TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *GAME EDUCAPLAY* MATERI SAHABAT DARI SEBERANG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN

Putri Amalia Azzahra[1], Sandi Budiana[2], Jaja Sudarjat[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan Bogor[1,2,3]
e-mail: putriamalia9a@gmail.com

Diterima: *15/10/2026*; Direvisi: *18/10/2026*; Diterbitkan: *18/11/2026*

ABSTRAK

Pendidikan di era globalisasi menuntut penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pemahaman membaca merupakan fondasi penting untuk menguasai berbagai mata pelajaran. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Game Educaplay* pada materi "Sahabat dari Seberang" yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD. Penelitian menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Educaplay* memenuhi kebutuhan guru dan siswa kelas III dalam mengatasi kesulitan pemahaman membaca. Berdasarkan validasi ahli media, bahasa, dan materi, media memperoleh rata-rata skor 87,13% dengan kategori “Sangat Layak”. Respons siswa sebesar 91,39% dan respons guru sebesar 88%, sehingga keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan rata-rata skor *pretest* 33,3% meningkat menjadi 72,87% pada *posttest* serta nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran *Game Educaplay* pada materi "Sahabat dari Seberang" sesuai dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Game Educaplay, Pemahaman Membaca*

ABSTRACT

Education in the era of globalization demands the use of technology in learning, particularly in Indonesian language instruction at the elementary school level. Reading comprehension is an important foundation for mastering various subjects. Teacher-centered learning and the limited use of engaging technology-based learning media cause students to experience difficulties in understanding the material. This condition affects students' engagement in learning and results in suboptimal learning outcomes. Therefore, learning media that are more attractive, interactive, and suited to students' characteristics are needed. This study aims to develop learning media using the *Educaplay* Game on the material “Sahabat dari Seberang” that is valid, practical, and effective in improving the reading comprehension skills of third-grade elementary school students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results showed that the *Educaplay* Game met the needs of third-grade teachers and students in overcoming reading comprehension difficulties. Based on validation by media, language, and material experts, the media obtained an average score of 87.13%, categorized as "Very Feasible". The students' response was 91.39%, and the teachers' response was 88%; both were categorized as "Very Good". The effectiveness test showed an improvement in students' reading comprehension skills, with the average pretest score increasing from 33.3% to 72.87% on the posttest, and an N-Gain score of 0.70, which falls into the high category. Therefore, the *Educaplay* Game learning media on the material "Sahabat dari Seberang" is appropriate and effective in improving the reading comprehension skills of third-grade elementary school students.
Keywords: *Learning Media*, *Educaplay Game*, *Reading Comprehension*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa melalui aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keterampilan tersebut, salah satunya adalah membaca pemahaman, yaitu kegiatan membaca dengan tujuan memahami makna dari sebuah teks, yang mencerminkan gagasan, pemikiran, serta pendapat (Khusnati et al., 2023). Membaca pemahaman merupakan kemampuan dasar yang sangat penting karena memungkinkan siswa memperoleh, memahami, dan menafsirkan informasi dalam sebuah teks secara efektif (Frans et al., 2023). Kemampuan ini juga menjadi fondasi bagi siswa dalam menguasai mata pelajaran lain karena sebagian besar informasi pembelajaran diperoleh melalui kegiatan membaca (Satriani, 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di kelas III A SDN Tonjong 01, proses pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan optimal. Sekitar 10% siswa belum dapat membaca dan 40% siswa masih berada di bawah standar kemampuan membaca yang diharapkan. Selain itu, siswa yang telah lancar membaca masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan sehingga belum mampu menjawab pertanyaan secara tepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung hanya membaca teks tanpa benar-benar memahami makna dan informasi yang terkandung di dalamnya.

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi motivasi membaca, kebiasaan membaca, daya ingat, serta penguasaan kosakata dan teknik membaca. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan ketersediaan bahan bacaan, dukungan lingkungan belajar, dan proses pembelajaran yang dilakukan guru (Purba et al., 2023). Salah satunya, media pembelajaran pada dasarnya merupakan media penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima (Saleh et al., 2023). Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran (Hidayat & Saepul, 2023). Pada kelas III A SDN Tonjong 01, pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan tugas berbasis buku teks, sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum optimal dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi atau bacaan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Siswa pada jenjang sekolah dasar telah terbiasa dengan teknologi digital, sehingga pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks dapat membuat siswa mudah bosan dan kurang antusias. Media pembelajaran menggunakan permainan atau *game* edukasi dapat menjadi alternatif karena *game* edukasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain sehingga siswa

