

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Proses pembelajaran di kelas yang terjadi selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar setumpuk lainnya, menyebabkan terjadinya komunikasi yang berlangsung hanya dalam satu arah yaitu antara guru ke siswa.

Interaksi pembelajaran antara guru-siswa yang semacam ini sebenarnya sudah berlangsung lama yang berdampak verbalisme semakin merajalela. Verbalisme yang dimaksud adalah mendidik anak untuk banyak menghafal sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran hanya sebatas kata-kata tanpa memahami makna yang terkandung. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya daya kreativitas dan daya tarik siswa terhadap suatu materi yang dipaparkan oleh guru di depan kelas, sehingga mendorong pendidik untuk dapat memberikan suatu media pembelajaran yang lebih menarik dan lebih baik lagi yang dapat membantu siswa agar termotivasi belajar.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang mengarahkan peserta didik untuk memiliki kecakapan berpikir tingkat tinggi (Niyarci, 2022). Kecakapannya adalah suatu proses berpikir yang mengantarkan peserta didik pada level kognitif tertinggi, di mana siswa sudah mampu berpikir kritis, kreatif, logis, dan sistematis dengan terampil menganalisis, mengevaluasi, sampai mengkreasi kembali (Asyhar & Ibad, 2012). Konsep berpikir itulah yang dikenal dengan istilah keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* (Sani, 2019).

Menyusun perangkat pembelajaran adalah kewajiban yang harus dilakukan guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran (Jannah & Rahman, 2021). Perangkat pembelajaran disusun agar proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, efektif dan bermakna (Yulius & Sartika, 2022). Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa kewajiban guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah

menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, kreatif, dinamis, dan dialogis serta mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang baik. Menurut suryaman menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin relevan dalam konteks pendidikan. Penggunaan media pembelajaran juga mulai berkembang dengan memanfaatkan teknologi seperti media *educaplay*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 21 Medan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *educaplay*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 21 Medan dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X. Semua data dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Masalah yang peneliti temukan bahwa di SMA guru-guru tersebut masih menggunakan metode yang konvensional. Hasil dari implementasi media *educaplay* ini terlihat bahwa siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran ketika menggunakan *educaplay*. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Mulyani, 2023; Yaqin, Hanif, & Sutarjo, 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan materi, mengakomodasi gaya belajar, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Nasution, 2022; Lanos & Lestari, 2022).

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *educaplay*. *educaplay* merupakan platform pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan menggunakan *educaplay*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. 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 (Novitasari & Kurniawati, 2023). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wulandari (2020), Mujianto (2019), dan Nurgiansah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya Perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi

belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Teks negosiasi secara umum adalah suatu bentuk interaksi sosial antara dua pihak atau lebih yang berusaha untuk saling menyelesaikan tujuan yang berbeda dan bertentangan demi mencari jalan keluar dan kesepakatan bersama (Kemendikbud, 2013: 134). Agar mampu bernegosiasi dengan baik manusia perlu belajar. Melalui belajar negosiasi diharapkan manusia mampu menyelesaikan masalahnya dengan cara terbaik, yang didukung dengan keterampilan berbicara menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kemudian, dengan belajar negosiasi, manusia pun terlatih untuk menentukan sikap yang tepat saat berinteraksi sosial, khususnya ketika bernegosiasi.

### **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Identifikasi masalah dilakukan agar penelitian lebih efektif. Menurut Arikunto (2017:69), mengatakan “Memilih masalah penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian.” Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2014:47) “Mengidentifikasi masalah adalah menentukan atau menetapkan identitas”. Sedangkan menurut Sugiono (2019:55) “Identifikasi masalah berarti merincikan masalah sehingga dapat diketahui dengan jelas yang disertai dengan data yang mendukung”

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.
2. Penggunaan metode dan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga mengurangi minat serta motivasi siswa.

3. Siswa kurang memahami pembelajaran teks negosiasi dengan baik sehingga siswa sulit untuk menulis teks sesuai dengan teks negosiasi yang sebenarnya.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan suatu hal yang akan menjadi fokus peneliti. Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. Sugiyono (2017:79).

Batasan masalah diperlukan agar penelitian tidak terlalu luas dan hasil yang diperoleh menjadi terarah. Berdasarkan penjelasan tersebut dan uraian pada identifikasi masalah, maka dalam peneliti ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang akan dikembangkan yaitu materi teks laporan hasil observasi
2. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *educaplay* dibatasi menggunakan model ADDIE ( *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation* )
3. Pengembangan media pembelajaran *educaplay* dibatasi pada materi menganalisis unsur kebahasaan teks negosiasi untuk siswa kelas X di Sekolah SMA Negeri 21 Medan.
4. Pada akhir fase E .Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah :
  - Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis.
  - Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi non fiksi dan fiksi kritis dan etis.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan tulisan yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai suatu kasus atau topik tertentu yang biasanya terletak di awal proposal atau laporan. Sugiyono (2019: 88) "Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data."

Berdasarkan penjelasan tersebut dan permasalahan yang telah diuraikan dalam pendahuluan, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbantuan *educaplay* dalam materi teks negosiasi siswa kelas X SMA?
2. Bagaimana hasil validasi ahli materi dan ahli desain media pembelajaran berbantuan *educaplay* dalam materi teks negosiasi siswa kelas X SMA?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan media pembelajaran berbantuan *educaplay* dalam materi teks negosiasi siswa kelas X SMA?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan dasar mencapai susunan penelitian sehingga penelitian ini dapat mencapai sasaran yang tepat dan lebih terarah. Menurut Arikunto (2017:97) mengatakan "Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai."

