

# Implementasi Media EducaPlay untuk Menanamkan Karakter Komunikatif Siswa Kelas VIII-E SMPN 2 Bae 2024/2025

Cahaya Adinda Printahayu\*<sup>1</sup>

Badiatul Uzziah<sup>2</sup>

Febrianti Ika Rachmawati<sup>3</sup>

Dany Miftah M. Nur<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> IAIN Kudus

\*e-mail: [cahayaadindaprintahayu@gmail.com](mailto:cahayaadindaprintahayu@gmail.com)<sup>1</sup>, [badiatlzzyh@gmail.com](mailto:badiatlzzyh@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[febriantirachmawati@gmail.com](mailto:febriantirachmawati@gmail.com)<sup>3</sup> [dany@iainkudus.ac.id](mailto:dany@iainkudus.ac.id)<sup>4</sup>

## Abstrak

Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang diharapkan dapat meningkatkan kejelasan, kemudahan, dan ketertarikan dalam penyampaian pesan pembelajaran oleh guru kepada siswa. Pengimplementasian media pembelajaran bisa membantu siswa dalam mengetahui materi pelajaran yang akan mereka ajari. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian. Media Educaplay mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, di mana siswa dapat berlatih berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain.

**Kata kunci:** Educaplay, IPS, Media Pembelajaran.

## Abstract

Interactive learning media is a tool that is expected to increase clarity, ease, and interest in delivering learning messages by teachers to students. Implementation of learning media can help students understand the subject matter they will teach. This study uses a descriptive qualitative research type. Descriptive research is collecting data based on factors that support the object of research. Educaplay media supports the learning process by providing interactive and collaborative learning, where students can practice communicating effectively, working together, and respecting the opinions of others.

**Keywords:** Educaplay, Social Studies, Learning Media.

## PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran adalah media sarana baru yang muncul dari perubahan besar dalam komunikasi. Ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bersama dengan peran tradisional guru, buku paket, dan papan tulis. Komponen-komponen teknologi pembelajaran meliputi perangkat seperti komputer, televisi, ponsel pintar, dan alat lainnya<sup>1</sup>.

Penelitian ini dilakukan dengan latar belakang kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat pada era saat ini, terutama dalam konteks Pendidikan.

Oleh karena itu teknologi ini telah membuka peluang baru ketika pembelajaran berlangsung, terutama dalam usaha meningkatkan komunikatif siswa di Kelas VIII-E SMP N 2 Bae Kudus.

Di tengah tantangan globalisasi dan revolusi industri 4.0, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi semakin relevan dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan masa depan. Menurut Army, A.T (20) media pembelajaran merupakan komponen sistem pada pembelajaran yang direncanakan untuk dilakukan pengembangan sesuai kebutuhan di lapangan.

Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang diharapkan dapat meningkatkan kejelasan, kemudahan, dan ketertarikan dalam penyampaian pesan pembelajaran oleh guru kepada siswa-siswinya, dengan begitu bisa memotivasi belajar dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. *Game* interaktif edukatif adalah salah satu bentuk media yang dapat dimanfaatkan

<sup>1</sup> Martinus Tekege, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire', *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2.1 (2017), 44 <<https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>>.

untuk memberikan pembelajaran, meningkatkan pengetahuan pengguna melalui suatu media yang memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri<sup>2</sup>.

Seorang pendidik harus memiliki keterampilan dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan pribadi dan sebagai pendukung dalam mekanisme pembelajaran (Sintawati & Indriani, 2019). Pendidik perlu mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang menuntut mereka menguasai dasar-dasar penggunaan teknologi khususnya dalam konteks pendidikan. Selain itu, tugas administratif yang diemban pendidik ketika pembelajaran berlangsung bisa didukung dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran ini di gunakan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan. Saat berada di dalam kelas, diharapkan siswa dapat belajar secara maksimal (Rahmawati & Perdana, 2024).

