

**PENGEMBANGAN MEDIA GIM INTERAKTIF PADA
MATERI TEKS BERITA BERBASIS *EDUCAPLAY* DI KELAS
VII SMP NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Elsya Zulanda Nabila

Nomor Induk Mahasiswa 06021182126013

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA GIM INTERAKTIF PADA MATERI
TEKS BERITA BERBASIS *EDUCAPLAY* DI KELAS VII SMP
NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Elsya Zulanda Nabila

NIM: 06021182126013

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

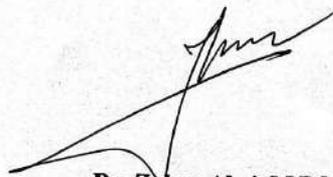
Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

NIP 196212061989032003



**PENGEMBANGAN MEDIA GIM INTERAKTIF PADA MATERI
TEKS BERITA BERBASIS *EDUCAPLAY* DI KELAS VII SMP
NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Elsya Zulanda Nabila

NIM: 06021182126013

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing: Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

2. Anggota/Penguji : Dr. Santi Oktarina, M. Pd.

Palembang, Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd

NIP 198010012002122001

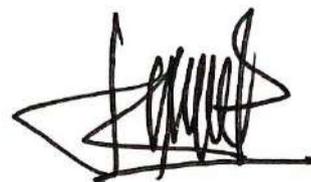
PRAKATA

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Gim Interaktif pada Materi Teks Berita Berbasis *Educaplay* di Kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara” ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh berbagai bantuan dan dukungan dari banyak pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar SMP Negeri 2 Indralaya Utara yang sudah memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan penelitian, Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi, serta Ibu Zahra Alwi, M.Pd., sebagai dosen pembimbing selama proses penyelesaian skripsi ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, serta Prof. Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran Bahasa Indonesia serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 20 Maret 2025

Penulis



Elsya Zulanda Nabila

06021182126013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsyza Zulanda Nabila

NIM : 06021182126013

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Gim Interaktif pada Materi Teks Berita Berbasis *Educaplay* di Kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila di kemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, 20 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Elsyza Zulanda Nabila

NIM 06021182126013

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur tidak henti-hentinya dipersembahkan untuk Allah SWT. Berkat karunia-Nya, tugas akhir skripsi ini dapat tersusun dan selesai. Begitu pula, dengan limpahan rahmat-Nya yang senantiasa memberikan saya kesempatan, kesehatan, dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana ini. Terima kasih juga diucapkan untuk orang-orang yang sangat penting, serta turut menyaksikan dan membantu perjalanan yang luar biasa ini.

1. Ibunda tersayang, Hellinda. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas segala cinta, kesabaran dan kasih sayang tanpa batas yang diberikan dalam hidup penulis. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis.
2. Ayahanda, Zulkarnain. Seseorang yang tidak pernah hentinya memanjatkan doa dan semangat dalam menjalani kehidupan. Terima kasih ayah, semoga apa yang penulis capai hari ini bisa menjadi sebuah kebanggaan. Keberhasilan ini adalah bukti pengorbananmu tidak pernah sia-sia.
3. Adikku terkasih, Qanitah Ulayya. Terima kasih sudah selalu memberikan dukungan kepada penulis, dan selalu mau direpotkan dalam mendengar keluh kesah penulis. Semoga setelah ini berhasil menyusul masuk ke universitas kuning kebanggaan kita.
4. Alm. Nasrun Wani selaku kakek tercinta yang tidak sempat menemani dan menyaksikan proses penulis dari awal perkuliahan sampai akhirnya bisa menyelesaikan dengan tepat waktu. Beliau yang menjadi salah satu alasan penulis yakin untuk menempuh pendidikan di Universitas Sriwijaya. Terima kasih sudah mempersiapkan semuanya hingga penulis menyelesaikan masa perkuliahan ini, meskipun tidak memiliki kesempatan melihat secara langsung keinginan terhadap cucunya. Terima kasih Ajong atas semua kebahagiaan yang telah diberikan.

