket respon siswa yang diisi oleh siswa dan angket aktivitas siswa yang diisi oleh observer atau teman sejawat. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil angket respon siswa

Jumlah Responden	Pertanyaan	Rata-Rata Total
19	10	3.75

Hasil angket respon siswa (uji coba 1) hasil data yang diperoleh nilai rata-rata total sebesar 3.75 dari skor maksimal 4.00. Nilai ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media game edukasi "petualangan kata" berbasis *word search maker* berada dalam kategori sangat baik.

Tabel 4. Hasil angket aktivitas siswa uji coba kelompok kecil

Nama	Pertanyaan	Jumlah	Rata-Rata
ZNW	10	37	3.7
HAP	10	35	3.5
Rata-Rata Total			3.6

Hasil angket aktivitas siswa uji coba 1 diperoleh nilai rata-rata total sebesar 3.6 dari skor maksimal 4.00. Nilai ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media game edukasi "petualangan kata" berbasis *word search maker* berada dalam kategori sangat baik

Hasil uji coba kelompok besar

Tabel 5. Hasil angket respon siswa uji coba kelompok besar

Jumlah Responden	Pertanyaan	Rata-Rata Total
20	10	3.81

Hasil angket respon siswa (uji coba 2) hasil data yang diperoleh nilai rata-rata total sebesar 3.81 dari skor maksimal 4.00. Nilai ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media game edukasi "petualangan kata" berbasis *word search maker* berada dalam kategori sangat baik.

Tabel 6. Hasil angket aktivitas siswa uji coba kelompok besar

Nama	Pertanyaan	Jumlah	Rata-Rata
ZNW	10	39	3.9
HAP	10	37	3.7
Rata-Rata Total			3.8

Hasil angket aktivitas siswa uji coba 2 diperoleh nilai rata-rata total sebesar 3.8 dari skor maksimal 4.00. Nilai ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media game edukasi "petualangan kata" berbasis *word search maker* berada dalam kategori sangat baik.

Proses belajar dengan media game edukasi "petualangan kata" berbasis *word search maker* sangat praktis dan dapat membantu siswa dalam pemahaman keterampilan menulis.

Hasil Efektivitas Media Game Edukasi "Petualangan Kata" Berbasis *Word Search Maker* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Keefektifan penggunaan media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II SD dapat dievaluasi

Copyright (c) 2026 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

 <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.14811>

melalui perbandingan hasil pretest dan posttest antara kelompok siswa yang menggunakan media tersebut (kelompok eksperimen) dan kelompok yang tidak menggunakannya (kelompok kontrol), dengan tujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis siswa.

Uji Normalitas

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Hasil Tes Keterampilan Menulis	Kelas	Sig	a	Keterangan
Pre-test	Eksperimen	.225	.05	Normal
	Kontrol	.167	.05	Normal
Post-test	Eksperimen	.503	.05	Normal
	Kontrol	.445	.05	Normal

Analisis nilai Sig dari kelas eksperimen pada Pretest adalah 0.225 dimana nilai tersebut > 0.05 . Sedangkan pada kelas kontrol perolehan nilai Sig pada Pretest adalah 0.167 dimana nilai tersebut > 0.05 . Hal tersebut menunjukkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal. Ditemukan pada uji normalitas posttest, di mana nilai signifikansi untuk kelas eksperimen 0.503 dan kelas kontrol masing-masing adalah 0.445. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data posttest pada kedua kelas juga berdistribusi normal karena lebih besar dari 0.05.