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan *educaplay* untuk siswa kelas X SMA
2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran media *educaplay* pada materi teks negosiasi siswa kelas X SMA
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan *educaplay* untuk siswa kelas X SMA

#### **F. Manfaat Penelitian**

Sugiyono (2011). "Manfaat penelitian adalah jawaban atas tujuan penelitian yang dibahas dalam hasil penelitian guna mendapatkan sistem pengetahuan dalam memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah yang sudah dirumuskan dalam topik penelitian."

Manfaat peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Peneliti dapat memperkaya ilmu pengetahuan, terkhusus dalam pendidikan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat serta efektif dalam proses belajar mengajar di SMA

2. Manfaat praktis

5. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam menggunakan media *educaplay* pada pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia kelas X SMA

b. Bagi pendidik

Agar dapat menjadi salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi peserta didik

Agar dapat mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran dan mengajarkan cara belajar yang aktif dan menyenangkan dalam Pendidikan Bahasa Indonesia pelajaran .

d. Bagi sekolah

Agar dapat mempermudah dan membangkitkan semangat belajar peserta didik.

**BAB II**  
**KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL**  
**DAN PENELITIAN YANG RELEVAN**

**A. Kajian Teoretis**

1. Pengembangan Media Pembelajaran

**a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Kata pengembangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata dasar “kembang” yang berbentuk kata benda yang berarti bunga (seperti bunga sepatu, bunga mawar, dan lain-lain), dan berbentuk kata kerja seperti kembang kempis. yang artinya terengah-engah, tidak maju. Selain itu, akar kata kembang diberi awalan “pe-” dan akhiran “-an” sehingga menjadi pengembangan yang berarti proses cara perbuatan mengembangkan (misalnya pemerintah berusaha mengembangkan pembangunan). secara bertahap dan tegas untuk mencapai tujuan yang diinginkan) (Kurnali, 2020: 5).

Atau suatu proses atau cara yang dilakukan seseorang untuk mencapai pengembangan, ditandai dengan adanya kemajuan, perbaikan, dan perubahan sesuatu secara bertahap dan teratur (selaras) untuk menciptakan kondisi yang lebih baik dari sebelumnya demi tercapainya tujuan tertentu. (Sunhaji, 2020 : 5).

## **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “Media” secara umum, dapat diartikan sebagai perantara dari informasi yang berasal dari sumber informasi yang diterima oleh penerima. Bentuk dari suatu informasi dapat berupa apa pun, seperti bermuatan pendidikan, politik, teknologi, dan informasi ataupun sering disebut juga dengan berita. Pengertian media pembelajaran merupakan suatu jenis perantara yang digunakan oleh orang-orang yang menyebarkan ide, sehingga penerima dapat menerima ide atau gagasan tersebut.

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dalam Kustiono (2010:4) media pembelajaran setiap alat, baik *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media adalah saluran informasi (*channels of communication*) yang dapat memberikan informasi kepada penerima pesan Newby dkk (2011:120). Sedangkan menurut Sukiman (2012:29) menyatakan bahwa media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal Arsyad (2010:3)

Sanjaya (2020:57) mendefinisikan media adalah perantara dari sumber berita ke hubungan antara siswa dengan siswa lainnya, siswa dengan sumber belajar dan siswa dengan pembelajar. Pembelajaran adalah komunikasi antara pelajar dan pembelajar dalam proses belajar-mengajar yang dilakukan dalam lingkungan sekolah.

Dasar Penggunaan Media Pembelajaran Dijelaskan Dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 44 :

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Dan kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan." (QS An-Nahl: 44).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dijelaskan dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat 44 yang mengatakan bahwa Allah SWT mengutus Nabi dan kitab-kitab sebagai media atau perantara yang akan mengajarkan dan menyampaikan perintah Allah SWT kepada seluruh umat manusia agar manusia mengetahuinya. Ayat tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran akan membuat pesan yang disampaikan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih mudah dipahami isinya. Oleh sebab itu suatu keharusan bagi guru untuk memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat di atas pengetahuan tentang media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Menurut Yusufhadi Miarso 2011, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Pengertian media pembelajaran antara lain disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan. Mulyani Sumantri (2000: 125) menuliskan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Aristo Rahardi (2003: 9) menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Sedangkan Noehi Nasution (2004: 7) menuliskan media pembelajaran menurut (1) *Gagne*, media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (2) *Briggs*, media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran dan (3) Wilbur Schramm, media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Yusuf Hadi Miarso: media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. (Rohman, 2013: 156)

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Kustandi (2013:12-20), "Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar. "Jadi manfaat media pembelajaran adalah pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran

akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran yang baik, metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Kustandi & Sutjipto, (2011: 23), mengemukakan manfaat media antara lain:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga, dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan- kunjungan ke museum atau kebun binatang..

Hasan (2021:37) mengemukakan manfaat media pembelajaran secara umum antara lain adalah:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan semangat belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri.
- 5) Memberi rangsangan dan persepsi yang sama.