5. Among Sakdaya, selaku nenek penulis. Terima kasih sudah selalu memberikan dukungan selama masa perkuliahan dan berkat doa tulus dari beliau penulis berhasil menyelesaikan ini semua dengan lancar.
6. Kepada keluarga penulis, Mama Emi, Papa Heri, Om aska, Om yes yang sudah seperti orang tua pengganti penulis semasa perkuliahan yang mengharuskan penulis jauh dari orang tua kandung. Terima kasih atas dukungan baik secara moral dan material yang selalu diberikan kepada penulis.
7. Kepada Divanny Aulia Hanif. Seseorang yang tak kalah penting, seseorang yang selalu siap sedia menemani dalam keadaan apapun, yang selalu menampung keluh kesah penulis, seseorang yang selalu mengerti kondisi hati penulis. Terima kasih sudah mau menemani dan selalu menjadi rumah dalam bentuk sahabat hingga saat ini.
8. Ibu Zahra Alwi, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan kemudahan dan selalu mengusahakan yang terbaik untuk anak bimbingannya. Terima kasih kepada ibu atas semua kebaikan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini hingga akhir.
9. Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koorprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus dosen penguji penulis pada Ujian Akhir Program Studi. Terima kasih atas ilmu yang diberikan selama ini, terima kasih untuk saran serta arahan dalam penyusunan skripsi ini untuk menjadi lebih baik lagi.
10. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan ilmu dan motivasi kepada kami selaku mahasiswa agar menyelesaikan perkuliahan dengan tepat waktu.
11. Admin prodi, terima kasih sudah mengorbankan waktu dan tenaga untuk ikut membantu menyelesaikan segala administrasi
12. Keluarga besar SMP Negeri 2 Indralaya Utara. Khususnya ibu Nurjanah, M.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memberikan kesempatan dan bantuan selama penulis melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Indralaya Utara.

13. Terima kasih penulis ucapkan kepada Natasya Herliza, Nela Yulia Putri, dan Ken's Ayu Qur'ani Putri selaku teman yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan, yang selalu menunggu kepulangan penulis untuk bisa berkumpul kembali.
14. Kepada teman seperjuangan Annisa Nadira, Intan Aprilia Sari, Nurbaya, Zahnas Ziva Cegame, Salsha Mayta Maharani, Kevin Prayogo, Sandi Pratama dan Yogi Manera. Terima kasih sudah tetap ada dan memberikan banyak warna hingga akhir perkuliahan. Terima kasih sudah selalu memberikan uluran tangan dan tidak membiarkan penulis merasa sendiri di dunia perkuliahan. Selamat melanjutkan hidup masing-masing, semoga setiap hari kalian selalu diisi dengan penuh kebahagiaan.
15. Sohroh. Terima kasih kepada salah satu teman baik yang penulis temui semasa KKN. Terima kasih sudah mau saling memberikan pelukan hangat di saat masing-masing dari kita saling membutuhkan.
16. Nadia Septeriga. Terima kasih banyak kepada kakak tingkat terbaik, yang sudah selalu memberikan arahan dan membantu penulis selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
17. Teman-teman satu angkatan dan satu perjuangan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2021 yang telah memberikan cerita pada masa perkuliahan.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan pemikiran demi kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga hal-hal baik selalu membersamai kita semua.

MOTTO:

Jika ada seribu alasan untukmu menangis, setidaknya kamu masih punya satu alasan untuk tersenyum

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR TIM PENGUJI.....	iii
PRAKATA.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	9
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran	10
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.2 Gim Edukasi.....	12
2.3 <i>Educaplay</i>	13
2.3.1 Definisi <i>Educaplay</i>	13

2.2.2 Langkah-langkah Penggunaan <i>Educaplay</i>	14
2.2.3 Kelebihan <i>Educaplay</i>	20
2.2.4 Kekurangan <i>Educaplay</i>	21
2.4 Teks Berita.....	22
2.4.1 Definisi Teks Berita.....	22
2.4.2 Struktur Teks Berita.....	23
2.4.3 Unsur-unsur Teks Berita.....	24
2.4.4 Jenis-jenis Berita.....	27
2.5 Penelitian Relevan.....	29
BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.2 Prosedur Penelitian.....	32
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	34
3.4 Teknik Pengumpulan data.....	34
3.4.1 Wawancara.....	35
3.4.2 Angket.....	35
3.4.3 Lembar Uji Validasi.....	40
3.5 Teknik Analisis Data.....	42
3.5.1 Analisis Kebutuhan.....	43
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli.....	44
BAB IV	45
HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian.....	45
4.1.1 Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik dan Pendidik Terhadap Pengembangan Media Gim Interaktif Berbasis <i>Educaplay</i>	45
4.2.1 Hasil Pengembangan Media Gim Interaktif Berbasis <i>Educaplay</i>	78
4.3 Validasi Desain Produk Gim Interaktif yang Dikembangkan.....	85
4.3.1 Validasi Aspek Media.....	85

