

PENGARUH MEDIA *EDUCAPLAY* TERHADAP KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

A. A. Rahmadhani¹, R. Satianingsih²

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Surabaya, Indonesia

e-mail: aularahmadhani432@gmail.com¹, raraning@unipasby.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II Sekolah Dasar yang menunjukkan perlunya pengembangan strategi pembelajaran serta pemanfaatan media pembelajaran interaktif secara lebih optimal. Kondisi tersebut berdampak pada tingkat motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Educaplay* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II SDN Sumur Welut 3 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Subjek penelitian terdiri atas kelas II-A sebagai kelas kontrol dan kelas II-B sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t dua sampel independen dengan bantuan SPSS versi 21. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II SDN Sumur Welut 3 Surabaya.

Kata Kunci: Media *Educaplay*; Kemampuan Menyusun Kalimat

Abstract

*This study is motivated by the low ability of second-grade elementary school students to construct sentences, indicating the need for the development of learning strategies and more optimal use of interactive learning media. This condition affects students' motivation and activeness in Indonesian language learning. The purpose of this study is to determine the effect of using *Educaplay* media on the sentence construction ability of second-grade students at SDN Sumur Welut 3 Surabaya. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research subjects consist of class II-A as the control group and class II-B as the experimental group. Data were collected through pretests and posttests. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and an independent samples t-test with the assistance of SPSS version 21. The results indicate that the use of *Educaplay* media has a significant effect on the sentence construction ability of second-grade students at SDN Sumur Welut 3 Surabaya.*

Keywords: *Educaplay* Media; Sentence Composition Skills

PENDAHULUAN

Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah adalah dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar dalam berbagai konsep dan wawasan. Dengan adanya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah maka sekolah harus memiliki potensi yang sangat besar dalam mencetak generasi yang bermutu. Hal ini dapat mewujudkan capaian di dunia pendidikan. Dengan pendidikan manusia dapat memperoleh berbagai pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan yang harus dimilikinya. Oleh karena itu, kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi anak usia sekolah perlu ditingkatkan terutama pada anak Sekolah Dasar (SD). Guru harus memiliki kemampuan dalam berkomunikasi agar dapat menyampaikan materi secara jelas dan dapat dipahami oleh siswa sejalan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Capriati et al. 2022).

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menekankan pembelajaran intrakurikuler, penerapannya dirancang agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep serta memperkuat kompetensi. Guru juga mendapatkan kebebasan untuk memilih suatu kebutuhan belajar dan minat para siswa untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas untuk menyesuaikan di lingkungan para siswa (Permendikbud Nomor 1 Tahun 2021.) Oleh karena itu, proses pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa dengan melibatkan mental dan fisik melalui interaksi siswa dengan siswa lainnya, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran utama yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa sejak dini. Tidak hanya sebagai alat komunikasi, Bahasa Indonesia juga digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, bernalar, serta menyampaikan ide dan perasaan secara terstruktur (Ramadhani et al. 2024). Penguasaan Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar menjadi landasan yang sangat penting, karena hampir seluruh proses pembelajaran di sekolah bergantung pada kemampuan memahami dan menggunakan bahasa yang baik untuk mengerjakan soal matematika maupun menjelaskan hasil dari kegiatan pembelajaran lainnya.

Saat ini, dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi (Azizah and Ayuni 2024). Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam proses pembelajaran, mengingat media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang berdampak pada hasil belajar siswa. Penggunaan media yang inovatif dan belum pernah diterapkan sebelumnya dapat membangkitkan minat belajar siswa, terutama jika media tersebut berupa permainan edukatif *game*. Hal ini dapat meningkatkan pencapaian kognitif siswa karena metode penyampaian materi yang menarik (Nurlaela 2023).

