

Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Menggunakan Model-V pada Mata Pelajaran SKI

Latifah Mayasari¹⁾, Jasiah²⁾

^{1,2}IAIN Palangka Raya, Indonesia

Email:

latifah.maya27@gmail.com jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Keywords

Media Pembelajaran, Educaplay dan Model V

ABSTRACT

Media pembelajaran yang efektif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi pesereta didik. Media memiliki peran penting dalam terlaksananya proses pembelajaran, sebab penggunaan media menjadi salah satu perantara pendidik kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang mudah untuk peserta didik memahami materi yang sukar dipahami menggunakan penjelasan verbal, oleh karena itu penelitian ini menggunakan Research And Development (R&D). Dengan menggunakan V-model mulai dari requirement gathering, system analysis, software design, module design, coding, sedangkan tahapan validasi menjabarkan testing terhadap setiap scope aplikasi mulai dari unit test, integration test, system test, hingga user acceptance. Hasil dari ahli media mendapat skor 82%, ahli materi mendapatkan skor 98%, respon guru mendapatkan skor 82% dan hasil respon siswa mendapatkan skor 90,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran educaplay dinyatakan efektif dan efisien untuk digunakan

Pendahuluan

Di era digital sekarang ini, penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar tidak hanya menjadi pilihan tetapi juga kebutuhan. Teknologi juga menjadi alat integral dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, terutama dengan media pembelajaran yang sejalan dengan esensi pendidikan (Prayuda et al., 2024). Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan oleh pendidik sebagai alat peraga untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Konjin & Wiratama, 2023).

Media pembelajaran yang efektif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi pesereta didik. Media memiliki peran

penting dalam terlaksananya proses pembelajaran, sebab penggunaan media menjadi salah satu perantara pendidik kepada peserta didik agar informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima (Dianita et al., 2024). Penerepan media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik untuk peserta didik, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat (Yahya et al., 2024).

Dari berbagai macam media pembelajaran yang terdapat sekarang ini, guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis Educaplay. Educaplay adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif (Utami et al., 2023).

Berdasarkan data observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI di Mts Terpadu Berkah kelas VII Palangkaraya menyatakan bahwa peserta didik merasa bosan, jenuh dan mengantuk dalam proses pembelajaran. bahwa mata pelajaran SKI sulit dipahami karna materinya bersifat kompleks mencakup banyak informasi sejarah seperti tanggal, tahun, tempat yang perlu diingat dan budaya yang ada pada masa tersebut.

Hal tersebut diatas sesuai dengan temuan penelitian (Pembelajaran et al., 2023) yang menyatakan lemahnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran SKI dalam menerima materi dan kesulitan dalam mengerjakan soal. (Belajar et al., 2023) menyebutkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dikarenakan banyaknya materi yang mengharuskan peserta didik memiliki pemahaman serta daya ingat yang tinggi. Selaras dengan permasalahan yang ditemukan pada penelitian lain bahwasanya pada pembelajaran SKI terjadi interaksi yang rendah dalam proses belajar mengajar dan pembelajaran terjadi satu arah yang mengakibatkan peran guru sangat dominan dan siswa menjadi pasif untuk terlibat (Aidah & Ali, 2024).

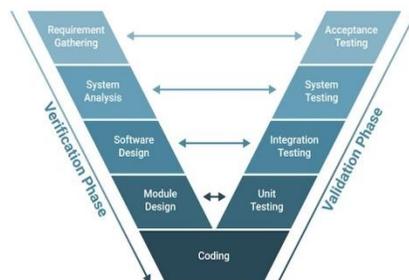
Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis ingin memberikan salah satu solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Educaplay. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Educaplay dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan

dan keterampilan siswa yang relevan dalam era digital(Lestari et al., 2024). Media pembelajaran Educaplay diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Maka penulis mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Educaplay Menggunakan Model-V Pada Mata Pelajaran SKI”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Dalam pelaksanaannya penelitian pengembangan dilakukan di Mts Terpadu Berkah Palangka Raya pada tanggal 15 Oktober sampai dengan 25 Oktober 2024. Model yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu model pengembangan V-model. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

V-model adalah model pengembangan yang berfokus terhadap pendekatan pengembangan perangkat lunak dengan dua tahapan utama yaitu verifikasi dan validasi. Tahapan verifikasi menjabarkan pengembangan, mulai dari requirement gathering, system analysis, software design, module design, coding, sedangkan tahapan validasi menjabarkan testing terhadap setiap scope aplikasi mulai dari unit test, integration test, system test, hingga user acceptance testing(Ruswiansari et al., 2024).



Gambar 1.

Alur kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Requirement Gathering

Fase pertama dari V-Model adalah fase pengumpulan dan analisis persyaratan, di

mana persyaratan pelanggan untuk perangkat lunak dikumpulkan dan dianalisis untuk menentukan ruang lingkup proyek (Prasetyo, 2023). Pada tahapan pertama perencanaan proses pembuatan media pembelajaran Educaplay ini dilakukan pengumpulan kebutuhan atau analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan diperlukan untuk mengetahui informasi mengenai kebutuhan siswa dan karakteristik siswa. Dalam tahap ini penulis melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran SKI dan mengobservasi kelas tempat siswa belajar.

2. *System Design*

Tahap kedua setelah pengumpulan kebutuhan atau analisis kebutuhan dilakukan perancangan sistem. Perancangan sistem dimulai dari pemilihan media, format dan rancangan media. Media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian pengembangan ini adalah Educaplay.

