

UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VII

Muhammad Zaki Arrazin

FTIK, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

mzakiarrzani@gmail.com

Abstract

This educaplay-based learning media feasibility test research aims to determine the feasibility of media and material. The problem obtained by researchers during the field is that the teacher who teaches SKI subjects in class VII is still using the lecture method so that it makes students feel bored, sleepy, and lack of enthusiasm for learning, therefore researchers are interested in bringing educaplay-based learning media so that students are not easily bored, sleepy, and their enthusiasm for learning increases because of the learning media presented. Based on the assessment technique with the Research and Development (R&D) method and Development (R&D) method using the V model. The research method used is research and development by following the procedures in the V model. The data collection technique used is a research instrument with quantitative data analysis. The feasibility results obtained from the feasibility test of educaplay-based learning media based on the aspects of media experts obtained 82% while based on the aspects of material experts obtained 98% with very feasible criteria for each aspect.

Keywords: Educaplay, Kelayakan, Media Pembelajaran

Abstrak

Penelitian uji kelayakan media pembelajaran berbasis educaplay ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan materi. Adapun permasalahan yang didapat peneliti selama dilapangan yaitu guru yang mengajar mata pelajaran SKI di kelas VII ini masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan, mudah mengantuk, dan kurangnya semangat belajar, oleh karena itu peneliti tertarik membawakan media pembelajaran berbasis educaplay agar siswanya tidak mudah bosan, mengantuk, dan semangat belajarnya bertambah karena adanya media pembelajaran yang dibawakan. Berdasarkan teknik penilaian dengan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) menggunakan model V. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan dengan mengikuti prosedur dalam model V. Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan instrumen penelitian dengan analisis data kuantitatif. Hasil kelayakan yang diperoleh dari uji kelayakan media pembelajaran berbasis educaplay berdasarkan aspek ahli media diperoleh 82% sedangkan berdasarkan aspek ahli materi diperoleh 98% dengan kriteria sangat layak untuk masing-masing aspek.

Kata Kunci : Educaplay, Kelayakan, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, inovasi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang sedang berkembang adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti EducaPlay. EducaPlay merupakan platform yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis konten interaktif,

termasuk kuis, permainan, dan aktivitas pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa(Burhan et al., 2023).

Educaplay adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. Educaplay menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi Strategi Dakwah Nabi Muhammad di Mekah untuk peserta didik, tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep penting dalam mata pelajaran SKI secara lebih mendalam(Fernanda et al., 2024).

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna(Hasan et al., 2021)

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa(Anggraini & Sunaryantiningsih, 2018). Oleh karena itu, penting untuk melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran ini, terutama dalam konteks mata pelajaran tertentu, seperti Pendidikan Agama Islam (SKI) di kelas VII. Uji kelayakan media pembelajaran bertujuan untuk menilai sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti relevansi konten, kemudahan penggunaan, dan dampak terhadap hasil belajar siswa(Sidiq & Muskhir, 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa(Firmansyah et al., 2018)(Muhtadi et al., 2023). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis EducaPlay dalam konteks SKI kelas VII, dengan menggunakan Model V. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin meningkat. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar(Eva et al., 2023).

Namun, tantangan yang dihadapi adalah memastikan bahwa media yang digunakan tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk melakukan evaluasi yang mendalam terhadap media pembelajaran yang akan digunakan di kelas.

Permasalahan yang terjadi dilapangan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, para siswa merasa bosan, mudah mengantuk, dan lain-lain. Karena juga guru yang mengajar mata pelajaran SKI ini hanya menggunakan metode ceramah dan menjelaskan saja pada saat pembelajaran di kelas

Dalam penelitian ini, peneliti akan melibatkan dosen ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan hasil validasi media pembelajaran Educaplay.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis EducaPlay dalam konteks SKI kelas VII. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran dalam merancang dan menerapkan media yang lebih efektif dan menarik, agar siswa tidak mudah merasa bosan, mudah mengantuk, dan lain-lain pada saat pembelajaran

berlangsung. Dengan demikian, diharapkan kualitas pendidikan di Indonesia dapat terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut(Muhsan et al., 2022). Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model V. Model V adalah jenis model SDLC yang prosesnya dijalankan secara berurutan dalam bentuk V. Model ini juga dikenal sebagai model Verifikasi dan Validasi. Model ini didasarkan pada asosiasi fase pengujian untuk setiap tahap pengembangan yang sesuai. Pengembangan setiap langkah secara langsung dikaitkan dengan fase pengujian. Fase berikutnya dimulai hanya setelah fase sebelumnya selesai, yaitu untuk setiap aktivitas pengembangan, ada aktivitas pengujian yang sesuai dengannya. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan model V sebagai berikut:

Identifikasi Kebutuhan Pengguna (User Requirements), Spesifikasi Kebutuhan Sistem (System Requirements), Desain Sistem dan Arsitektur (System Design and Architecture), Desain Modul atau Komponen (Component Design), Implementasi atau Pengembangan (Implementation), Pengujian Unit (Unit Testing), Pengujian Integrasi (Integration Testing), Pengujian Sistem (System Testing), Pengujian Penerimaan (Acceptance Testing).