Pendidikan sekolah dasar, khususnya pada kelas-kelas awal kelas I hingga III, pembelajaran Bahasa Indonesia difokuskan pada pengembangan kemampuan berbahasa yang bersifat mendasar. Kemampuan ini mencakup empat aspek utama, yaitu keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca, serta menulis (Hardiansyah et al. 2025). Salah satu bagian penting dari keterampilan menulis yang perlu dikuasai oleh siswa di kelas rendah adalah kemampuan menyusun kalimat. Kemampuan ini menjadi dasar yang kuat bagi siswa sebelum mereka belajar menulis paragraf maupun berbagai bentuk teks lainnya pada jenjang kelas yang lebih tinggi.

Menyusun kalimat sederhana secara tepat dan efektif merupakan salah satu keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh siswa. Sebuah kalimat yang baik biasanya memiliki struktur yang runtut dan jelas, paling tidak terdiri atas subjek dan predikat, serta dapat dilengkapi dengan unsur objek atau keterangan. Pemahaman terhadap penggunaan tanda baca seperti titik, koma, serta huruf kapital juga sangat penting dalam menyusun kalimat (Rizliana 2024). Apabila siswa telah mampu menyusun kalimat dengan baik, maka mereka akan lebih mudah mengembangkan kemampuan menulis yang lebih kompleks di tahap pembelajaran selanjutnya.

Namun, berdasarkan hasil observasi di SDN Sumur Welut 3 Surabaya bersama guru kelas, masih ditemukan sejumlah siswa sekolah dasar (SD), khususnya pada kelas rendah, yang mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang benar dan efektif. Kesulitan tersebut tampak dari masih ditemukannya kalimat yang tidak lengkap, urutan kata yang kurang tepat, serta penggunaan tanda baca yang belum sesuai. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap kaidah pembentukan kalimat masih perlu ditingkatkan.

Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah pembelajaran menyusun kalimat yang masih memerlukan penguatan melalui penggunaan strategi dan media pembelajaran yang lebih variatif. Pada jenjang sekolah dasar, siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan *game* edukatif di sekolah telah menjadi tren baru karena munculnya berbagai platform dan aplikasi pendidikan yang dapat mendukung peningkatan kemampuan menyusun kalimat siswa sekolah dasar. *Game* edukasi bukan hanya

alat untuk bermain tetapi membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. *Game* edukasi juga memberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain. *Game* ini menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan konten edukatif, mendorong siswa untuk belajar (Azizatunnisa, Sekaringtyas, and Hasanah 2022).

Perubahan pembelajaran dari yang kurang bervariasi menuju penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa. Media interaktif merupakan bentuk penyampaian materi melalui rekaman video yang dikendalikan oleh komputer, siswa tidak hanya menonton dan mendengarkan, tetapi juga aktif merespons. Respons inilah yang menentukan alur serta kecepatan penyajian materi (Nurhaliza et al. 2025) Terdapat beragam pilihan media interaktif yang tersedia saat ini, sehingga guru perlu cermat dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswanya.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *edugames*, yaitu permainan edukatif yang menggabungkan unsur hiburan dan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru. Contoh *edugames* yang dapat digunakan adalah *educaplay*, sebuah *platform* berbasis web yang mendukung pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Educaplay* mudah diakses tanpa perlu login akun, dan menyediakan berbagai bentuk permainan seperti kuis atau cerdas cermat yang bisa dimainkan secara individu maupun kelompok. Karena berbasis web, *educaplay* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran, sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkannya selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan beragam fitur yang tersedia, *educaplay* mempermudah guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif (Wardani, Permana, and Anam 2025).

Di era digital ini, siswa sudah akrab dengan *game* pada *smartphone* mereka, penggunaan media pembelajaran berbasis *game* memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, sehingga mampu mendukung peningkatan kemampuan mereka dalam menyusun kalimat.