Belajar pada dasarnya adalah sebuah aktivitas, sehingga dalam proses pembelajaran, partisipasi siswa sangat diperlukan (Supriyono, 2018). Partisipasi siswa bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti melihat, mendengarkan, memikirkan, merasakan, dan menulis (Magdalena et al., 2021). Oleh sebab itu, pengimplementasian media pembelajaran bisa membantu siswa dalam mengetahui materi pelajaran yang akan mereka ajari. Unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar yang berperan krusial dalam mencapai proses pembelajaran di dalam kelas ini disebut dengan media pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP N 2 Bae Kudus dan 1 guru Ilmu Pengetahuan Sosial. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Persiapan Penerapan Media *Educaplay* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII-E SMP 2 Bae Kudus

Persiapan penerapan media *Educaplay* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII SMP 2 Bae Kudus membutuhkan pendekatan yang matang agar penggunaan media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal. Berikut adalah beberapa langkah yang kami lakukan dalam persiapan penerapan media *Educaplay* di sekolah tersebut:

#### 1. Perencanaan dan Desain Pembelajaran

Perencanaan yang matang diperlukan untuk memadukan media *Educaplay* dalam rencana pembelajaran IPS. Guru perlu merancang tujuan pembelajaran yang jelas dan memastikan bahwa media yang digunakan dapat mendukung pencapaian tujuan tersebut. Sebagai contoh, jika materi pembelajaran mengenai sejarah, maka guru bisa membuat kuis sejarah atau teka-teki silang terkait peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di Indonesia.

Penelitian ini mengaplikasikan media *Educaplay* pada materi interaksi budaya pada masa kerajaan di Nusantara. Lalu, peneliti menggunakan TTS (teka-teki silang) pada *Educaplay* sebagai media pembelajaran di kelas VIII-E SMP 2 Bae Kudus.

Pada tahap perencanaan, penting juga untuk mengidentifikasi kebutuhan teknis dan fasilitas yang ada, seperti komputer atau perangkat *mobile* yang mendukung penggunaan *Educaplay*, serta memastikan bahwa koneksi internet di sekolah memadai untuk menjalankan aplikasi ini dengan lancar.

#### 2. Penyusunan Materi Pembelajaran Berbasis *Educaplay*

<sup>2</sup> Ani Daniyati and others, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), 282–94 <<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>>.

Setelah tahap perencanaan, masuklah pada tahap penyusunan materi pembelajaran dalam bentuk yang interaktif dan menarik. Peneliti melakukan penyusunan materi dengan membuat PPT yang berisikan materi tentang interaksi budaya pada masa kerajaan di Nusantara. Dalam penyusunan materi, peneliti juga menyiapkan soal-soal kuis atau teka-teki yang dapat dijawab oleh siswa secara langsung pada saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung.

### 3. Evaluasi dan Umpan Balik

Setelah media Educaplay diterapkan dalam pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi mengenai efektivitas penggunaannya. Evaluasi ini tidak hanya mencakup hasil belajar siswa, tetapi juga bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif ini. Tak lupa peneliti selalu memberikan umpan balik langsung kepada siswa berdasarkan hasil interaksi mereka dengan media Educaplay melalui kuis atau aktivitas yang telah diselesaikan siswa.

### 4. Kolaborasi dengan Pihak Terkait

Untuk mendukung keberhasilan penerapan media Educaplay, peneliti melakukan kolaborasi dengan pihak-pihak terkait di sekolah, seperti staf tata usaha dan guru mata pelajaran IPS. Pak Yusril Amiruddin selaku guru mata pelajaran IPS memberikan dukungan yang cukup baik dalam hal fasilitas dan sumber daya untuk mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Media Educaplay adalah alat pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat dan membagikan kegiatan pendidikan multimedia secara online. Dalam mata pelajaran IPS kelas VIII-E di SMP 2 Bae Kudus, materi tentang interaksi budaya pada masa kerajaan di Nusantara sangat penting untuk dipelajari karena mencerminkan kekayaan budaya dan sejarah Indonesia.

## **Tahap Penerapan Media Educaplay pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP 2 Bae Kudus**

### 1. Persiapan Materi

Guru menyiapkan materi tentang interaksi budaya pada masa kerajaan di Nusantara. Materi ini mencakup teori masuknya Islam ke Nusantara.

### 2. Pembuatan Konten.

Menggunakan Educaplay, guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan video yang relevan dengan materi. Konten ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep secara mendalam.

### 3. Integrasi ke Dalam Pembelajaran

Guru mengintegrasikan media Educaplay ke dalam rencana pelajaran. Selama pembelajaran, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam aktivitas Educaplay baik secara individu maupun kelompok. Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas VIII-E SMP 2 Bae.

### 4. Pelaksanaan dan Interaksi

Siswa mengakses konten Educaplay, menyelesaikan tugas-tugas interaktif, dan berdiskusi dengan teman sekelas serta guru mengenai materi yang dipelajari. Guru memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik secara langsung.