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

lebih baik lagi dalam memahami pelajaran (Yuliani et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi dalam bentuk permainan edukatif untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

Salah satu media *game* edukasi yang dapat digunakan yaitu *Educaplay*, *Educaplay* adalah *tools* digital berbasis web yang mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti skor, poin, waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa (Anwar & Jasiah, 2025). *Educaplay* menyediakan berbagai *template* permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya (Retta et al., 2025). Dalam penelitian ini, *Educaplay* diintegrasikan ke dalam materi "Sahabat dari Seberang" yang merupakan naskah cerita pendek dalam buku Bahasa Indonesia kelas III Kurikulum Merdeka. Media dikembangkan menggunakan permainan *Froggy Jumps* yang berisi soal-soal pemahaman terkait tokoh, latar, alur cerita, kosakata baru, serta pesan dalam cerita. Melalui permainan tersebut, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga didorong untuk memahami dan menanggapi isi bacaan secara aktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dan *game* edukatif berpengaruh positif terhadap pembelajaran siswa. Penelitian Mesfer et al. (2024) mengenai penerapan media *Educaplay* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar menunjukkan peningkatan kemampuan membaca sebesar 85%, yang disertai dengan peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Temuan serupa dikemukakan oleh Ayuningtyas et al. (2025) yang menunjukkan bahwa *game* edukatif berdampak baik terhadap keterampilan membaca awal siswa kelas 1 SD serta dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penelitian Oktaviany et al. (2025) menunjukkan bahwa *game* edukatif berperan dalam meningkatkan kesadaran fonologis, minat membaca, pemahaman teks, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penguatan ini turut didukung oleh Taurista et al. (2024) serta Septianingsih & Widyasari, (2025) yang membuktikan bahwa pemanfaatan *game* berbasis digital mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan di sekolah dasar. Hal tersebut juga diperkuat oleh temuan Agdiyah et al. (2024) mengenai efektivitas media interaktif *Educaplay* dalam menunjang ketuntasan belajar siswa kelas III.

Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada penerapan *Educaplay* atau *game* edukasi secara umum, kemampuan membaca permulaan, serta penggunaan metode eksperimen kuasi, penelitian tindakan kelas, dan tinjauan literatur sistematis. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Game Educaplay* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD pada materi " Sahabat dari Seberang". Selain itu, penelitian sebelumnya lebih menekankan pengujian efektivitas, sedangkan penelitian ini mengembangkan produk secara sistematis melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, implementasi, dan evaluasi. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model ADDIE.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Game Educaplay* pada materi "Sahabat dari Seberang" yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD. Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Media yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

menyenangkan, sekaligus meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*/R&D) karena melibatkan serangkaian prosedur yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Sembiring et al., 2023). R&D merupakan metode untuk menghasilkan produk pendidikan sekaligus menguji keefektifannya serta berfungsi sebagai penghubung antara penelitian dasar dan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023). Model yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Educaplay* pada materi "Sahabat dari Seberang" guna meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara guru dan siswa pada analisis kebutuhan, serta masukan dan saran dari para ahli terhadap pengembangan media *game Educaplay.* Data kuantitatif berupa skor validasi ahli (materi, media, dan bahasa) menggunakan skala *Likert,* hasil angket respons guru dan siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan membaca pemahaman siswa yang dianalisis menggunakan N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar (Sugiyono, 2013). Sumber data terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari validasi ahli, tes siswa, angket respons, dan dokumentasi uji coba media. Data sekunder berasal dari dokumen pendukung seperti kurikulum, buku ajar, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran *Educaplay.*

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran dan mengidentifikasi kebutuhan siswa, (2) lembar wawancara guru dan siswa untuk menggali informasi terkait permasalahan dan kebutuhan pembelajaran membaca, (3) angket validasi ahli (media, materi, dan bahasa) untuk menilai kelayakan produk *Educaplay* berdasarkan aspek *usability,* desain, konten, dan kebahasaan. Angket validasi ahli media menilai tampilan, navigasi, kemudahan akses, serta kemenarikan *Game Educaplay*; angket validasi ahli bahasa menilai kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian bahasa dengan kemampuan siswa kelas III; sedangkan angket validasi ahli materi menilai kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kurikulum, serta kelayakan materi dan soal; (4) angket respons guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan serta daya tarik media, dan (5) tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk melihat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa berdasarkan indikator kognitif dari C3 hingga C6 pada materi "Sahabat dari Seberang".