4.3.2	Validasi Aspek materi.....	89
4.3.3	Validasi Aspek bahasa.....	96
4.4	Pembahasan.....	99
BAB V	104
KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1	Kesimpulan	104
5.2	Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Panduan Wawancara Kebutuhan Pendidik.....	35
Tabel 3. 2 Angket Analisis Kebutuhan Pendidik.....	36
Tabel 3. 3 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	38
Tabel 3. 4 Lembar Penilaian Ahli Media	40
Tabel 3. 5 Lembar Penilaian Ahli Materi	41
Tabel 3. 6 Lembar Penilaian Ahli Bahasa	42
Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Angket	43
Tabel 3.8 Kategori Persentase Kebutuhan	43
Tabel 3. 9 Persentase Kelayakan Produk	44
Tabel 4. 1 Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara	45
Tabel 4. 2 kategori kebutuhan	48
Tabel 4. 3 Kebutuhan media gim interaktif secara umum	48
Tabel 4. 4 kebutuhan media <i>Educaplay</i> secara materi	49
Tabel 4. 5 kebutuhan media <i>Educaplay</i> secara materi	50
Tabel 4. 6 kebutuhan media <i>Educaplay</i> secara materi	51
Tabel 4. 7 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	52
Tabel 4. 8 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	53
Tabel 4. 9 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	54
Tabel 4. 10 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	55
Tabel 4. 11 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	56
Tabel 4. 12 kebutuhan fitur media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	57
Tabel 4. 13 kebutuhan fitur media pada peserta didik	58
Tabel 4. 14 kebutuhan media pada proses kegaitan pembelajaran.....	59
Tabel 4. 15 kebutuhan media pada proses kegaitan pembelajaran.....	60
Tabel 4. 16 kebutuhan media pada proses kegiatan pembelajaran.....	61
Tabel 4. 17 kebutuhan media pada proses kegiatan pembelajaran.....	62
Tabel 4. 18 kebutuhan evaluasi	63
Tabel 4. 19 kebutuhan evaluasi	64
Tabel 4. 20 kebutuhan pendidik secara umum	65

Tabel 4. 21 kebutuhan pendidik dalam penyajian materi.....	66
Tabel 4. 22 kebutuhan pendidik dalam penyajian media	66
Tabel 4. 23 kebutuhan pendidik dalam fitur media.....	67
Tabel 4. 24 kebutuhan pendidik dalam proses penggunaan media	68
Tabel 4. 25 kebutuhan pendidik dalam evaluasi pembelajaran.....	69
Tabel 4. 26 Storyboards media gim interaktif berbasis <i>Educaplay</i>	73
Tabel 4. 27 Hasil desain pengembangan media gim interaktif	78
Tabel 4.28 Hasil Validasi Media	85
Tabel 4.31 Revisi Validasi Media.....	87
Tabel 4.29 Hasil Validasi Materi	90
Tabel 4.32 Revisi Validasi Materi	91
Tabel 4.30 Hasil Validasi Bahasa	97
Tabel 4.33 Revisi Validasi Bahasa	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan laman website <i>Educaplay</i>	15
Gambar 2.2 Tampilan mendaftar akun <i>Educaplay</i>	15
Gambar 2.3 Tampilan laman <i>Educaplay</i> setelah memiliki akun.....	16
Gambar 2.4 Tampilan template fitur-fitur permainan yang tersedia	16
Gambar 2.5 Tampilan salah satu template yang tersedia	17
Gambar 2.6 Tampilan menu pengaturan template	17
Gambar 2.7 Tampilan menu pengaturan template	18
Gambar 2.8 Tampilan memulai permainan	18
Gambar 2.9 Tampilan menu link yang bisa peserta didik akses	19
Gambar 2. 10 Tampilan nilai hasil pengerjaan peserta didik	19
Gambar 2. 11 Tampilan menu mengunduh nilai peserta didik.....	20
Gambar 2. 12. Struktur teks berita	24
Gambar 2. 13 Unsur-unsur teks berita	25
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Alessi & Trollip	31
Gambar 3. 2 Prosedur Pengembangan Penelitian Alessi & Trollip	32
Gambar 4. 1 Kebutuhan Media <i>Educaplay</i> secara umum.....	49
Gambar 4. 2 kebutuhan media <i>Educaplay</i> secara materi	50
Gambar 4. 3 kebutuhan media <i>Educaplay</i> secara materi	51
Gambar 4. 4 kebutuhan media <i>Educaplay</i> secara materi	52
Gambar 4.5 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	53
Gambar 4. 6 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	54
Gambar 4. 7 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	55
Gambar 4. 8 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	56
Gambar 4. 9 kebutuhan media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	57
Gambar 4. 10 kebutuhan fitur media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	58
Gambar 4. 11kebutuhan fitur media <i>Educaplay</i> pada peserta didik	59
Gambar 4. 12 kebutuhan media pada proses kegiatan pembelajaran.....	60
Gambar 4. 13 kebutuhan media pada proses kegiatan pembelajaran.....	61