Dari 9 langkah model V, artikel ini hanya mengadopsi 6 langkah model V, yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan Pengguna (User Requirements)

Tujuan:

Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran SKI.

Aktivitas:

Mengadakan diskusi dengan guru untuk mengetahui kebutuhan dalam penyampaian materi.

2. Spesifikasi Kebutuhan Sistem (System Requirements)

Tujuan:

Menyusun spesifikasi teknis media pembelajaran berbasis Educaplay.

Aktivitas:

Menentukan jenis aktivitas di Educaplay, seperti teka-teki silang, kuis interaktif, atau peta konsep.

Menyusun format tampilan dan cara evaluasi yang menarik dan sesuai untuk siswa kelas VII.

3. Desain Sistem dan Arsitektur (System Design and Architecture)

Tujuan:

Merancang struktur pembelajaran dan alur media di Educaplay.

Aktivitas:

Menentukan alur pembelajaran di platform, seperti urutan konten (teori, aktivitas, evaluasi).

Merancang struktur soal kuis atau game berdasarkan materi SKI.

4. Desain Modul atau Komponen (Component Design)

Tujuan:

Merancang detail setiap komponen media pembelajaran.

Aktivitas:

Membuat soal kuis interaktif

5. Implementasi atau Pengembangan (Implementation)

Tujuan:

Membuat media pembelajaran di platform Educaplay.

Aktivitas:

Mengunggah materi dan aktivitas yang telah dirancang ke Educaplay.

6. Pengujian Unit (Unit Testing)

Tujuan:

Menguji masing-masing aktivitas di Educaplay.

Aktivitas:

Memastikan setiap kuis berjalan sesuai dengan desain.

Penelitian ini dilakukan pada Oktober 2024 dengan subjek penelitian yaitu satu ahli materi yang merupakan Dosen ahli bidang SKI IAIN Palangka Raya dan satu ahli media di IAIN Palangka Raya.

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket kepada validator ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Analisis uji kelayakan media educaplay dilakukan untuk memperoleh data dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Data yang dihasilkan dari penilaian tersebut merupakan data kuantitatif. Data tersebut dapat dikonversi kedalam data kualitatif dalam bentuk interval menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Validitas} = \text{Skor total} \times 100\%$$

Lihat: Tabel 1, Kriteria Tingkat Kevalidan Media Educaplay

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0 - 20%	Tidak valid

Sumber: (Fanani et al., 2024)

Skor 5: Sangat Valid (SV)

Skor 2: Kurang Valid (KV)

Skor 4: Valid (V)

Skor 1: Tidak Valid (TV)

Skor 3: Cukup Valid (CV)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji kelayakan media pembelajaran educaplay dinilai berdasarkan 2 aspek yaitu dari aspek ahli media dan aspek ahli materi. Kedua aspek tersebut dinilai oleh 2 validator dari dosen yang masing-masing sebagai validator ahli media dan validator ahli materi(Aini et al., 2023).

Hasil pengembangan media pembelajaran ini adalah berupa produk dalam wujud game interaktif yang siap untuk divalidasi. Berikut adalah paparan analisis data hasil penilaian ahli media dan juga ahli materi(Seftiana & Delia, 2022).