Kemampuan menyusun kalimat merupakan keterampilan dasar yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh setiap siswa sekolah dasar (SD). Melalui penggunaan media *educaplay*, siswa memperoleh kesempatan belajar yang lebih nyata, aktif, dan bermakna karena terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan oleh (Ge'e and Dahlan 2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *educaplay* mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Temuan penelitian tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif *educaplay* dapat mendukung peningkatan pemahaman materi siswa secara lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Educaplay* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II SDN Sumur Welut 3 Surabaya".

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sumur Welut 3 Surabaya, dimana populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II-A dan kelas II-B SDN Sumur Welut 3 Surabaya. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas dua kelas, yaitu kelas II-A sebagai kelas kontrol dan kelas II-B sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *educaplay* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II Sumur Welut 3 Surabaya. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media *educaplay* dan kelompok kontrol yang

menggunakan metode sesuai kurikulum yang berlaku, yaitu pendekatan diferensiasi dan pembelajaran berbasis literasi.

Eksperimen	: O1	X	O ₂
Kontrol	: O3	-	

Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan :

- O1 : Tes awal (sebelum perlakuan) pada kelas eksperimen
- O2 : Tes akhir (setelah perlakuan) pada kelas eksperimen
- O3 : Tes awal (sebelum perlakuan) pada kelas kontrol
- O4 : Tes akhir (setelah perlakuan) pada kelas kontrol
- X : Perlakuan menggunakan media *educaplay*
- : Pembelajaran tanpa media *educaplay*

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat mengenai pengaruh media *educaplay* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II SDN Sumur Welut 3 Surabaya. Adapun teknik yang digunakan adalah Tes tertulis digunakan sebagai instrumen utama dalam mengukur kemampuan menyusun kalimat siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Tes ini terdiri dari pretest dan posttest:

- a) Pretest diberikan kepada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sebelum pelaksanaan pembelajaran, untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyusun kalimat.
- b) Posttest diberikan setelah proses pembelajaran selesai, untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat setelah mendapatkan perlakuan (penggunaan media *educaplay* untuk kelompok eksperimen, dan metode *deep learning* untuk kelompok kontrol).

Soal disusun dalam bentuk susunan kata acak yang harus dirangkai oleh siswa menjadi kalimat tanya yang benar dan sesuai kaidah bahasa Indonesia. Skor diberikan berdasarkan indikator seperti ketepatan susunan, pemilihan kata tanya yang sesuai, dan struktur kalimat yang benar.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa soal yang dirancang untuk mengukur kemampuan menyusun kalimat tanya pada siswa kelas II SDN Sumur Welut 3 Surabaya. Tes ini digunakan sebagai alat utama untuk memperoleh data kuantitatif melalui pemberian pretest dan posttest kepada siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Essai

No.	Indikator	Ranah Kognitif
1.	Menyusun kalimat dengan unsur subjek dan predikat secara benar.	C3
2.	Menyusun kalimat berdasarkan gambar.	C3
3.	Mengurutkan kata acak menjadi kalimat yang bermakna	C2

Tabel 2. Rubrik Penilaian

No	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1.	Menyusun kalimat dengan unsur subjek dan predikat secara benar	Kalimat tersusun lengkap dengan subjek dan predikat yang tepat, struktur kalimat benar, tidak ada kesalahan tata bahasa.	Kalimat memiliki subjek dan predikat yang tepat, ada sedikit kesalahan tata bahasa namun makna tetap jelas.	Kalimat memiliki subjek atau predikat, tetapi salah satu tidak tepat atau tidak jelas.	Tidak mampu menyusun kalimat dengan subjek dan predikat yang tepat.
2.	Menyusun kalimat berdasarkan gambar	Kalimat sesuai isi gambar, menggunakan kata yang tepat, struktur kalimat baik, dan makna jelas.	Kalimat sesuai isi gambar namun kurang tepat dalam pemilihan kata atau struktur kalimat.	Kalimat hanya sebagian sesuai dengan isi gambar dan sulit dipahami.	Kalimat tidak sesuai isi gambar atau tidak dapat menyusun kalimat.
3.	Mengurutkan kata acak menjadi kalimat yang bermakna	Kata diurutkan dengan benar sehingga kalimat bermakna, struktur kalimat tepat, dan ejaan benar.	Kata diurutkan dengan benar namun ada sedikit kesalahan ejaan atau tata bahasa.	Urutan kata kurang tepat sehingga kalimat kurang bermakna.	Kata tidak diurutkan dengan benar atau kalimat tidak bermakna.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif komparatif untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan menyusun kalimat antara kelas eksperimen (menggunakan media *educaplay*) dan kelas kontrol (tanpa media *educaplay*).