3. *Software design*

Tahapan ketiga dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu perancangan desain Educaplay yang ingin digunakan. Dari banyaknya pilihan fitur-fitur yang tersedia didalam platform Educaplay penulis mengambil game froggy jump yaitu kuis katak melompat.

4. *Module design*

Module Design atau perancangan modul merupakan tahapan keempat dari pengembangan media pembelajaran Educaplay. Pada tahap ini, penulis merancang modul sesuai dengan fitur Educaplay yang dipilih yakni game froggy jump (kuis katak melompat). Selain itu, tahap perancangan modul digunakan untuk menyusun soal-soal kuis serta mengatur durasi fitur yang digunakan dalam platform Educaplay.

5. *Coding*

Tahap *coding* atau pengkodean dalam pengembangan media pembelajaran Educaplay dilakukan untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan pada tahapan sebelumnya dapat di pakai dengan baik.

6. *Unit test*

Unit testing atau tahap pengujian dilakukan untuk menguji setiap perancangan desain yang dikembangkan tidak terdapat kendala dalam pengaplikasiannya. Perancangan desain Educaplay diuji secara independen untuk memastikan bahwa media tersebut berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

7. *Integration test*

Integration test atau pengujian integrasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran memenuhi harapan yang diinginkan.

8. System test

System test atau pengujian sistem adalah tahap melakukan revisi setelah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Revisi dilakukan untuk memperbaiki fungsional dan non-fungsional dari platfrom Educaplay yang dikembangkan.

9. User acceptance testing

Adalah pengujian penerimaan pengguna pada tahap terakhir ini media yang telah selesai dikembangkan dapat di sebarakan kepada target yang menjadi sasaran penggunaanya.

Hasil dan Bahasan

Penelitian ini dilakukan di Mts Terpadu Berkah Palangkaraya kelas VII dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Educaplay. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Educaplay ini menggunakan model-V.



Gambar 2. Media Pembelajaran Educaplay

Menurut (Konjin & Wiratama, 2023) analisis data kevalidan didapat dari validasi ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert 5-1 yaitu Sangat valid= (81%-100%), Valid = (61%-80%), Cukup valid = (41%-60%), Kurang valid = (21%-40%) dan Tidak valid = (0%-20%). Untuk menghitung hasil kevalidan maka diperlukan rumus dan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1.
Hasil Rekapitulasi Validator

Validator	Presentase (%)	Kriteria
Ahli Media	82%	Sangat Valid
Ahli Materi	98%	Sangat Valid

Analisis data kepraktisan pengembangan media pembelajaran educaplay dapat diperoleh dari lembar angket respon guru dan angket respon siswa dengan menggunakan skala likert (Yanto, 2019) 5-1 yaitu sangat praktis = (81%-100%) praktis = (61%-80%), cukup praktis = (41%-60%), kurang praktis = (21%-40%) dan tidak praktis = (0%-20%). Untuk menghitung hasil kepraktisan maka dipakai rumus yang sama dengan rumus validasi ahli media dan ahli materi.

Perolehan nilai untuk validasi ahli materi, ahli media dan respon gur kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 2.

Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Respon Siswa

Hasil Angket	Presentase (%)	Kriteria
Respon Guru	82%	Sangat Praktis
Respon Siswa	90,7%	Sangat Praktis

Hasil angket respon guru pada tabel di atas menunjukkan presentase 82% yang berarti dalam penerapan media pembelajaran Educaplay yang dikembangkan dianggap praktis atau dalam kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil respon siswa menunjukkan persentase 90,7% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran Educaplay dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan di atas, media pembelajaran Educaplay berhasil dikembangkan pada mata pelajaran SKI. Untuk menguji tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media perlu dilakukan beberapa tahap yakni validasi pada 2 ahli (ahli media dan ahli materi), angket respon guru dan angket respon siswa. Pada validasi ahli media mendapat skor 82% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan ahli materi

mendapatkan skor 98% dengan kriteria “Sangat Valid”. Sedangkan respon guru mendapatkan skor 82% dinyatakan “Sangat Praktis” dan hasil respon siswa mendapatkan skor 90,7% dinyatakan “Sangat Praktis”. Dari hasil pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Educaplay dinyatakan valid, praktis serta efektif untuk digunakan.

References

- Aidah, L. S., & Ali, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas 10 Di MAN 3 Sragen Tahun Pelajaran 2023/2024. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1565–1572.
- Belajar, F. K., Didik, P., & Pembelajaran, P. (2023). *Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran*. 17(1).
- Danita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Konjin, H. C. T., & Wiratama, N. A. (2023). Pengembangan Media Peran (Pop Up Book Peraturan) Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SDN Kebomlati Tuban. *Elementary School Journal*, 2(1), 43–48.
- Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31.
- Pembelajaran, P., Kebudayaan, S., Mts, D. I., Mujtahidin, N., Ponorogo, M., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2023). *Faktor - faktor kesulitan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di mts nurul mujtahidin mlarak ponorogo*.
- Prasetyo, S. Y. J. (2023). *Modul Matakuliah Rekayasa Perangkat Lunak*. 53–60.
- Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). *Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay*. 3(4), 164–174.
- Ruswiansari, M., Ferozi, A. F., & Wardhana, S. R. (2024). Pengembangan Sistem Pegawai

(Simpeg) Berbasis Mobile Menggunakan Metode V-Model. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 9(1), 85–96.

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), 5808–5818.

Yahya, Y., Studi, P., Matematika, T., Islam, U., Dahlan, A., Studi, P., Syariah, E., Islam, U., Dahlan, A., & Pembelajaran, M. (2024). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa*. 1(2), 29–37. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.505>

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>