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kualitatif, kuantitatif, dan uji efektivitas. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, serta masukan ahli pada tahap analisis kebutuhan dan perbaikan media *Educaplay*. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data numerik dari hasil validasi ahli, angket respons guru dan siswa menggunakan skala *Likert,* yang kemudian dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus $P = F/N \times 100\%$ dan dikategorikan dalam kriteria kelayakan serta kepraktisan media. Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan melalui analisis hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

menggunakan media *Educaplay*. Hasil N-Gain diklasifikasikan menjadi tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan tingkat peningkatan skor.

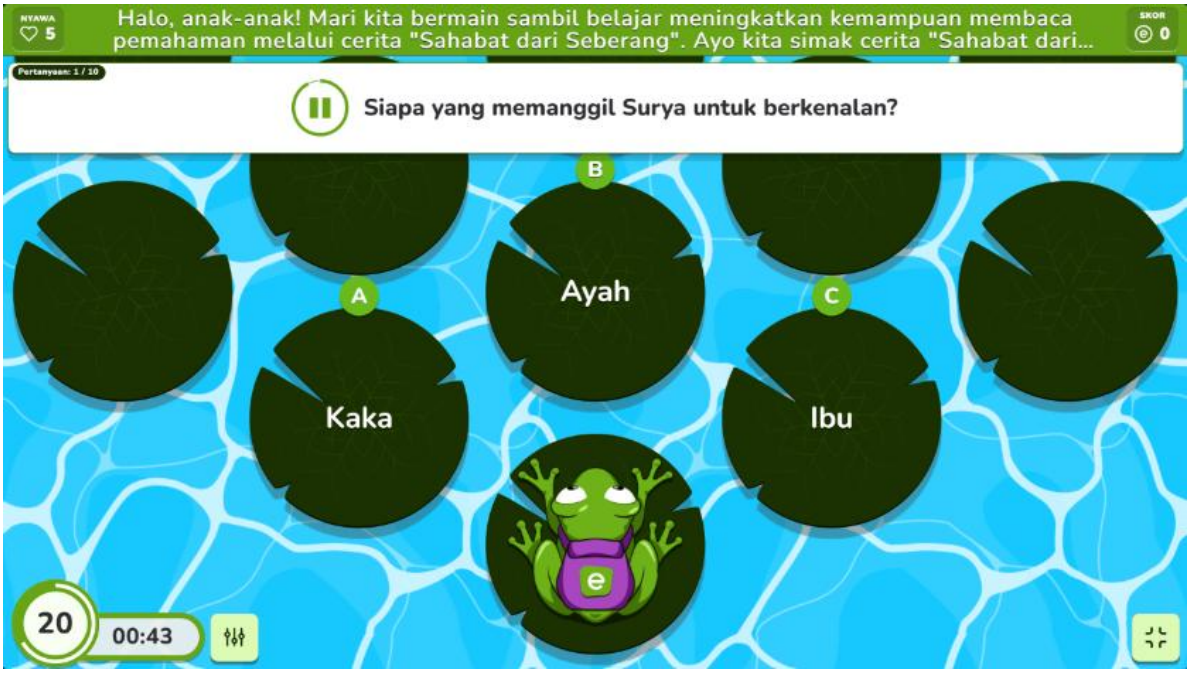
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan *Game Educaplay* pada materi "Sahabat dari Seberang" untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Game *Educaplay* dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).* Berdasarkan model ADDIE, tahap pertama, yaitu *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kurikulum SDN Tonjong 01 melalui observasi dan wawancara dengan guru wali kelas dan juga siswa.

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Game Educaplay* pada materi "Sahabat dari Seberang" di SDN Tonjong 01 dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap *Analysis*, ditemukan bahwa sekitar 10% siswa kelas III-A belum lancar membaca dan 40% siswa masih berada di bawah kriteria level membaca yang diharapkan. Pembelajaran konvensional berbasis ceramah dan buku paket membuat siswa cenderung bosan. Padahal, kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka pada Bab 8 dengan fokus pada elemen membaca dan memirsa.

Pada tahap *Design*, media dikembangkan menggunakan fitur *Froggy Jumps* pada *platform Educaplay* yang memuat soal-soal interaktif pilihan ganda, teks narasi, serta ilustrasi visual. Berikut adalah visualisasi tampilan media pembelajaran *Game Educaplay* yang disusun dalam penelitian ini.