Langkah-langkah analisis data:

a) Uji Normalitas

Untuk menginginkan hasil yang lebih baik, maka diperlukannya pengujian normalitas. Uji normalitas adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang kita gunakan berdistribusi normal atau tidak.

Kriteria:

Jika $\text{Sig} > 0,05$ data berdistribusi normal

Jika $\text{Sig} \leq 0,05$ data berdistribusi tidak normal

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu pengujian statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians (keragaman) yang sama atau tidak.

Menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antar kelas.

Kriteria:

Sig > 0,05 data homogen

Sig ≤ 0,05 data tidak homogen

c) Uji Hipotesis

Uji Hipotesisi adalah suatu metode pengambilan keputusan yang di dasarkan dari analisis data. Pada penelitian ini, menggunakan uji-t (Independent Sample T- Test) apabila data berdistribusi normal dan homogen. Jika tidak terpenuhi, maka digunakan uji Mann–Whitney.

Rumus uji-t dua sampel :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (2)$$

\bar{X}_1, \bar{X}_2 : Rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol

S_1^2, S_2^2 : Varians kelompok

n_1, n_2 : Jumlah subjek masing-masing kelompok

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *educaplay* sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media *Educaplay* mampu menyajikan materi secara interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya tampilan permainan edukatif, siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam menyusun kalimat sesuai dengan pola yang benar. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *educaplay*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa bantuan media *educaplay*. Untuk mengukur kemampuan menyusun kalimat siswa, peneliti menggunakan pre-test yang diberikan sebelum perlakuan dan post-test yang diberikan setelah perlakuan pada kedua kelas.

Distribusi Frekuensi *Pretest* dan *Posttest* Siswa kelas Kontrol

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Pretest* dan *Posttest* Siswa kelas Kontrol

Nilai Interval	Pre-test		Nilai Interval	Pos-ttest	
	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)		Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
41-47	2	6.7%	51-57	1	3.3%
48-54	7	23.3%	58-64	5	16.7%
55-61	11	36.7%	65-71	11	36.7%
62-68	4	13.3%	72-78	4	13.3%
69-75	3	10%	79-85	6	20%
76-79	3	10%	86-89	3	10%
Jumlah	30	100%	Jumlah	30	100%

Nilai **pretest** pada kelas kontrol berdasarkan hasil distribusi frekuensi Tabel 1, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 41–47 terdapat 2 (dua) siswa dengan persentase sebesar 6,7%. Siswa yang memperoleh nilai 48–54 terdapat 7 (tujuh) siswa dengan persentase sebesar 23,3%. Siswa yang memperoleh nilai 55–61 terdapat 11 (sebelas) siswa dengan persentase sebesar 36,7%, yang merupakan jumlah dan persentase tertinggi. Siswa yang memperoleh nilai 62–68 terdapat 4 (empat) siswa dengan persentase sebesar 13,3%. Siswa yang memperoleh nilai 69–75 terdapat 3 (tiga) siswa dengan persentase sebesar 10%, dan nilai 76–79 terdapat 3 (tiga) siswa dengan persentase sebesar 10%.