Uji Homogenitas

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tes Keterampilan Menulis	Based on Mean	.282	1	34	.007
	Based on Median	.312	1	34	.138
	Based on Median and with adjusted df	.312	1	19.090	.145
	Based on trimmed mean	.103	1	34	.030

Hasil uji homogenitas menunjukkan diperolehnya nilai signifikansi sebesar 0,070. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data keterampilan menulis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji T

Tabel 9. Hasil Uji T

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances					t-test for Equality of Means					
	F	Sig	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Tes Keterampilan Menulis	Equal variances assumed	2.275	.070	9.473	.000	18.056	1.906	21.92	14.182	

Equal	9.47	19.90	.000	18.056	1.906	22.0	14.07
varianc	3	2				3	9
es not							
assume							
d							

Uji *N-Gain Score*

Tabel 10. Hasil Uji *N-Gain Score*

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	20	20
Rata-rata	54.25	74.20
Post-Pre	33.70	15.45
100-Pre	45.75	41.25
N-Gain (100)	73.66	37.45
Efektivitas	1.96	1.96

Hasil yang diperoleh dalam uji *N-Gain Score* menunjukkan bahwa nilai *N-Gain Score* pada kelas eksperimen adalah 73.66%. Sementara untuk nilai *N-Gain Score* pada kelas kontrol sebesar 37.45%. Nilai efektivitas untuk kedua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 1.96 yang menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi "petualangan kata" berbasis *word search maker*.

Pembahasan

Media game edukasi "Petualangan Kata" berbasis *Word Search Maker* dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas II SD yang menyukai pembelajaran visual, interaktif dan menyenangkan. Aktivitas pencarian kata yang dipadukan dengan penyusunan kalimat dan penulisan paragraf sederhana memberi ruang bagi siswa untuk tidak sekedar mengenal kosakata, tetapi juga mengembangkan gagasan secara tertulis. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Azizah & Rahmawati, 2025) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan kata memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui pengolahan kosakata yang menyenangkan.

Tingkat kevalidan media yang sangat tinggi pada aspek materi, media, dan desain memperkuat temuan (Hidayat & Rilianti, 2026) bahwa media pembelajaran digital berbasis permainan efektif digunakan di sekolah dasar karena mudah dioperasikan dan mampu mengurangi kejenuhan belajar siswa. Unsur permainan seperti tantangan, level, dan umpan balik langsung yang terdapat pada "Petualangan Kata" turut mendukung temuan (Ariana, 2025) bahwa media permainan edukasi menciptakan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.

Tingginya skor kepraktisan pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan baik oleh siswa maupun guru, sejalan dengan (Agustina, 2024) yang menyatakan bahwa media berbasis gamifikasi efektif meningkatkan keaktifan dan daya ingat siswa. Adapun keefektifan media, yang dibuktikan melalui uji-t dan *N-Gain score*, mengonfirmasi bahwa integrasi permainan pencarian kata dengan latihan menulis mampu memberikan peningkatan keterampilan menulis yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil ini memperkuat rekomendasi (Sari, 2023) yang mengusulkan penambahan aktivitas menulis pada media berbasis *Word Search Maker* agar manfaat pembelajarannya lebih optimal, sekaligus menjadi kebaruan penelitian

ini karena memadukan aktivitas pencarian kata, alur cerita, dan penugasan menulis berbasis konteks dalam satu media pembelajaran digital yang komprehensif.