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut, McKnow (Sihkabuden, 2005:19) media terdiri dari fungsi yaitu Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret,. membangkitkan motivasi belajar, memperjelas penyajian pesan dan informasi, memberikan stimulasi belajar atau keinginan untuk mencari tahu. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

Berdasarkan uraian dan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru untuk menciptakan suana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Artinya guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan berbagai macam metode pengajaran dan menciptakan iklim

1. Belajar meningkat sehingga prestasi belajar sesuai dengan yang diharapkan.
2. Guru membantu peserta didik/siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu (Sofan & Elisah, Tatik, 2011).
3. Guru berusaha melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas khususnya dalam memprestasikan tugas di depan kelas. Dengan adanya tugas presentasi baik perorangan maupun individu siswa memiliki gairah untuk belajar.

4. Guru yang menggunakan media pembelajaran, pada dasarnya mahasiswa lebih cepat menangkap penjelasan guru dan bukan hanya itu, tetapi siswa dapat menambah minat belajar dan memudahkan untuk mengerti tentang materi yang ada.

Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

1. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya. (Rohman, 2013: 163).

2. Fungsi Semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.

4. Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:

- a. Fungsi Atensi
- b. Fungsi Afektif

c. Fungsi Kognitif

d. Fungsi Imajinatif

#### 5. fungsi fiksatif

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (record) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

#### 6. Fungsi Distributif

Fungsi manipulatif media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

### **e. Jenis- Jenis Media Pembelajaran**

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat menyesuaikan jenis media dengan materi yang akan disampaikan sehingga media pembelajaran yang digunakan tepat dengan kebutuhan siswa. Menurut Sanjaya (2015:30) media pembelajaran di klasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara

- b) Media visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat, tidak mengandung unsur suara, misalnya foto, *slide*, lukisan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis
- c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan juga gambar yang bisa dilihat dan didengar, seperti rekaman video, film, *slide* suara, dan lainnya. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik karena sudah mengandung kedua unsur jenis media yang sebelumnya.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari peristiwa atau kejadian yang actual secara bersamaan tanpa harus menggunakan ruangan khusus
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film *slide*, film, video, dan lain sebagainya

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam

- a) Media yang dapat diproyeksikan, seperti film, *slide*, film strip, transparansi, dan komputer. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *Over Head Projector (OHP)* untuk memproyeksikan transparansi dan LCD untuk memproyeksikan komputer. Tanpa adanya dukungan alat proyeksi ini, maka media tersebut tidak berfungsi apa-apa dan tidak dapat digunakan.
- b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan berbagai bentuk media grafis lainnya.

Seels dan Richey dalam Arsyad (2017:45) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu

1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan referensi fotografik. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, hand-out, dan lain sebagainya

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media hasil teknologi audiovisual menyampaikan materi dan menyajikan pesan audio dan visual dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik, seperti proyektor, film, televise, video, dan sebagainya

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan menyajikan dan menyampaikan materi dengan cara menggunakan sumber- sumber yang berbasis

mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya disebut *computer assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

#### 4) Media hasil teknologi gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih, contohnya *teleconference*

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media memiliki banyak jenis, sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru hanya perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan baik media yang berupa audio, video, atau media audio visual, dan jenis media lainnya.

#### **f. Kriteria dalam pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran bukanlah hal yang mudah. Kriteria pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Guru harus dapat memilih dan menentukan media yang paling tepat untuk proses pembelajaran. Untuk itu ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru dalam memilih media yang akan digunakan. Menurut Arsyad (2017:55) menyatakan beberapa kriteria dalam pemilihan media adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda sehingga memerlukan proses dan keterampilan untuk memahaminya. Oleh sebab itu agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan Siswa

3. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang mahal akan memerlukan waktu yang cukup lama dalam memproduksi dan tidak menjamin media tersebut media yang terbaik. Kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat secara mandiri oleh guru. Media yang dipilih harus dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta dapat bertahan dalam waktu yang lama
4. Guru terampil menggunakannya. Guru harus mampu dan terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran hal ini termasuk kriteria utama dalam pemilihan media. Nilai dan manfaat ditentukan oleh guru yang menggunakan media tersebut.
5. Pengelompokan sasaran media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
6. Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang disajikan dapat dilibat dengan jelas oleh siswa sehingga materi atau pesan yang disampaikan tidak terganggu oleh elemen tersebut. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran guru harus memperhatikan kriteria media terlebih dahulu agar media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## 2. Hakikat Teks Negosiasi

### a. Pengertian Teks Negosiasi

Menurut Syarifudin (2019:66) teks negosiasi adalah teks yang memuat proses tawar-menawar atau negosiasi guna memperoleh kemufakatan. Kesepakatan yang disetujui dalam negosiasi seringkali dicapai melalui jalan diskusi. Teks negosiasi mengajarkan siswa untuk berdiskusi dan masuk ke dalam ranah pembelajaran berbicara dan menulis.

Menurut Kemendikbud (2014:183) teks negosiasi merupakan sebuah teks yang memuat unsur tawar-menawar atau bentuk interaksi sosial yang membantu pihak-pihak yang memiliki kepentingan berbeda untuk menemukan solusi. Negosiasi merupakan strategi penyelesaian permasalahan atau konflik. Teks negosiasi diajarkan kepada siswa untuk melatih kemampuan berbicara.

Kosasih (2014: 86) menyebutkan bahwa teks negosiasi merupakan teks yang menandung suatu bentuk hubungan sosial dengan tujuan untuk mendapatkan persetujuan di antara kelompok-kelompok yang mempunyai kepentingan yang berlainan. Di dalam teks negosiasi, perbedaan pendapat atau pandangan didiskusikan hingga mencapai suatu kesepakatan. Keahlian dalam bernegosiasi sangat penting dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Proses tawar-menawar dan sama-sama suka juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Annisa ayat 29 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ  
مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu. (QS. An- nisa:29).