### 5. Evaluasi dan Penilaian

Guru menggunakan hasil dari aktivitas Educaplay untuk menilai pemahaman siswa tentang materi. Ini bisa mencakup penilaian formatif melalui hasil kuis dan kegiatan interaktif lainnya.

### 6. Refleksi dan Umpan Balik

Setelah pembelajaran selesai, guru mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai penggunaan media Educaplay. Siswa juga diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dan bagaimana media interaktif membantu pemahaman mereka.

## **Hasil yang didapat dari penerapan media Educaplay pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Bae Kudus**

Penggunaan media Educaplay mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi interaksi budaya pada masa kerajaan di Nusantara.. Penggunaan media ini di kelas VIII-E efektif untuk membangun nilai karakter komunikatif melalui permainan berkelompok yang

mengharuskan siswa untuk saling berkomunikasi dalam menyelesaikan permainan edukatif ini. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran tetapi juga memotivasi mereka untuk berkomunikasi lebih efektif. Educaplay memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pendekatan konvensional, sehingga siswa menjadi lebih percaya diri dalam berbicara, mampu bekerja sama dengan lebih baik, serta menggunakan bahasa secara efektif dan sesuai konteks dalam pembelajaran.

Kegiatan berbasis kelompok yang didukung oleh media educaplay ini juga mendorong kolaborasi antar siswa, membangun kemampuan mendengarkan, serta meningkatkan penghargaan terhadap pendapat orang lain. Selain itu, siswa terlatih menggunakan bahasa yang baik, efektif, dan sesuai dengan konteks diskusi dan tugas yang diberikan. Peningkatan kemampuan komunikasi ini menunjukkan bahwa Educaplay tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga sebagai media pengembangan karakter. Penggunaan media Educaplay menunjukkan dampak yang positif terhadap penanaman karakter komunikatif siswa kelas VIII-E SMP 2 Bae. Hal tersebut diukur berdasarkan beberapa indikator diantaranya yaitu,

a) saling mendengarkan

Indikator ini dilihat dari beberapa aspek seperti kemampuan siswa dalam mendengarkan pendapat dan ide teman sekelompok mereka serta sikap saling menghormati dan keterbukaan terhadap gagasan teman satu kelompok. Dari hasil penelitian menunjukkan siswa kelas VIII-E sudah memenuhi indikator tersebut, siswa mampu mendengarkan pendapat dan masukan dari teman satu kelompok ketika akan menjawab pertanyaan dalam game edukasi.

b) kemampuan berkomunikasi

Indikator kemampuan berkomunikasi dilihat dari kemampuan siswa dalam menyampaikan jawaban dan pendapat dengan bahasa yang jelas serta mudah dimengerti. Kemudian, kemampuan siswa dalam berdiskusi dengan teman sekelompok untuk membagi tugas, dan mencapai tujuan dari diberikannya tugas. Dalam indikator ini, partisipasi aktif sangat penting untuk menanamkan karakter komunikatif karena siswa didorong untuk berbicara, mengemukakan pendapat, dan mendengarkan rekan mereka secara aktif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sudah mencapai indikator ini dengan terjalannya komunikasi antar siswa yang baik dalam satu kelompok dan mempertimbangkan pendapat dari anggota lain dalam menjawab soal. Dan

c) kerjasama

Pencapaian indikator ini dilihat dari keaktifan siswa dalam memberikan saran dan masukan untuk menyelesaikan permasalahan dalam kelompok. Poin keaktifan ini menjadi aspek yang paling penting dalam penilaian indikator kerjasama ini. Selain itu, kemampuan siswa dalam membagi tugas dan tanggung jawab secara merata dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau aktivitas yang diberikan juga menjadi aspek penilaian dalam indikator ini. Dari hasil penelitian indikator kerjasama tersebut sudah tercapai dengan baik ketika mereka berdiskusi dalam menentukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

## KESIMPULAN

Media Educaplay mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, di mana siswa dapat berlatih berkomunikasi secara efektif, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain. Pembelajaran melalui Educaplay tidak hanya meningkatkan pemahaman materi IPS, tetapi juga memperkuat keterampilan komunikasi yang esensial bagi pengembangan karakter komunikatif siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan, (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Media Pembelajaran Inovatif*. DIVA press.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 8(2), 21908.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 44.