Gambar 4. 14 kebutuhan media pada proses kegiatan pembelajaran.....	62
Gambar 4. 15 kebutuhan media pada proses kegiatan pembelajaran.....	63
Gambar 4. 16 kebutuhan evaluasi	64
Gambar 4. 17 kebutuhan evaluasi	65
Gambar 4. 18 Flowchart atau diagram alur media gim interaktif <i>Educaplay</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul	111
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	112
Lampiran 3 Izin Penelitian UNSRI	114
Lampiran 4 Izin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.....	115
Lampiran 5 Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Ilir	116
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	117
Lampiran 7 Surat Tugas Validasi Ahli	118
Lampiran 8 Lembar Penilaian Validasi Ahli Media	119
Lampiran 9 Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi	121
Lampiran 10 Lembar Penilaian Validasi Ahli Bahasa.....	123
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Skripsi	125
Lampiran 12 Produk Gim Interaktif Educaplay	128
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian	129
Lampiran 14 Angket Peserta Didik	130
Lampiran 15 Bebas Pustaka Ruang Baca.....	131
Lampiran 16 Surat Pengecekan <i>Similarity</i>	132
Lampiran 17 Hasil <i>Similarity Index</i>	133

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gim edukasi *Educaplay* yang berfokus pada materi teks berita untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan berdasarkan model Alessi & Trollip. Data kebutuhan dikumpulkan melalui wawancara dan penyebaran angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup berbagai fitur *Educaplay*, seperti materi yang disajikan dengan tayangan *slideshow*, teka-teki silang, gim kuis katak melompat, menjawab pertanyaan dengan media gambar yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Proses validasi dilakukan oleh para ahli di bidang media, materi, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan kategori “sangat baik” karena dinilai mampu menunjang proses pembelajaran secara efektif. Penggunaan media gim interaktif *Educaplay* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran teks berita.

Kata kunci: pengembangan, game edukasi, *Educaplay*, teks berita

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Elsy Zulanda Nabila

NIM : 06021182126013

Dosen Pembimbing : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on educational games Educaplay that focus on news text material for grade VII students at SMP Negeri 2 Indralaya Utara. This study uses a development method based on the Alessi & Trollip model. Data was collected through interviews and the distribution of questionnaires to students and teachers. The developed learning media includes various features of Educaplay, such as material presented with slideshows, crosswords, frog jumping quiz games, answering questions with interesting image media to increase students' interest in learning. The validation process was carried out by experts in the fields of media, content, and language. The validation results show that this media is highly feasible to use, with a "very good" category as it effectively supports the learning process. The use of interactive game media Educaplay as a learning medium can improve students' understanding while creating a more enjoyable learning process in learning news texts.

Keywords: *development, educational game, Educaplay, news text*

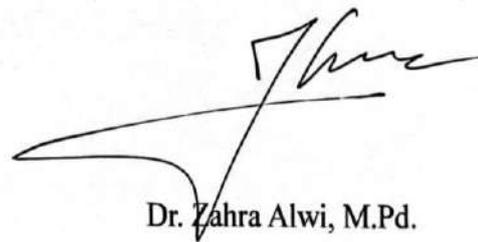
Koordinator Program Studi

Pembimbing



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

NIP 196212061989032003

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi merupakan sebuah konsep yang bersifat kompleks, dinamis, serta dapat di definisikan dan ditafsirkan melalui berbagai macam cara dan sudut pandang yang berbeda sesuai dengan konteks yang digunakan (Rumaf & Wahyuningsih, 2020). Literasi menurut Rohman (2022) merupakan sebuah kemampuan dalam mengolah serta memahami informasi ketika seseorang melakukan kegiatan membaca, menulis, mengobservasi, menelaah. Kegiatan literasi memang merujuk pada kemampuan dasar seseorang dalam mengoptimalkan kinerja otak karena sering digunakan untuk kegiatan membaca dan menulis. Membaca berarti sebuah kemampuan mendasar yang dimiliki setiap orang sebagai bekal dalam mempelajari segala sesuatu. Haryanti & Fitriyah (2021) menyatakan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik dari empat keterampilan berbahasa (membaca, menyimak, menulis, berbicara). Dalam literasi, membaca merupakan suatu pembelajaran yang penting dan menarik bagi pendidik dan peserta didik agar pembelajaran lebih mudah dimengerti atau dipahami pada saat melakukan kegiatan membaca, menulis maupun berkomunikasi (Hermawan et al., 2020).