1. Validasi Ahli Media

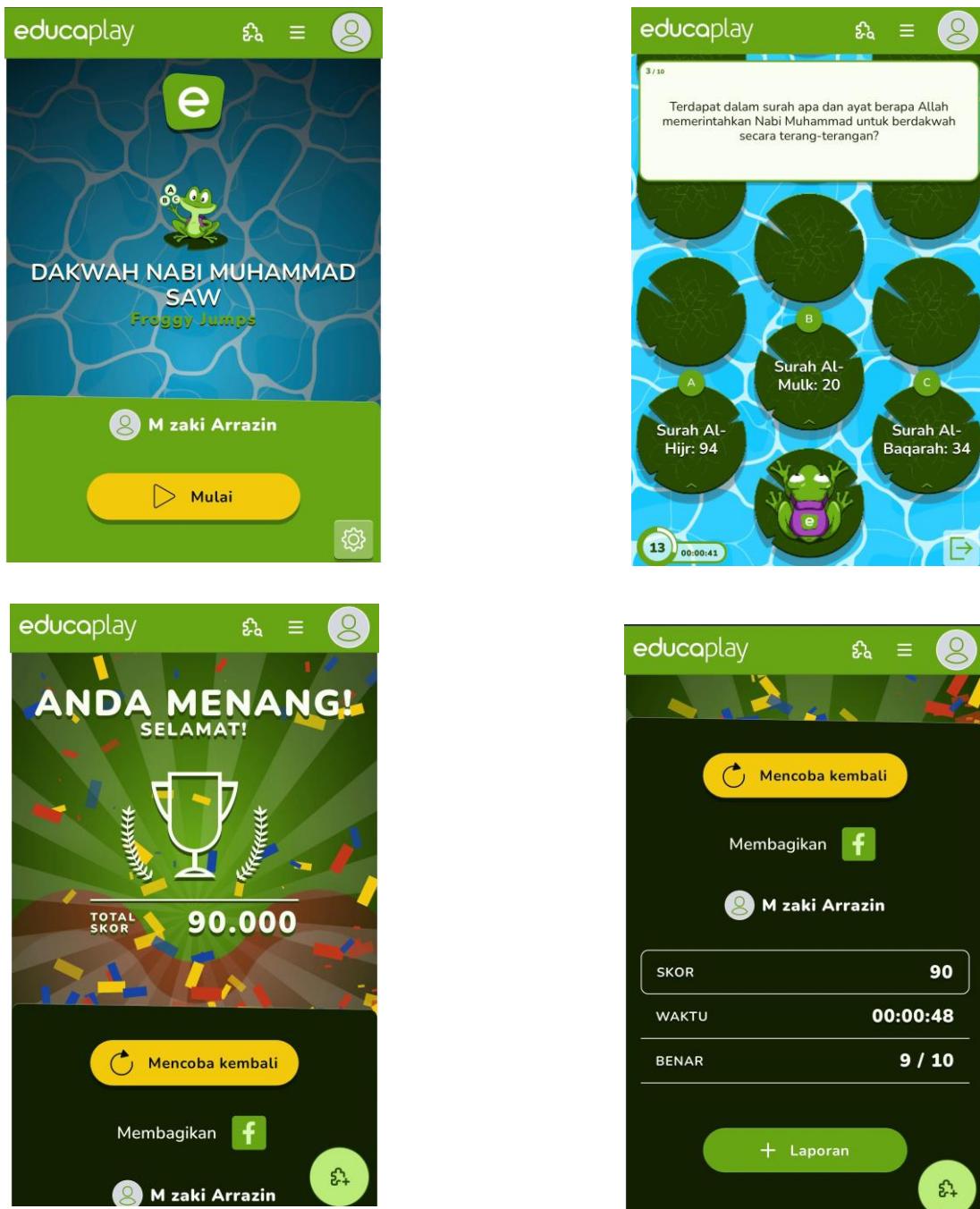
Lihat: Tabel 2, Hasil Validasi Media

	Indikator Penilaian	Skor Total	Skor Maksimum
	Aspek Penyajian		
1.	Tampilan media pembelajaran berbasis Educaplay	4	5
2.	Penggunaan Tombol/Button	4	5
3.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf	4	5
4.	Kesesuaian tata letak gambar, teks dan objek	4	5
5	Gambar berkualitas dan dapat terlihat jelas	4	5
6.	Kemenarikan desain pada media pembelajaran Educaplay	5	5
	Aspek isi		
7.	Soal pada media pembelajaran Educaplay dapat dibaca dan dipahami	4	5
	Aspek Bahasa		
8.	Kalimat yang terdapat dalam media pembelajaran Educaplay jelas dan dapat dipahami	4	5
9.	Tidak terdapat penafsiran ganda	4	5
10.	Kesesuaian bahasa dengan EYD	4	5
	Skor total x 100%	82%	100%

Dari tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa hasil akhir validasi dari ahli media memperoleh nilai 82% . Berdasarkan penilaian ahli media nilai 82% ini dinyatakan masuk kedalam kategori sangat valid. Yang artinya media pembelajaran ini sangat valid dan layak untuk digunakan.