Nilai **posttest** pada kelas kontrol berdasarkan hasil distribusi frekuensi Tabel 1, dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai 51–57 terdapat 1 (satu) siswa dengan persentase sebesar 3,3%. Siswa yang memperoleh nilai 58–64 terdapat 5 (lima) siswa dengan persentase sebesar 16,7%. Siswa yang memperoleh nilai 65–71 berjumlah 11 (sebelas) siswa dengan persentase sebesar 36,7%, yang merupakan jumlah terbanyak. Pada nilai 72–78 terdapat 4 (empat) siswa dengan persentase sebesar 13,3%. Siswa yang memperoleh nilai 79–85 berjumlah 6 (enam) siswa dengan persentase sebesar 20%, dan nilai 86–89 terdapat 3 (tiga) siswa dengan persentase sebesar 10%.

Distribusi Frekuensi *Pretest* dan *Posttest* Siswa kelas Eksperimen

Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Pretest* dan *Posttest* Siswa kelas Eksperimen

Pre-test			Pos-ttest		
Nilai Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Nilai Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)
51-57	2	6.9%	61-67	2	6.9%
58-64	7	24.1%	68-74	7	24.1%
65-71	13	44.8%	75-81	5	17.2%
72-78	2	6.9%	82-88	11	37.9%
79-85	3	10.3%	89-95	3	10.3%
86-88	2	6.9%	96-100	1	3.4%
Jumlah	29	100%	Jumlah	29	100%

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai **pretest** pada kelas eksperimen tersebar dalam nilai interval. Siswa yang memperoleh nilai pada interval 51–57 berjumlah 2 (dua) siswa dengan persentase sebesar 6,9%. Pada interval 58–64 terdapat 7 (tujuh) siswa dengan persentase sebesar 24,1%. Nilai 65–71 merupakan interval dengan frekuensi dan persentase tertinggi, yaitu sebanyak 13 (tiga belas) siswa dengan persentase sebesar 44,8%. Siswa yang memperoleh nilai pada interval 72–78 berjumlah 2 (dua) siswa dengan persentase sebesar 6,9%. Pada interval 79–85 terdapat 3 (tiga) siswa dengan persentase sebesar 10,3%, nilai 86–88 terdapat 2 (dua) siswa dengan persentase sebesar 6,9%.

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai **posttest** pada kelas eksperimen tersebar pada beberapa nilai interval. Siswa yang memperoleh nilai pada interval 61–67 berjumlah 2 (dua) siswa dengan persentase sebesar 6,9%. Pada interval 68–74 terdapat 7 (tujuh) siswa dengan persentase sebesar 24,1%. Interval 75–81 terdapat 5 (lima) siswa dengan persentase sebesar 17,2%. Interval nilai dengan frekuensi dan persentase tertinggi berada pada rentang 82–88, yaitu sebanyak 11 (sebelas) siswa dengan persentase sebesar 37,9%, Pada interval 89–95 terdapat 3 (tiga) siswa dengan persentase sebesar 10,3%, sedangkan interval 96–100 hanya diisi oleh 1 (satu) siswa dengan persentase sebesar 3,4%.

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

No.	Kelompok	sig	Kesimpulan
1.	<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	0,167	Normal
2.	<i>Post-test</i> Kelas eksperimen	0,178	Normal
3.	<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	0,287	Normal
4.	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	0,469	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang disajikan pada Tabel 4, terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	F hitung	sig	Keterangan
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	23,427	0,637	Homogen
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	25,303	0,776	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada Tabel 4, diketahui bahwa pada pretest kelas eksperimen diperoleh nilai F hitung sebesar 23,427 dengan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,637. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 (sig > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas eksperimen memiliki varians yang homogen. *Posttest* kelas kontrol diperoleh nilai F hitung sebesar 25,303 dengan nilai signifikansi sebesar 0,776. Nilai signifikansi tersebut juga lebih besar dari 0,05, sehingga data posttest kelas kontrol dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Uji t Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

Tabel 5. Hasil Uji t Berpasangan Pre-Test dengan Post-Test
Kelas Eksperimen

Kelas	Rata- rata	t hitung	t tabel	Sig. (P)
<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	69,17	5,674	2,048	0,000
<i>Post-test</i> kelas eksperimen	81,03			

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 69,17 dan rata-rata nilai post-test sebesar 81,03, sehingga mengalami peningkatan sebesar 11,86. Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 5% (5,674 > 2,048) serta memiliki nilai signifikansi (Sig. = 0,000 < 0,05).

