

## **Pengaruh Media Educaplay terhadap Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Anak Tunagrahita Kelas IV di SLBN 2 Yogyakarta**

Silvia Elisa Nurcahya<sup>1</sup>, Ramdhan Harjana<sup>2</sup>

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

[selisanurcahya@gmail.com](mailto:selisanurcahya@gmail.com)<sup>1</sup>

### **Abstrak**

#### **Kata Kunci:**

*Educaplay, Kemampuan Menyusun Kalimat, Anak Tunagrahita, Media Pembelajaran Interaktif.*

Anak tunagrahita sering mengalami hambatan dalam perkembangan intelektual dan mental yang berdampak pada kesulitan dalam aspek akademik, komunikasi, dan sosial. Hasil observasi di SLBN 2 Yogyakarta menunjukkan bahwa lima siswa tunagrahita kelas IV SDLB mengalami kesulitan dalam menyusun struktur kalimat meskipun telah mampu membaca dan menulis kata. Metode pembelajaran konvensional, seperti menyalin, dinilai kurang efektif karena anak tunagrahita cenderung cepat kehilangan fokus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Educaplay terhadap kemampuan menyusun struktur kalimat pada anak tunagrahita ringan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Sampel terdiri dari lima siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes menyusun kalimat yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media Educaplay. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan uji nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan menyusun struktur kalimat setelah penggunaan media Educaplay. Semua subjek mengalami peningkatan skor posttest dibandingkan pretest. Temuan ini menunjukkan bahwa media Educaplay efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif serta motivasi belajar anak tunagrahita ringan. Kesimpulannya, Educaplay merupakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat dalam membantu anak tunagrahita memahami dan menyusun struktur kalimat secara lebih efektif.

### **Abstract**

#### **Key Word:**

*Educaplay, Sentence Structure Ability, Mentally Disabled Children, Interactive Learning Media*

Children with intellectual disabilities often face barriers in intellectual functioning and mental development, which impact their academic, communication, and social skills. Observations at SLBN 2 Yogyakarta revealed that five fourth-grade students with mild intellectual disabilities had difficulty constructing sentence structures, even though they were able to read and write words. Conventional learning methods such as copying were considered less effective, as these students tend to lose focus quickly. This study aims to investigate the effect of Educaplay media on the ability to construct sentence structures in students with mild intellectual disabilities. A quantitative approach was used with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of five students selected through purposive sampling. Data were collected using a sentence construction test administered before (pretest) and after (posttest) the use of Educaplay media. Data analysis involved descriptive statistics and the Wilcoxon Signed-Rank Test to assess differences in ability before and after the intervention. The results showed a significant improvement in sentence structure skills following the implementation of Educaplay. All participants demonstrated higher posttest scores compared to their pretest results. These findings indicate that Educaplay is effective in enhancing cognitive abilities and learning motivation among students with intellectual disabilities. In conclusion, Educaplay serves as an engaging and beneficial learning medium to help students with intellectual disabilities better understand and construct sentence structures.

Copyright © 2025 Silvia Elisa Nurcahya, Ramdhan Harjana

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

## **PENDAHULUAN**

Anak tunagrahita merupakan individu dengan kemampuan intelektual yang berada di bawah rata-rata anak seusianya dan mengalami hambatan dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial (Nisa dkk., 2018). Kondisi ini mengakibatkan anak tunagrahita memerlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran secara umum, termasuk dalam menyusun struktur kalimat yang merupakan keterampilan dasar dalam berbahasa (Mastiani dkk., 2021). Menurut (Yanti dkk., 2024) anak tunagrahita sering mengalami hambatan dalam perkembangan intelektual secara signifikan yang berdampak langsung pada kemampuan akademik, komunikasi, dan interaksi sosial, sehingga membutuhkan layanan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SLB Negeri 2 Yogyakarta menunjukkan bahwa lima peserta didik tunagrahita ringan tingkat SDLB mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat, meskipun mereka sudah mampu membaca dan menulis kata. Metode pembelajaran yang digunakan di kelas masih bersifat konvensional, yaitu dengan cara menyalin kalimat yang ditulis guru di papan tulis. Pendekatan ini dinilai kurang efektif karena siswa cepat kehilangan fokus dan merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Educaplay, sebagai media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif, hadir sebagai salah satu solusi alternatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyusun struktur kalimat (Ramadhan & Koryati, 2025). Platform ini menyediakan berbagai aktivitas seperti kuis, latihan menyusun kata, serta media audio-visual yang mendukung pembelajaran interaktif (Annisa dkk., 2025). Penelitian oleh (Anwar & Jasiah, 2025) menunjukkan bahwa media berbasis digital interaktif dapat meningkatkan fokus dan hasil belajar siswa berkebutuhan khusus. Dengan demikian, penggunaan Educaplay diharapkan dapat membantu anak tunagrahita lebih memahami pola kalimat dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap kemampuan menyusun struktur kalimat pada anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 2 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest untuk mengukur efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberi tes sebelum dan sesudah perlakuan. Tujuan penggunaan desain ini adalah untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap perubahan yang terjadi pada kelompok tersebut. Dalam konteks penelitian ini, perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media Educaplay sebagai alat bantu pembelajaran dalam menyusun struktur kalimat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa tunagrahita di SLB Negeri 2 Yogyakarta. Sampel penelitian terdiri dari lima siswa tunagrahita kelas IV SDLB yang dipilih secara purposive sampling, berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kelima siswa tersebut mengalami hambatan dalam menyusun struktur kalimat. Pemilihan sampel dilakukan secara sengaja dengan mempertimbangkan karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menyusun struktur kalimat. Instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam pengambilan data. Pretest dilaksanakan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan posttest dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Educaplay.

Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata hasil pretest dan posttest siswa. Sedangkan analisis inferensial menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, serta untuk menguji efektivitas media Educaplay dalam meningkatkan kemampuan menyusun struktur kalimat siswa tunagrahita ringan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyusun struktur kalimat pada siswa tunagrahita ringan setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media *Educaplay* dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Siswa Tunagrahita

| No | Subjek | Skor | Nilai |
|----|--------|------|-------|
| 1  | C      | 9    | 36    |
| 2  | D      | 15   | 60    |
| 3  | F      | 7    | 28    |
| 4  | N      | 11   | 44    |
| 5  | S      | 13   | 52    |

Hal ini terlihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest* pada seluruh subjek penelitian. Sebagai contoh, subjek C mengalami peningkatan skor dari 9 (nilai 36) menjadi 15 (nilai 60), dan subjek D meningkat dari skor 15 (nilai 60) menjadi 24 (nilai 96). Peningkatan ini terjadi secara konsisten pada seluruh partisipan, menunjukkan bahwa media *Educaplay* mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap struktur kalimat secara lebih efektif.

Tabel 2. Hasil *Posttest* Kemampuan Menyusun Struktur Kalimat Siswa Tunagrahita

| No | Subjek | Skor | Nilai |
|----|--------|------|-------|
| 1  | C      | 15   | 60    |
| 2  | D      | 24   | 96    |
| 3  | F      | 13   | 52    |
| 4  | N      | 18   | 72    |
| 5  | S      | 20   | 80    |

Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa seluruh subjek mengalami peningkatan nilai setelah pembelajaran menggunakan media *Educaplay*. Selanjutnya, uji statistik inferensial menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Educaplay* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat siswa tunagrahita ringan di SLBN 2 Yogyakarta.

Hasil ini sejalan dengan temuan (Fernanda dkk., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan antusiasme belajar anak tunagrahita, serta membantu keterlibatan orang tua dalam mendampingi pembelajaran di rumah. Media yang interaktif dan visual terbukti memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak seperti struktur kalimat (Ge'e & Dahlan, 2025). Selain itu, penelitian (Wafiqni & Adelia, 2025) juga menunjukkan bahwa media *Educaplay* sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek keterampilan berbahasa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Educaplay* sebagai media berbasis digital yang menyajikan konten edukatif secara interaktif mampu mengatasi kendala pembelajaran konvensional yang cenderung monoton bagi siswa tunagrahita. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan fokus dan motivasi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media *Educaplay* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menyusun struktur kalimat pada anak tunagrahita ringan di SLBN 2 Yogyakarta. Sebelum diberikan perlakuan, siswa menunjukkan kesulitan dalam menyusun kalimat secara mandiri serta mengalami gangguan fokus selama proses pembelajaran. Namun, setelah penerapan media *Educaplay*, terjadi peningkatan yang signifikan dan konsisten pada seluruh subjek penelitian, baik dari segi skor maupun nilai *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *Educaplay*, dengan karakteristiknya yang interaktif dan berbasis permainan edukatif, mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung monoton. *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, mendorong motivasi siswa, serta membantu mereka memahami pola penyusunan kalimat dengan cara yang lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, *Educaplay* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat, khususnya dalam pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus seperti tunagrahita.

## DAFTAR REFERENSI

- Annisa, D. S., Azis, Z., & Azmi, M. B. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan *Educaplay* Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL). *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.30596/jmes.v6i1.19794>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- 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), Article 2. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Mastiani, E., Trisnamansya, S., Wasliman, I., & Hanafiah, H. (2021). Manajemen Pembelajaran Keterampilan sebagai Persiapan Pekerjaan Anak Tunagrahita Ringan Jenjang SMALB. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i1.570>
- Nisa, K., Mambela, S., & Badiah, L. I. (2018). Karakteristik Dan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1632>
- Ramadhan, P. D., & Koryati, D. (2025). *Educaplay* sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Solusi Interaktif untuk Generasi Digital | JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan. *JIIP: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(5). <https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/7966>

- Wafiqni, N., & Adelia, F. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Educaplay dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 17(1), Article 1. <https://doi.org/10.32678/primary.v17i1.11724>
- Yanti, N., Ulfa, S., Syarovina, A., Ainiya, D. Q., & Siswoyo, A. A. (2024). Identifikasi Layanan Khusus Dan Strategi Efektif Dalam Pendidikan Anak Tuna Grahita. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(4), Article 4. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i4.207>