Gambar 1. Tampilan Antarmuka Game Educaplay (Fitur Froggy Jumps) pada Materi Sahabat dari Seberang

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Tampilan antarmuka di atas menunjukkan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *platform Educaplay* dengan *template permainan Froggy Jumps.* Media ini dirancang khusus untuk menguji dan melatih pemahaman membaca siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi "Sahabat dari Seberang". Dalam tampilan permainan tersebut, siswa dihadapkan pada narasi pertanyaan uji pemahaman bacaan yang muncul pada bagian atas layar. Karakter katak yang dilengkapi tas ransel berfungsi sebagai ikon utama permainan yang harus melompat ke daun teratai penunjuk jawaban yang benar (pilihan A, B, atau C) berdasarkan isi teks cerita yang telah disimak dan dibaca. Selain itu, media ini dilengkapi dengan elemen gamifikasi yang mendukung proses evaluasi formatif secara interaktif, meliputi: 1) Fitur Penambahan Gambar Ilustrasi Materi: Menyediakan visualisasi gambar pendukung cerita atau peta lokasi pada soal untuk membantu siswa memperkuat pemahaman konteks visual terhadap alur cerita; 2) Fitur Pesan Suara *(Voice Note)*: Fitur ini sangat membantu siswa yang memiliki hambatan membaca agar tetap dapat memahami cerita dengan baik; 3) Indikator Pertanyaan & Progres: Menunjukkan progres pengerjaan soal; 4) Pencatatan Skor dan Nyawa: Memberikan tantangan sekaligus motivasi belajar bagi siswa agar lebih teliti; 5) Penghitungan Waktu dan Fitur Jeda: Membantu mengontrol durasi pengerjaan siswa secara mandiri.

Melalui kombinasi visual yang interaktif, ilustrasi gambar, pesan suara, dan mekanisme lompat katak ini, siswa didorong untuk membaca teks secara cermat, memahami alur cerita, mengenali tokoh, serta menyimpulkan isi bacaan dengan suasana belajar yang menyenangkan tanpa rasa bosan. Selanjutnya, pada tahap *Development*, media yang telah dirancang diuji kelayakannya oleh para validator ahli. Rekapitulasi penilaian ahli dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli

Validator	Persentase Penilaian	Kriteria
Ahli Materi 1	87,5%	Sangat Layak
Ahli Materi 2	85%	Sangat Layak
Ahli Media	85%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	86%	Sangat Layak
Rata- Rata	**87,13%**	**Sangat Layak**

Berdasarkan Tabel 1, perolehan rata-rata penilaian kelayakan dari seluruh ahli mencapai kriteria "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media *Game Educaplay* memenuhi kriteria kelayakan teoretik dari segi materi, media, dan bahasa untuk diujicobakan.

Pada tahap *Implementation*, media diuji coba secara terbatas kepada 23 siswa kelas III-A SDN Tonjong 01 melalui skema *pretest* dan *posttest*. Hasil efektivitas penggunaan media serta respons dari pengguna dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Lapangan dan Respons Pengguna

Indikator Penilaian	Nilai / Persentase	Kategori/ kriteria
Rata-Rata Pretest	33,33	Rendah
Rata-Rata Postest	72,87	Baik
Nilai N-Gain	0,70	Tinggi
Angket Respon Siswa	91,39%	Sangat Baik
Angket Respon Guru	88,00%	Sangat Baik

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, terjadi peningkatan capaian hasil belajar membaca pemahaman siswa yang signifikan. Selain itu, persentase respons angket dari siswa maupun guru berada pada kriteria sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media ini praktis dan menarik saat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Game Educaplay* pada materi "Sahabat dari Seberang" berhasil dikembangkan untuk membantu siswa kelas III SD meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Pengembangan media ini berawal dari hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa kelas III-A SDN Tonjong 01 mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Sekitar 10% siswa belum dapat membaca dan 40% siswa masih berada di bawah level kemampuan membaca yang diharapkan. Selain itu, pembelajaran yang selama ini menggunakan metode ceramah, buku paket, dan LKS membuat siswa mudah bosan karena kurangnya aktivitas interaktif. Di sisi lain, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis teknologi, khususnya permainan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran diarahkan pada penggunaan *Game Educaplay* agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Media yang dikembangkan berupa permainan edukatif *Froggy Jumps* pada *platform Educaplay.* Dalam permainan ini, siswa membaca teks cerita "Sahabat dari Seberang", kemudian menjawab sepuluh soal pilihan ganda dengan memilih jawaban yang benar agar karakter katak dapat melompat ke kotak jawaban yang tepat. Media dilengkapi dengan gambar pendukung, pengaturan waktu pengerjaan, skor, dan umpan balik langsung. Soal-soal disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca pemahaman, meliputi pemahaman kosakata baru, informasi tersurat dan tersirat, tokoh, latar, alur cerita, serta kemampuan menyimpulkan isi teks. Fitur yang paling mendukung pemahaman siswa adalah mekanisme *Froggy Jumps*, karena siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga harus memahami isi cerita untuk dapat memilih jawaban yang benar. Gambar pendukung membantu siswa memvisualisasikan isi cerita, sedangkan umpan balik langsung membantu siswa mengetahui kebenaran jawabannya.