Teks negosiasi merupakan proses tawar menawar oleh beberapa pihak yang sama-sama suka dan berakhir dengan kesepakatan bersama yang saling menguntungkan keduanya. Hal tersebut sesuai dengan ayat di atas yang menjelaskan bahwa bahwa suatu kegiatan tawar menawar yang didasari oleh rasa suka sama suka merupakan jalan yang benar dibandingkan dengan memakan harta sesama dengan jalan yang tidak benar.

Teks negosiasi merupakan salah satu cara efektif untuk mengatasi dan menyelesaikan permasalahan atau perbedaan kepentingan. Lewicki (2013:62) menjelaskan bahwa "Proses negosiasi secara sederhana dilakukan antara dua

orang untuk merundingkan kebutuhan atau kepentingan pribadi sehingga tercapai kesepakatan antara kedua pihak." Sedangkan menurut Mahsun (2014:22)

"Teks negosiasi termasuk dalam jenis teks transaksional yang bertujuan untuk menginformasikan barang ataupun layanan dengan cara bernegosiasi. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks negosiasi merupakan interaksi sosial yang digunakan untuk mencapai persetujuan dan kesepahaman semua pihak sehingga saling menguntungkan. Proses negosiasi merupakan cara yang lebih baik dibandingkan dengan kekerasan untuk mendapatkan solusi terbaik dalam suatu permasalahan atau kepentingan pribadi.

#### **b. Fungsi Teks Negosiasi**

Negosiasi merupakan salah satu teks yang memiliki beberapa fungsi pada kehidupan masyarakat. Kosasih (2014: 88) menyatakan fungsi teks negosiasi sebagai berikut.

- 1) Mencapai kesepakatan semua pihak merupakan tujuan adanya negosiasi.
- 2) Sarana penyelesaian masalah.
- 3) Negosiasi memprioritaskan kepentingan bersama.
- 4) Negosiasi bertujuan untuk mencapai keputusan yang saling
- 5) menguntungkan.
- 6) Negosiasi mengarah kepada tujuan praktis.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi teks negosiasi yang utama yaitu untuk menetapkan keputusan dari berbagai pihak yang memiliki kepentingan berbeda dengan mencari serta menentukan jalan keluar tanpa harus merugikan pihak siapapun.

### **c. Struktur Teks Negosiasi**

Struktur merupakan susunan, urutan, ataupun tahapan Teks negosiasi hendaknya memiliki struktur yang jelas dalam konteks pembicaraan. Menurut Kosasih (2014:89) struktur teks negosiasi secara umum terdiri dari tiga unsur utama, sebagai berikut:

- 1) Pembuka, merupakan bagian yang berisikan pengenalan isu permasalahan oleh salah satu pihak
- 2) Isi merupakan bagian yang berisikan adu argumen dari beberapa pihak untuk mencari penyelesaian permasalahan dengan memperoleh kesepakatan secara adil dan saling menguntungkan, di dalamnya terdapat argumen, pertentangan, dan sanggahan
- 3) Penutup merupakan bagian yang berisikan persetujuan dan kesepakatan semua pihak di dalamnya terdapat kepuasan atau ketidak puasan

Kemendikbud (2021 65) juga menjelaskan bahwa teks negosiasi terdiri dari beberapa struktur yang khas, yaitu :

- 1) Orientasi, merupakan tahap awal perbincangan antara kedua pihak Bagian ini berisi pengenalan isu situasi yang terjadi, atau ucapan salam sebelum dimulainya kegiatan negosiasi.
- 2) Pengajuan, merupakan tahap mengungkapkan keinginan masing- masing. Bagian ini salah satu pihak mulai menanyakan atau mengungkapkan keinginannya baik berupa barang ataupun jasa

- 3) Penawaran, merupakan tahap melakukan penawaran atas rasa keberatan atau argumen ketidaksetujuan oleh salah satu pihak dengan meminta keringanan persyaratan untuk tercapai kesepakatan bersama
- 4) Persetujuan, merupakan tahap kesepakatan yang diharapkan saling menguntungkan untuk kedua belah pihak.
- 5) Penutup, akhir dari proses kegiatan negosiasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa struktur teks negosiasi terdiri dari orientasi, pengajuan dan penawaran yang terdapat pada isi, dan penutup yang berisi persetujuan dan hasil kesepakatan yang berupa kepuasan atau ketidakpuasan.

#### **d. Unsur Kebahasaan Teks Negosiasi**

Salah satu yang membedakan teks negosiasi dengan teks yang lain yaitu unsur kebahasaan teks tersebut. Unsur kebahasaan ini berkaitan dengan bagaimana penggunaan bahasa dalam teks negosiasi. Menurut Kosasih (2014 92- 951 dalam teks negosiasi terdapat empat kaidah kebahasaan yang harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut

##### *1) Penggunaan kalimat berita, tanya dan perintah secara imbang*

Hal ini disebabkan karena teks negosiasi merupakan bentuk percakapan yang dilakukan sehari-hari sehingga ketiga jenis kalimat tersebut muncul secara bergantian.

Contoh pada kalimat berita terdapat sebuah pernyataan "*Saya ingin mengajukan cuti kuliah*".

##### *2) Penggunaan kalimat harapan atau keinginan.*

Hal ini disebabkan karena teks negosiasi berfungsi untuk menyampaikan kepentingan mitra bicara, maka terdapat kalimat menggunakan kata-kata harapan dan permintaan.