Robi & Abidin (2020) menyatakan bahwa literasi membaca mengarah pada keterampilan serta kemampuan seseorang dalam membaca, dan menyelesaikan permasalahan dengan tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan membaca peserta didik dapat memahami isi bacaan dan mengetahui tujuan pesan yang ingin disampaikan pada bacaan tersebut. Namun, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Ananda et al., (2024) menunjukkan sering kali ditemukan peserta didik yang memiliki minat baca yang rendah terutama pada materi teks berita sehingga peserta didik tersebut tidak dapat memahami tujuan teks yang dipaparkan dan mengalami kesulitan pada saat pengerjaan soal yang diberikan guru sehingga tidak tercapainya nilai dan tujuan yang diharapkan. Rendahnya tingkat literasi peserta didik ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah

satunya adalah keterbatasan akses terhadap sumber bacaan berkualitas dan kurangnya minat dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi membaca.

Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa literasi membaca pada peserta didik di sekolah perlu adanya peningkatan terutama membaca pemahaman pada teks berita. Melalui peningkatan membaca pemahaman, peserta didik mampu meningkatkan cara berpikir kritis yang dimiliki dan dapat terbantu dalam menerapkan keterampilan berbahasa yang lainnya. Namun, permasalahan yang ada saat ini yaitu kemampuan membaca pemahaman pada teks berita di sekolah belum dilakukan dengan maksimal. Salah satu sekolah yang dinilai belum maksimal dalam menerapkan kemampuan membaca pemahaman tersebut yaitu SMP Negeri 2 Indralaya Utara. Berdasarkan data awal yang diperoleh dari observasi awal di SMP Negeri 2 Indralaya Utara pada tanggal 9 Juli 2024 mengenai membaca pemahaman teks berita menunjukkan masih adanya beberapa kendala. Motivasi dan minat belajar peserta didik dalam materi teks berita masih kurang dikarenakan peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang terlalu kontekstual. Peserta didik merasa kurang tertarik apabila harus membaca teks yang terlalu panjang dan kesulitan dalam menerima informasi yang terdapat pada teks berita karena sudah terlalu bosan duluan melihat teks berita panjang yang disajikan. Selain itu, pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Indralaya Utara masih menghadapi tantangan dalam menentukan media pembelajaran yang menjadi alternatif untuk meningkatkan minat belajar serta motivasi peserta didik yang sebelumnya masih tergolong rendah. Pendidik di SMP Negeri 2 Indralaya Utara masih menggunakan media cetak sebagai media penunjang proses belajar mengajar. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada bagian teks berita, tenaga pendidik masih menggunakan media cetak yakni media koran, majalah, dan buku paket. Penggunaan media elektronik yang diterapkan pada pelajaran ini hanya mengandalkan media televisi saja. Oleh karena itu, pembelajaran di SMP Negeri 2 Indralaya Utara masih dinilai terlalu kontekstual hanya berfokus pada media cetak, sedangkan di era saat ini sudah banyak tenaga pendidik yang mulai memanfaatkan media internet sebagai media penunjang pembelajaran. Penggunaan media cetak

juga dinilai membosankan dan kurang menarik peserta didik. Hal ini mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menjadi berkurang dan sulit dalam membaca pemahaman sebuah teks secara kritis terutama dalam mencari informasi pada teks berita. Pendidik di SMP Negeri 2 Indralaya Utara masih mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran selain media cetak. Pendidik masih kesulitan dalam menentukan serta mengimplementasikan media berbasis internet yang bisa membantu menunjang pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 12 Juli 2024 dan dilakukan perbandingan nilai yang diperoleh antara SMP Negeri 1 Pemulutan Barat dengan SMP Negeri 2 Indralaya Utara menunjukkan bahwa peserta didik di SMP Negeri 2 Indralaya Utara belum mencapai tingkat pemahaman dan keterampilan yang setara dengan peserta didik di SMP Negeri 1 Pemulutan Barat. Data yang didapati menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pemulutan Barat memperoleh nilai rata-rata 80 pada materi teks berita sedangkan untuk nilai rata-rata kelas VII di SMP Negeri 2 Indralaya Utara diperoleh 75. Terdapat perbedaan dalam pencapaian nilai rata-rata siswa yang menunjukkan bahwa siswa di SMP Negeri 1 Pemulutan Barat memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi, khususnya pada materi pembelajaran materi teks berita dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa SMP Negeri 2 Indralaya Utara. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 2 Indralaya Utara, terutama melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan adalah dengan pendidik diharapkan menerapkan penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi selama proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendidik dapat menerapkan media *Educaplay* sebagai media penunjang pembelajaran, dengan memanfaatkan fitur-fitur permainan edukasi yang telah tersedia. Dengan adanya penerapan media pembelajaran yang tepat, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi teks berita dapat meningkat, sehingga dapat meminimalkan nilai yang diperoleh siswa. Implementasi dari strategi ini juga diharapkan dapat berdampak positif pada hasil