Media memperoleh rata-rata nilai validitas sebesar 87,13% dengan kategori "Sangat Layak". Nilai tersebut diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli materi menilai kesesuaian isi dan soal dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kurikulum, serta kehidupan sehari-hari siswa. Ahli media menilai kemudahan akses, navigasi, tampilan visual, keterbacaan soal, dan fleksibilitas penggunaan media. Ahli bahasa menilai kelugasan kalimat, komunikatifnya bahasa, penggunaan ejaan dan tanda baca, serta kesesuaian bahasa dengan kemampuan siswa kelas III. Nilai validitas tinggi diperoleh karena media telah direvisi berdasarkan masukan para ahli, seperti perbaikan redaksi materi, penggunaan istilah, penyesuaian font dan gambar, serta penambahan gambar peta pada soal. Dengan demikian, media dinilai sesuai secara materi, bahasa, dan tampilan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Respons siswa dan guru terhadap media juga positif. Respons siswa memperoleh persentase 91,39% dan respons guru sebesar 88,00%; keduanya termasuk kategori "Sangat Baik". Siswa menilai media menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami isi cerita "Sahabat dari Seberang". Siswa juga merasa senang belajar melalui permainan dan tidak mudah bosan. Guru menilai media sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu penyampaian materi, menarik minat siswa, mendukung interaksi aktif, serta memiliki instruksi yang jelas.

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

Respons positif tersebut menunjukkan bahwa media *Game Educaplay* praktis digunakan dan diterima dengan baik oleh pengguna, baik siswa maupun guru.

Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor kemampuan membaca pemahaman siswa dari 33,33 pada pretest menjadi 72,87 pada posttest. Peningkatan tersebut menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk kategori tinggi karena memenuhi kriteria N-Gain ≥ 0,70. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan *Game Educaplay* mengubah pembelajaran dari kegiatan yang cenderung pasif menjadi kegiatan aktif. Melalui permainan *Froggy Jumps*, siswa didorong untuk membaca teks secara cermat, memahami makna kata dan kalimat, mengenali informasi penting, serta menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan. Elemen gamifikasi seperti skor, waktu pengerjaan, dan umpan balik langsung juga meningkatkan motivasi serta keterlibatan kognitif siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya melafalkan kata, tetapi juga belajar memaknai pesan cerita dan memahami ide pokok bacaan.

Temuan ini sejalan dengan konsep *game-based learning*, yang menyatakan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman belajar siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Mesfer et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, motivasi, dan partisipasi siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Ayuningtyas et al. (2025) menemukan bahwa game edukatif berdampak baik terhadap keterampilan membaca awal siswa, sedangkan Oktaviany et al. (2025) menunjukkan bahwa game edukatif dapat meningkatkan minat membaca, pemahaman teks, dan partisipasi siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa media permainan edukatif berbasis *Educaplay* berpotensi meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa *game Educaplay* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk melatih kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media berbasis *game* juga dapat membantu guru mengatasi kebosanan siswa serta mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sesuai kebutuhan Kurikulum Merdeka. Selain itu, media ini dapat dikembangkan untuk materi atau jenjang kelas lain dengan menyesuaikan isi soal, gambar, dan tingkat kesulitan.