Contoh pada kalimat yang terdapat sebuah permintaan "*Bisa minta waktunya sebentar?*"

### 3) *Penggunaan kalimat bersyarat.*

Hal ini disebabkan adanya syarat yang diajukan oleh kedua belah pihak ditandai dengan kata-kata jika, kalau, apabila, seandainya, bila dan kalau

Contoh pada kalimat "*Bagaimana kalau pekerjaanya saya bawa,*"

### 4) *Banyak menggunakan konjungsi penyebab*

Hal ini digunakan sebagai penjelas suatu alasan yang digunakan mitra bicara dengan disertai penggunaan konjungsi penyebab seperti karena, sebab, akibatnya, sehingga

Contoh pada kalimat "*O, ya. Pasti karena kecelakaan itu, kan?*"

Kemendikbud (2021: 78) menyatakan lima kaidah kebahasaan dalam teks negosiasi sebagai berikut

- 1) Bahasa persuasif, bahasa yang digunakan untuk mengajak, meyakinkan dan membujuk pihak lain.
- 2) Bahasa interogatif (tanya), bahasa yang digunakan pronomina tanya seperti apa, siapa, kapan, bagaimana, dan berapa
- 3) Bahasa argumentatif, bahasa yang digunakan untuk menyampaikan alasan dan memberikan bukti

- 4) Bahasa santun, kesopanan menjadi salah satu keberhasilan dalam negosiasi. Kata-kata yang digunakan untuk menunjukkan kesopanan seperti tolong, cobalah, silakan, bolehkah, dan percayalah.
- 5) Kalimat deklaratif, kalimat yang ditujukan untuk memberikan pernyataan.
- 6) Terdapat pasangan tuturan, tindakan saling memberi pesan dan merespons antara partisipan dalam kegiatan negosiasi. Contoh pasangan tuturan sebagai berikut:
  - a) Mengucapkan salam > menjawab salam.
  - b) Bertanya menjawab atau tidak menjawab.
  - c) Meminta tolong memenuhi atau menolak permintaan.
  - d) Meminta memenuhi atau menolak permintaan.
  - e) Menawarkan menerima atau menolak tawaran.
  - f) Mengusulkan menerima atau menolak usulan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur kebahasaan teks negosiasi pada umumnya menggunakan bahasa percakapan sehari-hari. Walaupun menggunakan ragam bahasa lisan, tetapi tidak mengurangi prinsip sopan santun yang ada dalam percakapan teks negosiasi.

#### **e. Contoh Teks Negosiasi**

Berikut adalah contoh teks negosiasi yang terdapat dalam Buku Bahasa Indonesia Kelas X (Tim Kemendikbud, 2021:80).

#### **Negosiasi Antara Penjual dan Pembeli di Pasar Seni Sukawati**

Dialog berikut berlangsung di kawasan Pasar Seni Sukawati, Denpasar, Bali. Penjual barang-barang seni adalah seorang gadis Bali asli, sedangkan pembeli adalah seorang ibu muda dari Eropa yang bisa berbahasa Indonesia. Di

pasar itu dijual barang-barang seni khas Bali. Pembeli bisa membeli barang-barang tersebut dengan harga terjangkau, seperti perhiasan, tas, pakaian khas Bali, batik, lukisan, dan patung.

Salah satu patung yang dijual di pasar itu adalah Patung Garuda Wisnu Kencana. Seperti terlihat pada gambar di atas, ita adalah patung Dewa Wisnu yang sedang menaiki kendaraannya, burung garuda. Dalam dunia pewayangan Jawa, Dewa Wisnu adalah dewa pemelihara perdamaian dan keadilan. Tahukah kalian bahwa Dewa Wisnu adalah anak Bathara Guru dan Dewi Uma?

**Penjual** : Good morning. Mam. Selamat pagi.

**Pembeli** : Selamat pagi

**Penjual** :Mari, mau beli apa?

**Pembeli** : Ada patung Garuda Wisnu Kencana yang dibuat dari kayu?

**Penjual**: Ya, ada. Di sebelah sana, yang besar atau yang kecil?

*(penjual menunjukkan tempat patung yang ditanyakan pembeli)*

**Pembeli** : Yang sedang saja. Yang dibuat dari kuningan ada?

**Penjual** : Ya, ini, tidak terlalu besar. Tapi, terbuat dari kayu. Yang dari kuningan habis

**Pembeli** : Ya, dari kayu tidak apa-apa.

*(Patung itu sudah di tangan pembeli dan ia mengamatinya dengan cermat)*

**Penjual** : Bagus itu, Mam. Cocok untuk dipakai sendiri atau untuk suvenir.

**Pembeli** : Saya pakai sendiri. Harganya berapa?

**Penjual** : Tiga ratus ribu.

**Pembeli** : Wah, mahal. Dua ratus ribu ya?

**Penjual** : Belum boleh. Dua ratus delapan puluh lima ribu. Ini sudah murah, Mom. Di tempat lain lebih mahal

**Pembeli** : Tidak mau Kalau boleh, dua ratus lima puluh ribu,

**Penjual** : Belum boleh. Naik sedikit, Mam.

**Pembeli** : Dua ratus tujuh puluh lima ribu.

### 3. Aplikasi Educaplay

#### a. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk kata kerja dari *apply* yang dalam Bahasa Indonesia berarti pengolah atau penerapan. Aplikasi merupakan suatu program siap pakai yang digunakan untuk menjalankan perintah- perintah dari pengguna aplikasi dengan tujuan untuk menghasilkan suatu projek sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Menurut Utami (2021:65) "Aplikasi adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan dengan tujuan tertentu seperti mengolah dokumen, mengatur windows, membuat media pembelajaran, permainan (*game*), dan sebagainya." Menurut Suhailah (2021:90) "Aplikasi adalah suatu kelompok file (*form, class, report*) yang bertujuan untuk melakukan suatu aktivitas tertentu yang saling terkait satu sama lain."