belajar peserta didik secara keseluruhan. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis gim edukasi secara efektif di SMP Negeri 2 Indralaya Utara. Penggunaan media pembelajaran berbasis gim edukasi sangat cocok digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran seperti penggunaan situs *Educaplay* yang dapat mempermudah peningkatan pembelajaran serta evaluasi belajar peserta didik. *Platform Educaplay* ini dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa, seperti memahami teks bacaan, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara. Dengan penggunaan yang tepat, gim edukasi seperti *Educaplay* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengoptimalkan pembelajaran, menjadikannya lebih menarik, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik melalui berbagai macam aplikasi pembelajaran atau media sosial dan *platform* gim edukasi *online* yang sudah tersedia dan mudah diakses.

Media merupakan sebuah alat yang dapat membantu menyampaikan informasi selama proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dinilai efektif apabila mampu membangkitkan motivasi belajar serta menarik minat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu pemahaman peserta didik, serta menafsirkan data dan menyajikan data yang dapat menarik perhatian peserta didik (Aulika et al., 2023). Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan prestasi peserta didik karena dengan menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar dapat membantu merangsang kemampuan berpikir, berprasaan, perhatian, dan keterampilan seorang anak yang nantinya dapat memicu terjadinya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ditujukan agar proses belajar mengajar lebih bervariasi dan menimbulkan suasana baru bagi peserta didik. Media pembelajaran yang biasa digunakan seperti buku teks pedoman pembelajaran yang berlangsung terlihat membosankan dan terlalu terpaku pada teks materi yang dipelajari (Eva et al., 2020).

Gagne & Briggs sebagaimana dikutip dalam (Riyan, 2021) berpendapat bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang digunakan sebagai pendukung dalam menyampaikan materi atau pesan pembelajaran, biasanya berbentuk buku-buku, video, film, *tape recorder*, gambar, komputer, salindia, dan televisi. Media pembelajaran harus diselaraskan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung agar proses menjadi lebih efektif. Salah satu sumber belajar yang bisa digunakan oleh tenaga pendidik saat ini adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis gim edukasi *online*. Gim edukasi saat ini sudah banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran, dengan begitu peserta didik akan merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terkesan hanya terpaku pada penjelasan tekstual saja. Adanya gim edukasi membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan melalui permainan yang meningkatkan daya pikir serta kreativitas peserta didik, dengan begitu motivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran akan semakin meningkat (Mastoah et al., 2022).

Platform media gim edukasi *online* saat ini sudah mudah diakses dan bisa diaplikasikan dalam pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *platform Educaplay*. *Educaplay* merupakan sebuah *platform* yang menyediakan permainan menarik dengan berbagai fitur permainan yang mudah diakses dan menambahkan teks, gambar, suara, dan video yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Melalui *platform Educaplay* pendidik dapat berkreasi dan berinovasi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik agar senantiasa terpacu mengikuti pembelajaran serta memperdalam pemahaman materi (Kurniati et al., 2019). Penggunaan media gim edukasi bisa dijadikan salah satu solusi pendidik dalam meningkatkan penggunaan media dalam pembelajaran agar hasil pembelajaran tercapai dengan maksimal karena penggunaan media pembelajaran yang kurang diterapkan oleh pendidik dapat mempengaruhi tercapai atau tidaknya pembelajaran berlangsung.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis media gim edukasi *Educaplay* pada materi teks berita, di antaranya: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Batitusta & Hardinata,

(2024) dengan judul *Pengaruh Implementasi Media Permainan Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai*. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Utami et al., (2023) dengan judul *Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah*. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Lathifah et al., (2024) dengan judul *Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang*. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Anwar & Jasiah, (2024) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI*. Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Rifaldin et al., (2024) dengan judul *Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. d SMP 20 Makassar*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya di SMP Negeri 2 Indralaya Utara serta hasil penelitian sebelumnya dan berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu membuktikan bahwa peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Educaplay* pada materi teks berita. Penggunaan *Educaplay* diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik karena penggunaan media *Educaplay* menyajikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan dapat diminati peserta didik di era digital saat ini dengan memainkan fitur-fitur permainan yang tersedia dan *Educaplay* juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peran aktif peserta didik serta kesiapan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran.