Kendala yang dialami selama implementasi adalah keterbatasan jumlah siswa yang hadir pada uji coba terbatas. Dari 30 siswa kelas III-A, hanya 23 siswa yang mengikuti kegiatan. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan membaca antarsiswa, sehingga sebagian siswa masih memerlukan pendampingan guru dan peneliti saat membaca teks maupun menjawab soal. Penggunaan perangkat dan akses internet juga memerlukan pengaturan agar kegiatan berjalan lancar, terutama karena siswa menjawab soal secara bergantian dalam kelompok. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan langsung, pembagian kelompok, dan penggunaan media secara bergiliran.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game Educaplay* pada materi "Sahabat dari Seberang" untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SD. Media dikembangkan melalui model ADDIE dan dinyatakan valid berdasarkan validasi ahli materi, media, dan bahasa. Media juga praktis digunakan karena memperoleh respons positif dari siswa dan guru. Selain itu, media terbukti efektif

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN: 2775-7188 | p-ISSN: 2775-717X
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest* dengan kategori peningkatan tinggi. Dengan demikian, *Game Educaplay* layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan menyenangkan di sekolah dasar.

Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa *Game Educaplay* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada keterlibatan siswa. Media ini juga dapat membantu guru mengatasi kesulitan siswa dalam memahami isi bacaan melalui permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengembangkan variasi *game Educaplay* pada materi atau keterampilan literasi lain, seperti menyimak dan menulis, serta melakukan uji coba dengan sampel yang lebih luas dan jangka waktu pengukuran yang lebih panjang agar efektivitas media dapat diuji secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *2*(6), 385-390. https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367

Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *3*(1), 355-373. https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913

Ayuningtyas, S., Eviola, R., & Saputri, R. E. (2025). Efek Game Edukatif Terhadap Keterampilan Membaca Dasar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(September). https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33783

Frans, S. A., Ani, Y., & Wijaya, Y. A. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar [Reading Comprehension Skills of Elementary" School" Students]. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, *5*(1), 54-68. https://doi.org/10.19166/dil.v5i1.6567

Hidayat, A. N., & Saepul. (2023). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum. *Jurnal Pendidikan Mutiara*, *8*(1). https://ejurnal.stkipmutiarabanten.ac.id/index.php/jpm/article/view/177

Khusnati, Z., Mruti, E. sri, & Budiarti, M. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 3 SDN 01 Taman Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA).*, *2*(2), 735–744. https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/4487

Mesfer, F., Amrah, & Nilawati, A. (2024). Penerapan Media Educaplay Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Global Journal of Edu Center*, *1*(4), 260–266. https://doi.org/10.35458/gela.v1i4.3400

Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, *1*(1), 86-100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Oktaviany, V., Rasinus, R., & Handoyo, I. A. (2025). Peran Game Edukasi dalam

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383

Meningkatkan Literasi Membaca pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, *6*(5), 1422-1430. https://doi.org/10.36312/jsm.v6i5.4526

Purba, H., Zainuri, H., Syafitri, N., & Ramadhani, R. (2023). Aspek-aspek membaca dan pengembangan dalam keterampilan membaca di kelas tinggi. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(3), 179–192. https://doi.org/10.58192/insdun.v2i3.1025

Retta, L. M., Lisandra, V. T., & Hajuan, M. A. (2025). Penerapan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pelajaran PKN. *DHARMA PENDIDIKAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *20*(1), 78-85. https://doi.org/10.69866/dp.v20i1.559

Saleh, Syahruddin, Saleh, M., Ilham, A., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA Media Aksara. ISBN: 978-623-151-105-8

Satriani, S. (2021). Hubungan antara Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Sisswa Kelas V SD Gugu 1 Kecamatan Ulaweng kabupaten Bone. *JIKP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, *5*(1), 92-97. https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/16825

Sembiring, T., Irmawati, Muhammad, S., & Tjahyadi, I. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)* (pertama). CV Saba Jaya Publisher. ISBN: 978-623-09-7074-0

Septianingsih, M. A., & Widyasari, C. (2025). Effectiveness Of Educaplay Platform On Learning Results Of Civics Learning In Elementary School. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *8*(2), 118-126. https://doi.org/10.55215/jppguseda.v8i2.11727

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (19th ed.). ALFABETA. ISBN: 978-602-9322-04-9

Taurista, P. S., Dewi, L. N., Novita, A., & Romadhoni, P. (2024). Implementasi Game Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4. *Jurnal Simki Postgraduate*, *3*(4), 320–327. https://jurnal.unpkediri.ac.id/JSPG/article/view/971

Yuliani, A., Sujiman, S., & Wiratomo, Y. (2023). Game Edukasi Petualangan Matematika : Media Pembelajaran Digital Matematika pada Materi SD Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, *8*(1), 87–98. http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14320

Copyright (c) 2026 TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.16383