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas baik dalam bidang pendidikan, sistem perdagangan, permainan, pelayanan masyarakat, periklanan, dan lain sebagainya.

#### b. Pengertian Aplikasi *Educaplay*

*Educaplay* merupakan permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat dan mengakses aktivitas multimedia. *Platform* ini menawarkan akun gratis dan premium. *educaplay* memiliki potensi besar dan kegiatannya dapat dirancang serta disesuaikan untuk siswa dari berbagai usia, kebutuhan dan konteks, hal ini juga dapat memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan aktivitas mereka sendiri. Menurut Julian Chen (2022:34) *educaplay* adalah “ melalui didaktis artikulasi vertikal dan artikulasi horizontal menggunakan *platform educaplay*, kita dapat melihat beberapa dari banyak potensi dari beberapa fungsinya”. Jadi, apa itu *educaplay*? *educaplay* adalah, semacam alat atau platform online yang memungkinkan guru merancang permainan dan alat bantu edukasi gratis melalui hasil yang kreatif dan profesional. Situs ini juga bebas untuk dikelola dan menghilangkan kebutuhan untuk menerapkan perangkat lunak yang berbeda. Di dalam *educaplay* memiliki berbagai jenis permainan edukasi gratis yakni (kuis, mencocokkan, teka-teki silang, dan lain lain.), dengan menggunakan media *educaplay* guru cukup mendaftarkan satu kali. Lalu guru membagikannya kepada siswanya, serta menerima hasilnya. *Educaplay* sangat efektif dalam mengintegrasikan alat-alat yang dapat memanfaatkan banyak fitur, seperti pilihan ganda, pertanyaan, sup surat.

Menurut Fabian Omar (2024:35) *educaplay* adalah sebuah media online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan berbagai macam tools atau perangkat untuk guru atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan tentunya bisa dibuat di *educaplay*. *Educaplay* sebagai

media pembelajaran tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui computer.

Media *educaplay* ini juga dapat dibuat dengan cara melakukan verifikasi akun melalui *web educaplay*, dan permainan ini juga dapat dikerjakan orang lain dengan cara memasukan kode join ataupun melalui link yang sudah dibagikan. Media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluruh peserta didik ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian yang dikutip dalam jurnal Ristine Dwi Utami media *educaplay* ini sangatlah berpengaruh dan efektif dilakukan oleh peserta didik, peserta didik terlihat sangat aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dibawah ini tabel yang menunjukkan beberapa kegiatan yang terdapat pada media *educaplay* dan fungsi masing –masing kegiatannya.

**Tabel 2. 1 Tabel kegiatan pada media *educaplay* dan fungsinya**

NO	Aktivitas	Fungsionalisasi
1	Yes Or No Ya Atau Tidak	Menjawab pertanyaan dengan “ ya atau tidak”.
2	Froggy Jumps Lompat Katak	Menjawab pertanyaan dengan melompatkan katak.
3	Map Quiz Kuis Peta	Map Quiz Kuis Peta
4	Matching Game Cocok Game	Membuat kartu dengan elemen yang akan dikelompokkan.
5	Quiz Ulangan	Membuat quiz teks dan multimedia.
6	Alphabet Game Permainan	Membuat lingkaran huruf yang masingmasing hurufnya berhubungan dengan kata yang harus

	Alfabet	mereka tebak.
7	Memory Game Permainan Memori	Tempat kartu menghadap ke bawah dengan teks, audio, dan gambar anda untuk mencocokkannya.
8	Matching Pairs Pasangan Yang Cocok	Hasilkan dua kolom dengan elemen teks atau multimedia untuk mencocokkan.
9	Word Search Puzzle Teka-Teki Pencarian Kata	Sembunyikan kata-kata yang dapat ditemukan dalam kotak yang penuh dalam huruf
10	Crossword Puzzle Teka-Teki Silang	Ajukan pertanyaan di video, anda dapat menggunakan youtube.
11	Fill In The Blanks Game Isi Game Yang Kosong	Permainan lompat kata dalam menuju pantai atau daratan yang aman.
12	Riddle Teka-Teki	Berikan petunjuk teks dan audio kepada pemain untuk menebak gambar atau jawaban.
13	Video Quiz	Masukan pertanyaan di klip video.
14	Slideshow Tayangan Slide	Menampilkan serangkaian slide dengan elemen teks dan multimedia.
15	Dictation Game Permainan Dikte	Rekam atau unggah teks lisan agar dapat ditranskripsi dengan benar.
16	Dialogue Game Permainan Dialog	Buat urutan dialog antar karakter dengan teks dan audio.

### c. Tujuan Media *Educaplay*

Penggunaan media pembelajaran *educaplay* pada tahap kegiatan akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran *educaplay* juga dapat meningkatkan pemahaman, serta dapat menyajikan data dengan menarik. Media pembelajaran *educaplay* memiliki beberapa tujuan antara lain

- a. Memeriksa pemahaman siswa terhadap materi yang berada di kelas.
- b. Menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Memudahkan siswa mengingat kembali materi yang telah diajarkan.
- e. Melatih kemampuan berpikir kritis.