Keterbaruan dari pengembangan media gim interaktif berbasis *Educaplay* ini mencakup: (1) memadukan penjelasan materi teks berita yang ditayangkan melalui *slideshow*, tayangan video contoh berita dan permainan kuis, yang biasanya hanya dijadikan kuis pada saat *pre-test* dan *post-test*; (2) menggunakan materi teks berita, yang belum pernah dilakukan pada uji coba sebelumnya; (3) menggunakan penelitian pengembangan yang lebih menekankan tahapan perencanaan, desain, dan pengembangan dengan evaluasi berulang, sehingga menghasilkan media yang lebih terstruktur, valid, dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian

ini nantinya akan menghasilkan produk berupa permainan edukasi yang menyediakan berbagai macam permainan yang bisa meningkatkan motivasi minat belajar peserta didik dengan memadukan materi teks berita, contoh dari teks berita dan disertakan dengan soal kuis yang mampu mengasah kemampuan berpikir peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapati sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan terhadap pengembangan media gim interaktif berbasis *Educaplay* pada materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?
- 2) Bagaimana rancangan produk pengembangan media gim interaktif berbasis *Educaplay* pada materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?
- 3) Bagaimana uji validitas produk pengembangan media gim interaktif berbasis *Educaplay* pada materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan terhadap pengembangan media gim interaktif berbasis *Educaplay* pada materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara.
- 2) Menghasilkan rancangan produk pengembangan media gim interaktif berbasis *Educaplay* pada materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara.
- 3) Mendeskripsikan hasil uji validitas produk pengembangan media gim interaktif berbasis *Educaplay* pada materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagi peserta didik. Diharapkan dapat mempermudah peserta didik pada saat proses pembelajaran khususnya pada materi teks berita dan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Educaplay*.
- 2) Bagi pendidik, diharapkan dapat berguna sebagai alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan menambah keterampilan dan mengembangkan media pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan referensi dan masukan dalam upaya peningkatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai
- 4) Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian sejenis, terutama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Educaplay* yang menarik bagi pendidik dan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 33–42.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning* (Allyn and Bacon, Ed.).
- Ananda, D., Amalia, D. K., & Adi, P. (2024). Implementasi model kooperatif tipe team game tournament dalam pembelajaran membaca cepat teks berita kelas 7 SMP negeri 2 pakis. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(2).
- Anwar, S., & Jasiah. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game *Educaplay* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
- Arizal, J., Mardiaty, & Jumiatik. (2021). Peningkatan keterampilan menulis teks berita menggunakan video youtube pada siswa kelas VIII SMP . *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*.
- Aulika, R., Gandamana, A., Gultom, I., Feliks, D., & Tambunan, H. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis aplikasi canva pada kelas III di sekolah dasar negeri 064017 medan kecamatan perjuangan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 763–771.
- Bangun, E. P. (2019). Analisis isi unsur kelengkapan berita pada media online manadopostonline.com. *Koagouw, Ferry V.I.*
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh implementasi media permainan edukasi *Educaplay* berbasis gadget terhadap hasil belajar menulis esai. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690.
- Berutu, R., Simaremare, J. A., & S, M. F. (2025). Pengaruh strategi listening team terhadap kemampuan menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP negeri 37 medan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(4), 945–957.
- Borman, R. I., & Idayanti, E. (2018). Pengembangan game edukasi untuk anak taman kanak-kanak (tk) dengan implementasi model pembelajaran visualitation auditory kinestethic (vak). *JIPI: Jurnal Ilmian Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 03(01), 8–16.
- Eva, P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–8.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research(JSR)*, 1–17.