Hasil media interaktif educaplay yang dikembangkan dapat dilihat pada **gambar (1)**. Media tersebut diterapkan kepada siswa setelah dinyatakan layak oleh tim ahli baik ahli media maupun ahli materi dan guru SKI.

Lihat: Gambar 1, Media Interaktif Educaplay



Hasil media interaktif educaplay tersebut diterapkan kepada siswa berupa game interaktif dengan menggunakan HandPhone dikelas, tujuan agar siswa dapat mengerjakan secara bersama-sama game interaktif pada saat pembelajaran. Game interaktif educaplay froggy jumps memiliki keunikan tersendiri yaitu pada saat mulai mengerjakan siswa disuruh

untuk memilih jawaban yang benar, kalau benar maka kodok tersebut akan lompat dan selamat, tetapi apabila jawabannya salah maka kodoknya itu akan tenggelam, dan digame interaktifnya memiliki 5 nyawa, dan setiap soal diberi waktu menjawab selama 20 detik. Dan setelah mengerjakan game interaktif educaplay diakhir ada total skor yang didapat.

2. Validasi Ahli Materi

Uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan materi sesuai dengan indikator pembelajaran terhadap media yang telah dikembangkan. Validator ahli materi yaitu Dosen ahli dibidang SKI IAIN Palangka Raya. Hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Lihat: Tabel 3, Hasil Validasi Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor Total	Skor Maksimum
1.	Kesesuaian materi naskah dengan tujuan pembelajaran	5	5
2.	Kesesuaian naskah dengan materi	5	5
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5	5
4.	Naskah materi mudah dipahami	4	5
5.	Kesesuaian bahasa dengan EYD dan tanda baca	5	5
6.	Kesesuaian naskah dengan tingkat kemampuan siswa	5	5
7.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	5	5
8.	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5	5
9.	Kemenarikan penyajian materi pada Game Educaplay	5	5
10.	Sistematika penyajian materi naskah	5	5
	Skor total x 100	98%	100%

Uji kelayakan oleh ahli materi dapat dilihat berdasarkan Tabel 3 di atas yang menunjukkan bahwa dari validator materi diperoleh nilai tertinggi yaitu 98% dan termasuk kedalam kategori layak pakai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs Terpadu Berkah pada mata pelajaran SKI materi Strategi Dakwah Nabi Muhammad Di Mekah, bahwa hasil uji kelayakan oleh satu validator ahli media diperoleh hasil 82% dengan kategori sangat layak digunakan, sedangkan hasil uji kelayakan oleh satu validator ahli materi diperoleh hasil 98% dengan kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, K., Rosidi, I., Muhamrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model Addie Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), 112–121. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.11527>

Anggraini, Y., & Sunaryantiningsih, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pengukuran Listrik Berbasis “Augmented Reality” pada Mahasiswa Teknik Elektro UNIPMA. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v3i1.2386>

Burhan, B., Nurwidayanti, N., Irwandi, A., Shaleh, N. F., Pabulo, K., & Rahmadhanningsih, S. (2023). Analisis Penerapan Manajemen Sekolah Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 23(2), 450–464. <https://doi.org/10.35965/eco.v23i2.2889>

Eva, E. F., Badriah, E., Nurwanda, A., & Prawiranegara, B. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Aset Tetap Dalam Meningkatkan Efektivitas Pengendalian Intern Aset Tetap Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Ciamis. *J-Aksi: Jurnal Akuntansi Dan Sistem Informasi*, 4(2), 112–122. <https://doi.org/10.31949/jaksi.v4i2.4809>

Fanani, N. A., Dia, A., Sari, I., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., Guru, P., Dasar, S., Gresik, U. M., & Karakter, P. (2024). ISSN 3030-8496 *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 1(2), 21–32.

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>

Firmansyah, T., Supriyanto, A., & Timan, A. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Layanan Di Sma Laboratorium. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 2(3), 179–184. <https://doi.org/10.17977/um025v2i32018p179>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahirim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(2), 57–65.

Muhtadi, M. A., Murthada, M., & Bunyamin, I. A. (2023). Pengaruh Kepuasan Kerja Guru dan Kebijakan Sekolah terhadap Peningkatan Efektivitas Manajemen Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(11), 681–691. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i11.799>

Seftiana, D., & Delia, B. A. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dan Game Interaktif Menggunakan Webside Oodlu Materi Pecahan Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 51–59. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p51-59>

Sidiq, H., & Muskhir, M. (2020). Analisis Uji Kelayakan Penerapan Media Pembelajaran Instalasi Motor Listrik Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 79–82. <https://doi.org/10.24036/jpte.v1i1.40>