Uji t Pre- Test dan Post Test Kelas Kontrol

Tabel 6. Hasil Uji t Berpasangan Pre-Test dengan Post-Test Kelas Kontrol

Kelas	Rata- rata	t hitung	t tabel	Sig. (P)
<i>Pre-test</i> kelas kontrol	60,10	12,184	2,045	0,000
<i>Post-test</i> kelas kontrol	72,37			

Berdasarkan Tabel 6 , diperoleh rata-rata nilai pre-test kelas kontrol sebesar 60,10 dan rata-rata nilai post-test sebesar 72,37, sehingga mengalami peningkatan sebesar 12,27. Hasil uji t berpasangan menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 5% ($12,184 > 2,045$) serta memiliki nilai signifikansi ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$).

Uji t Post- Test Kelas Eksperimen dan Post-Test Kelas Kontrol

Tabel 7. Hasil Uji t Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata	t hitung	t tabel	Sig. (P)
Kelas Eksperimen	81,03	3,567	2,002	0,001
Kelas Kontrol	72,37			

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 81,03, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,37. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 3,567 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,002, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post- test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *educaplay* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menyusun kalimat.

Pada penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *educaplay* menunjukkan tingkat antusiasme siswa yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Antusiasme tersebut terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya saat mengerjakan aktivitas menyusun kalimat melalui fitur permainan edukatif yang disediakan oleh media *educaplay*. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa dalam menyusun kalimat sederhana dengan memperhatikan unsur subjek dan predikat menunjukkan peningkatan setelah diterapkannya media *educaplay*. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa masih menyusun kalimat yang belum lengkap, hanya terdiri atas satu unsur atau belum menunjukkan hubungan yang jelas antara subjek dan predikat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dasar kalimat. Setelah penggunaan media *educaplay*, siswa mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap struktur kalimat sederhana. Siswa mampu menyusun kalimat yang sudah memiliki unsur subjek dan predikat secara tepat. Media *Educaplay* menyediakan latihan interaktif yang menuntut siswa untuk memilih dan menyusun kata sesuai dengan struktur kalimat yang benar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Ashari et al., 2024) menyimpulkan bahwa media gambar berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa sekolah dasar. Media visual membantu siswa memahami unsur-unsur kalimat secara konkret, sehingga memudahkan siswa dalam membentuk kalimat yang utuh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman visual siswa dalam menyusun kalimat berdasarkan gambar mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media

educaplay. Pada tahap awal, siswa masih kesulitan mengaitkan gambar dengan kalimat yang sesuai. Kalimat yang disusun siswa sering kali belum mencerminkan isi gambar secara utuh dan masih terbatas pada penyebutan objek tanpa membentuk kalimat yang bermakna. Setelah penggunaan media *educaplay*, siswa menjadi lebih mampu mengamati gambar secara menyeluruh dan menghubungkannya dengan bahasa tulis. Media *Educaplay* menyajikan gambar yang menarik, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman siswa, sehingga membantu siswa mengekspresikan ide berdasarkan apa yang mereka lihat. Siswa mulai mampu menyusun kalimat sederhana yang sesuai dengan isi gambar, baik dari segi subjek maupun aktivitas yang ditampilkan. Hasil penelitian ini sesuai dengan temuan (Danar Asyari n.d.) yang menyatakan bahwa penerapan media interaktif *game educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat. Media interaktif berbasis visual membantu siswa memahami konteks pembelajaran dengan lebih baik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga berdampak positif pada kemampuan menyusun kalimat berdasarkan gambar.