KESIMPULAN

Media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker* berhasil dikembangkan melalui model ADDIE untuk mengatasi rendahnya keterampilan menulis siswa kelas II SD Negeri 4 Made Lamongan. Media ini dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (3,76), ahli media (3,84), dan ahli desain (3,82), serta sangat praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil (3,75) dan kelompok besar (3,81). Hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media game edukasi “Petualangan Kata” berbasis *Word Search Maker* terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II Sekolah Dasar, sekaligus dapat menjadi alternatif inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mendorong guru untuk lebih kreatif memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan subjek uji coba serta mengembangkan aspek keterampilan menulis yang lebih luas agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan media game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Ari Susandi, A. F. (2026). *Analysis of Artificial Intelligence (AI) Implementation in Language Skill Learning for Elementary School Students*. *JELEDUC (Journal of Elementary Education)*, 41. <https://doi.org/10.38040/jeleduc.v3i1.1540>
- Ari Susandi. (2025). *Relevansi kurikulum merdeka berbasis literasi digital menuju generasi Indonesia emas 2045*. <https://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED/article/view/148>
- Ariana, N. et al. (2025). *Inovasi strategi pembelajaran berbasis media game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa sekolah dasar*. <https://doi.org/10.33200/ijcer.1089781>
- Arum, T. R. S., & Amri, M. (2025). *Efektivitas penggunaan media game edukasi terhadap penguasaan kosakata dalam menyusun kalimat sederhana siswa*. *Jurnal Bahasa*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8193>
- Az-Zahra, et al. (2024). *Dampak penggunaan media edukasi game Word Search Puzzle terhadap keterampilan siswa SD dalam menyusun kata*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Azizah, F., & Rahmawati, L. (2025). *Pengembangan media permainan kata untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar*. <https://doi.org/10.25299/geram.2026.28419>
- Badriah, S., & Levia, T. (2025). *Kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis permainan pada materi pembelajaran di sekolah*. *Islamika*, 7(1), 156–168. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Cahyani, & Wulandari. (2022). *Media pembelajaran yang baik*. Rajawali Pers. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3129>
- Fitri, & Prayoga. (2023). *Merancang media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan mengembangkan perencanaan pembelajaran*. Karimah Tauhid. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13281>
- Fitriani, A., & Hidayat, R. (2022). *Penggunaan media game edukasi terhadap motivasi dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3). <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4565>
- Hafid, & Wirnita. (2022). *Penerapan metode word search dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di sekolah dasar*. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4301>
- Hasanah, N., & Prasetyo, W. (2024). *Pengembangan game edukasi berbasis Word Search untuk meningkatkan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPSD)*, 4(1). <https://doi.org/10.59605/jp.v4i01.654>
- Hidayat, M. S., & Rilianti, A. P. (2026). *Penerapan media game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila*. *Prosiding Sentratama (Seminar Nasional Transformasi dan Teknologi Pendidikan Al Hikmah)*, 2, 1150–1159. <https://doi.org/10.38040/jeleduc.v3i1.1540>
- Ke-sd-an, J. P., Susandi, A., Mz, A. F. S. A., Kharisma, A. I., Irmaningrum, R. N., & Jantung, D. (2026). *METODIK DIDAKTIK: Improving extensive writing skills based on integrated cultural literacy, technological pedagogical content knowledge*. 21(November 2025), 31–42. <https://doi.org/10.57176/jn.v4i2.148>
- Mahrunnisa, D. (2023). *Keterampilan pembelajar di abad ke-21*. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss1.598>
- Maknun, L., & Haryanti, L. (2022). *Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode inquiry based learning di sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Global Education*. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.34>
- Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Oriza Zativalen. (2025). *VARAK (Visual, Auditory, Read/Write and Kinesthetics) model with digital scrapbook for improving Al-Quran reading skills*. <https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1898>
- Putri, A. D., & Rahmawati, L. (2024). *Penggunaan media pembelajaran Word Search Puzzle untuk meningkatkan minat dan keterampilan literasi dasar siswa sekolah dasar*. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v1i1.14761>
- Rini, K., & Nurli, S. (2020). *Peningkatan kemampuan menulis permulaan melalui media game edukasi berbasis Android*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2). <https://doi.org/10.24114/js.v8i3.60062>
- Sari, et al. (2023). *Desain permainan edukatif berbasis Word Search untuk pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar*. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4301>
- Sarumaha, Y. A., Jaya, M. P. S., Nofirman, N., Padilah, P., & Khobir, K. (2023). *Revolutionary of curriculum and its challenges in the 21st century*. *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2258>
- Sri Rejeki Setiyorini, & Setiawan, D. (2023). *Perkembangan kurikulum terhadap kualitas pendidikan di Indonesia*. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i1.27>



- Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta. <https://doi.org/10.57176/jn.v4i2.148>
- Usman, et al. (2021). *Penggunaan media game edukasi terhadap motivasi dan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3). <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4565>
- Wulandari, A. P., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliani, T., & Nugroho, A. (2025). *Efektivitas media game edukasi dalam meningkatkan keterampilan Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2). <https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.405>
- Zahwa. (2022). *Media pembelajaran. Rajawali Pers*. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3129>