### d. Manfaat Menggunakan Media *Educaplay*

Media pembelajaran *educaplay* Ristina Dwi (2021 :39) yaitu game edukasi atau media pembelajaran yang bersifat mendidik, dimana dalam media tersebut dapat mendorong siswa dalam berfikir kreatif serta dapat melakukan kegiatan bersama dengan peserta didik dalam melakukan permainan dalam kegiatan pembelajaran. memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu:

- 1) Media interaktif dapat menarik dan memperbesar perhatian s
- 2) iswa baik dalam belajar sendiri maupun kelompok.
- 3) Hal ini dapat meningkatkan kesempatan belajar dan kesadaran terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Dengan menggunakan media interaktif peserta didik dapat mengalami pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
- 5) Dapat meningkatkan kemampuan belajar pada siswa.
- 6) Media interaktif dapat mengurangi adanya verbalisme, yakni kesadaran bahwa siswa tidak memperhatikan materi yang dipelajari.

### e. Kekurangan Media Pembelajaran *Educaplay*

Selain ada manfaat, media *educaplay* memiliki kekurangan yaitu:

- 1) Ketergantungan terhadap internet Media daring atau online saat mengaksesnya harus

terhubung dengan aliran listrik jika baterai perangkat habis atau tidak terdapat sinyal internet maka pengguna tidak dapat membuka media online.

2) Membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak

#### **f. Langkah Langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Educaplay***

Dalam membuat akun dan mengoperasikan aplikasi *educaplay*, berikut ini langkah-langkah yang harus dilakukan:

1) Membuat akun

Akses situs *educaplay* dengan membuka browser web dan akses situs resmi *educaplay* di <http://www.educaplay.com/>. klik “daftar akun” dan temukan opsi “daftar” atau “sign up” yang terdapat di halaman utama *educaplay*. Setelah itu isi formulir pendaftaran dengan mengisi informasi yang diperlukan, seperti nama, alamat email, serta kata sandi. Ikuti arah yang diberikan.



**Gambar 2. 1 gambar membuat akun *educaplay***

## 2) Verifikasi akun

Setelah mengisi formulir, harus memverifikasi akun melalui email. Buka email yang didaftarkan dan ikuti instruksi verifikasi yang diberikan.

**Gambar 2. 2 Tampilan Untuk Verifikasi Akun**

Pembuatan materi pembelajaran Dalam membuat materi pembelajaran, langkah pertama yang harus dilakukan yaitu dengan login ke akun yang telah dibuat. Pilih “ buat aktivitas baru” setelah itu pilih jenis aktivitas yang ingin anda buat seperti kuis, permainan, atau simulasi. Lalu isi informasi materi yang diperlukan seperti judul, deskripsi dan parameter lain yang relevan terhadap jenis aktivitas yang dipilih. Kemudian tambahkan konten seperti pertanyaan, jawaban, atau elemen interaktif yang sesuai dengan jenis aktivitas yang dibuat. Lalu sesuaikan pengaturan aktivitas, seperti tingkat kesulitan, durasi, atau tata letak. Pratinjau aktivitas yang telah dibuat, jika semuanya sesuai, maka simpan aktivitas tersebut.



**Gambar 2. 3 Tampilan Untuk Membuat Dan Memilih Permainan Sebagai Media Pembelajaran**

## B. Kerangka Konseptual

Media merupakan salah satu penerunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas Media pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyajikan materi dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media digunakan agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menarik dan efektif sehingga siswa juga berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang berlangsung tanpa adanya media pembelajaran membuat para siswa cenderung merasa cepat bosan dan terlihat pasif ketika guru bertanya mengenai materi yang dijelaskan karena kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai sumber belajar. Kegiatan belajar mengajar yang tidak menyenangkan menyebabkan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi kurang khususnya pada materi teks negosiasi. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas disebabkan oleh media yang digunakan tidak efektif dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