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan siswa dalam mengurutkan kata acak menjadi kalimat yang bermakna mengalami peningkatan setelah diterapkannya media *educaplay*. Sebelum penggunaan media, siswa sering menyusun kata secara tidak beraturan sehingga kalimat yang dihasilkan belum memiliki makna yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami pentingnya urutan kata dalam membentuk sebuah kalimat. Melalui penggunaan media *educaplay*, siswa dilatih untuk menyusun kata secara sistematis melalui permainan edukatif. Media ini memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa, sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan dan memperbaikinya. Dengan latihan yang berulang dan bertahap, siswa menjadi lebih teliti dalam menyusun urutan kata dan mampu membentuk kalimat yang bermakna. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ramadhani et al., 2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *educaplay* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian (Apriliana and Ulia 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *game educaplay* dengan pendekatan *scaffolding* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dalam penelitian ini, bantuan bertahap melalui aktivitas di *educaplay* membantu siswa memahami konsep urutan kata dalam kalimat secara lebih baik.

Berdasarkan uraian pembahasan tersebut, bahwa penggunaan media *educaplay* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak yang positif terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II SDN Sumur Welut 3 Surabaya. Kemampuan siswa terlihat pada 3 aspek, mulai dari pemahaman struktur kalimat sederhana, kemampuan menyusun kalimat berdasarkan gambar, hingga keterampilan mengurutkan kata acak menjadi kalimat yang bermakna. Selain itu, penggunaan media *educaplay* juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif yang disajikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *educaplay* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II SDN Sumur Welut 3 Surabaya. Pembelajaran yang memanfaatkan media *educaplay* menunjukkan hasil kemampuan menyusun kalimat yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *educaplay*. Guru diharapkan dapat mengimplementasikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *educaplay* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun kalimat. Media ini dapat membantu siswa memahami struktur kalimat secara lebih menarik, dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

Ashari, D., Fanirin, M. H., & Kartini. (2024). Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Haurgeulis Kotolot Indramayu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 86–94.

<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2010>

- Azizah, A. N., & Ayuni, M. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Educaplay pada Materi “Tanda Seru” Kelas 2 SD Negeri Plaosan. *MASALIQ*, 5(1), 192–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4521>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran ipa kelas iv sekolah dasar. *In Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1).
- Capriati, Z., Maryati, I., Sumartini, T. S., & Puspitasari, N. (2022). Kajian literatur: Penerapan kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi himpunan di sekolah menengah pertama. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 329–339. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/math.v8i3.1950>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Hardiansyah, D. A., Apriyani, L., Tinggi, J. S., Islam, A., & Jannah, R. (2025). Pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 5(3), 747–754.
- Nurhaliza, A. P., Wirayuda, A., Putri, D. E., Zahra, F. N. A., Tazkiah, N. T., Nuhandini, R. S., & Alindra, A. L. (2025). Peran Teknologi sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di salah satu Sekolah Dasar Negeri Purwakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 447–452. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.404>
- Nurlaela, E. 2023. “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains.” *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 4(2), 102–110. <https://doi.org/10.23969/wistara.v4i2.10566>
- Permendikbud.(2021). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/163568/permendikbud-no-1-tahun-2021>
- Ramadhani, A., Sustiani, D., Hardiansah, I. P., Maharani, K. F., Farradina, N. D., Utomo, A. P. Y., & Madyaningtyas, R. S. (2024). Analisis Keefektifan Kalimat pada Teks Laporan Hasil Observasi di Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMA Kelas X yang Disusun oleh Indri Anatya Permatasari, M.Pd. sebagai Kelayakan Bahan Ajar Membaca Pemahaman. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(6), 58–89. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i6.1076>
- Rizliana, S. A. (2024). Analisis kesalahan huruf kapital dan tanda baca dalam esai siswa: penyebab dan solusi. *Pendidikan Dasar*, 4(1), 81–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.15408/elementar.v4i1>
- Wardani, S., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586>