- Fathoni, M. I., & Marpanaji, E. (2018). Pengembangan e-book interaktif mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk smk kelas x. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 70–81.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Haryanti, A., & Fitriyah, M. (2021). Keterampilan membaca teks berita dengan metode bermain peran pada siswa SMPN 87 jakarta. *PROSIDING SAMASTA: Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 74–83.
- Hermawan, R., Rumaf, N., & Solehun. (2020). Pengaruh literasi terhadap keterampilan membaca pada siswa kelas IV SD inpres 12 kabupaten sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 56–63.
- Hidayat, G., Hermanto, & Himawan, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran canva materi teks puisi untuk siswa kelas VIII SMP. *Kode: Jurnal Bahasa*.
- Irsyad, A. M., & Anggraini, D. (2023). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan menulis teks berita siswa kelas VII SMP negeri 2 pariaman. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 114–121.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 148–156.
- Izzah, N., Yusliani, N., & Roodiah, D. (2022). Sistem deteksi kemiripan teks pada berita berbahasa indonesia menggunakan algoritma ratcliff/obershelp. *Jurnal Linguistik Komputasional*, 5(1), 1–6.
- Izzati, C. A. F., & Subandiyah, H. (2024). Pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengkreasi teks berita kelas XI. *BAPALA*.
- Kurniati, A., Fransiska, & Sari, A. W. (2019). Analisis gaya bahasa siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 87–103.
- Lathifah, Lestari, H., Fitriani, Y., & Lestari, R. F. L. (2024). Meningkatkan minat belajar bahasa indonesia menggunakan media berbasis teknologi *Educaplay* pada siswa kelas XI ips sma it izzuddin palembang. *MADANI: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol 2(3), 22–31.
- Listikal, E., & Tamsin, A. C. (2023). Struktur dan kaidah kebahasaan teks berita siswa kelas VIII SMP negeri 17 kerinci. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*.

- Maemuna, F., & Pujiatna, T. (2022). Media pembelajaran teks cerpen berbasis powtoon sebagai penunjang literasi digital. *Prosiding Bina Basa V*, 10–15.
- Mastoah, I., Zulela, & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan literasi digital menggunakan media game edukasi kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 69–80.
- Muin, I. (2021). Menggunakan metode partisipatori dengan teknik ATTL (amati, tanya, tulis, laporkan) dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis teks berita pada peserta didik kelas VIIIA MTs negeri 1 kotabaru tahun pelajaran 2018/2019. *CENDEKIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 141–158.
- Nainggolan, D. (2020). Analisis penggunaan metode lightning the learning climate dalam pembelajaran menulis teks berita. *Repository Universitas HKBP Nommensen*.
- Pendari, V. J., & Amir, A. (2020). Diksi dalam teks berita siswa kelas VII smp negeri 6 pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi game edukasi lingkungan agen p vs sampah berbasis android menggunakan construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86–90.
- Rifaldin, M., Muhiddin, N. H., & Rante, P. (2024). Penerapan model discovery learning berbantuan media *Educaplay* untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas VIII. d SMP 20 makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623–1633.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran teks eksposisi. *DIKSI*.
- Robi, N., & Abidin, Z. (2020). Literasi membaca sebagai upaya pembentuk karakter peserta didik (jujur dan bertanggung jawab). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 790–797.
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 176–181.
- Rohman, A. (2022). Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis di era disrupsi. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 40–47.
- Rosita, Z. A. R., Wulandari, A. P., Amaliya, F., & Fauziyah, N. (2025). Pemanfaatan aplikasi *Educaplay* sebagai alat bantu asesmen pada pelajaran matematika kelas IV SDN Paberasan I. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 22–30.
- Rumaf, N., & Wahyuningsih, A. (2020). Penerapan gaya literasi read and writing bagi siswa di SD Labschool STKIP muhammadiyah sorong warmon kokoda kabupaten sorong. *Jurnal ABDIMASA Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21–27.
- Sanjaya, F. D., Agustina, R., & Wiranty, W. (2020). Meningkatkan keterampilan menulis teks berita dengan metode picture and picture pada siswa kelas VIII

SMP Negeri 1 Sengah Temila. *EduIndo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.

- Santi, N. K. W., Wendra, I. W., & Nurjaya I Gede. (2021). Analisis komponen teks berita karya siswa kelas VIII smp negeri satu atap 1 tejakula. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11 (2), 175–184.
- Sanuhung, F., Salsabila, U. H., Wahab, J. A., Amalia, M., & Rimadhani, M. I. (2022). Penggunaan aplikasi padlet sebagai media pembelajaran daring pada mata kuliah teknologi pendidikan (studi kasus universitas ahmad dahlan). *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1).
- Siagian, R. S., Sofwan, M., & Hayati, S. (2023). Media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva for education pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5222–5230.
- Sidik, M. (2019). Perancangan pengembangan e-commerce dengan metode research and development. *Jurnal Teknik Informatika Unika St.Thomas* , 99–107.
- Surachmi, S., Utomo, S., Ismaya, E. A., & Su'ad. (2024). Pendampingan program belajar bahasa inggris smajeducap: smart-joyful *Educaplay* platform berbasis lesson study di kecamatan trangkil kabupaten pati. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(6), 441–449.
- Syarmadana, Aisyah, N., & A, R. (2024). Penerapan media *Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(2), 51–56.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan aplikasi *Educaplay* pada pembelajaran pendidikan pancasila materi aturan di rumah dan sekolah. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).