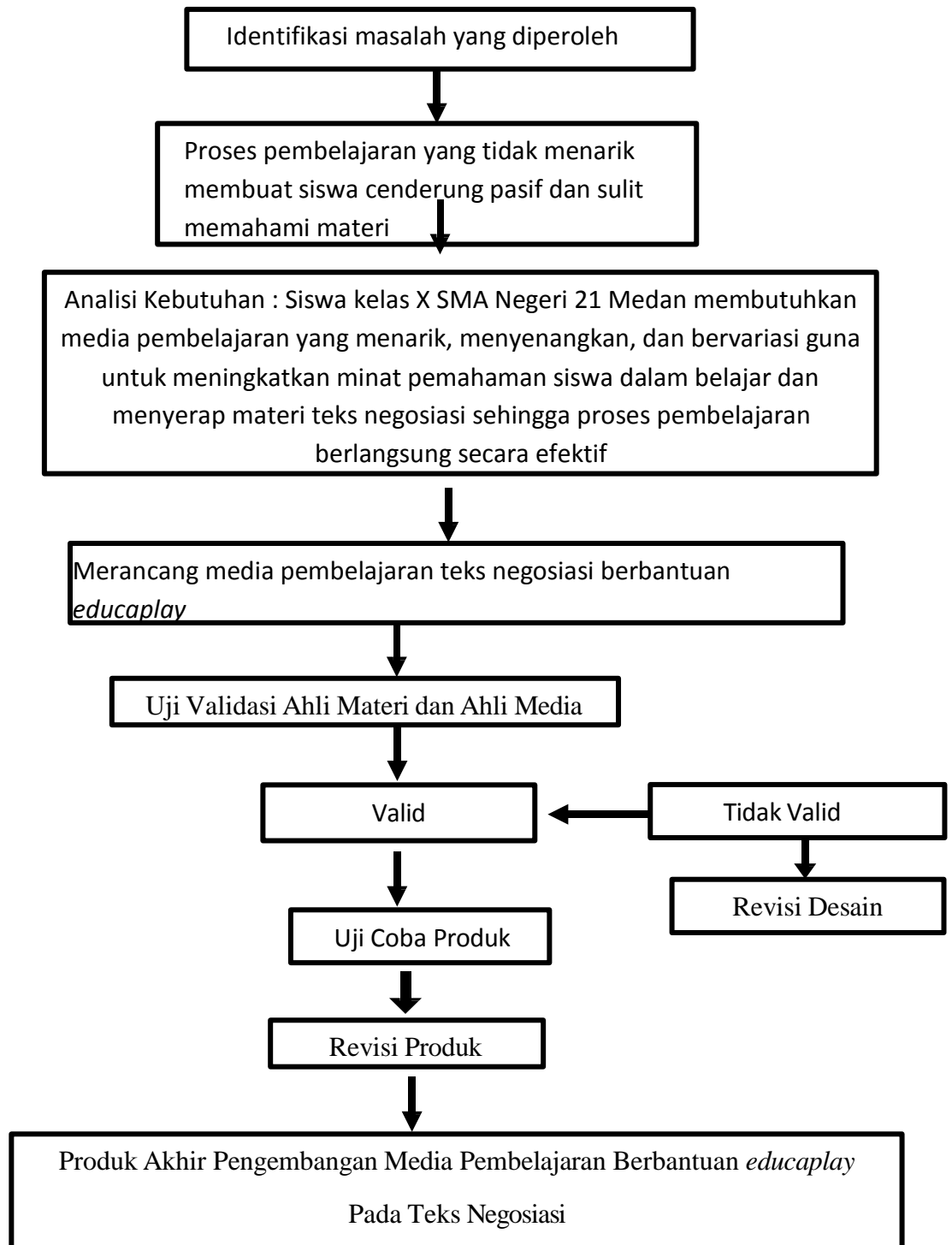
Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu memproduksi media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dikuasai.

*Educaplay* adalah sebuah media online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan berbagai macam tools atau perangkat untuk guru atau pengajar untuk membuat game edukasi yang menarik dan tentunya bisa dibuat di *educaplay*. *Educaplay* sebagai media pembelajaran tersedia dalam aplikasi mobile seperti android dan app store serta dapat digunakan sebagai situs web melalui computer. Media *educaplay* ini juga dapat dibuat dengan cara melakukan verifikasi akun melalui web *educapaly*, dan permainan ini juga dapat dikerjakan orang lain dengan cara memasukan kode join ataupun melalui link yang sudah dibagikan. Media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon

seluruh peserta didik ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. media educaplay ini sangatlah berpengaruh dan efektif dilakukan oleh peserta didik, peserta didik terlihat sangat aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

*Educaplay* adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat permainan edukasi interaktif. Dengan fitur seperti pembuatan kuis, teka-teki silang, dan peta pikiran, Educaplay mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi Platform ini menawarkan berbagai jenis permainan tanpa biaya, meskipun beberapa fitur memerlukan akun premium. *educaplay* dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar, menjadikannya alat yang efektif dalam pendidikan model.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti akan membuat kerangka konseptual sebagai berikut:



**Gambar 2. 4** Bagian Kerangka Konseptual

### C. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan , Berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan , yaitu sebagai berikut.

1. Jurnal Nasional dengan judul : “*Pengembangan Media pembelajaran game Educaplay untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada Mata Pelajaran SKI*” yang telah diterbitkan oleh Budi pekerti Agama Islam journal Vol.3 No.1 yang ditulis oleh Saiful Anwar dan Jasiah pada tahun 2024 . penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game Educaplay dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas, melalui pendekatan yang terstruktur, memberikan arah yang jelas bagi siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis peristiwa sejarah Islam
2. Jurnal Nasional dengan judul : ” *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall dan Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin*” yang telah diterbitkan oleh Motivasi Pendidikan dan Bahasa Vol.2 No.4 yang ditulis oleh Maulida Sari dan Hafizah Nuraini Ghani dan Abdul Azis pada tahun 2024. penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Wordwall dan Educaplay secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin.

3. Jurnal Nasional dengan judul : “*Penerapan Game Base Learning Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Sekolah Dasar*” yang telah diterbitkan oleh PGSD Universitas Mandiri Vol.10 No.3 yang ditulis oleh Silvia Dwi Rahayu dan Dian Permatasari Kusuma Dayu ,Rosniwaty pada tahun 2024. . penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Game Based Learning yang menggunakan platfrom aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa
4. Jurnal Nasional dengan judul : “ *Pengembangan Media Pembelajaran Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas V Talang Padang*” yang telah diterbitkan oleh Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Vol.2 No.7 yang ditulis oleh Ega Dianita, Aradea Nanda Bilkis, dkk tahun 2024. penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi educaplay ini sangat membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berfikir kritis peserta didik, belajar lebih menarik, mengungkapkan apa yang dipelajari secara bebas, menantang diri sendiri, belajar mandiri dan mengembangkan keterampilan siswa