

---

## Pengembangan Media *Eduplay Slides* Berbasis PBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD

Putu Maharani Wulandari<sup>1)</sup>, Ni Ketut Desia Trisiantari<sup>2)</sup>, I Wayan Ardana<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email : [maharani@student.undiksha.ac.id](mailto:maharani@student.undiksha.ac.id)  
[ketut.desia@undiksha.ac.id](mailto:ketut.desia@undiksha.ac.id)  
[ardanawayan2014@gmail.com](mailto:ardanawayan2014@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, termasuk dalam pengembangan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar yang masih menghadapi kendala seperti rendahnya fokus, keaktifan, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif. Kondisi ini juga ditemukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 4 Penebel, sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif untuk mendukung proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Eduplay Slides* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualifikasi sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (3,9) dan ahli media (3,81), serta sangat praktis berdasarkan respon siswa (3,86) dan guru (3,88). Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), sehingga media terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa secara optimal.

**Kata kunci:** *Eduplay Slides*, *Problem Based Learning* (PBL), keterampilan menyimak, media pembelajaran, Bahasa Indonesia, sekolah dasar

### **Abstract**

Education plays an important role in improving the quality of human resources, including in developing listening skills of elementary school students, which still face challenges such as low focus, limited participation, and the use of less engaging and less innovative learning media. These conditions were also found among fourth-grade students at SD Negeri 4 Penebel, indicating the need for interactive, technology-based learning media to support the learning process. This study aims to develop *Eduplay Slides* learning media based on *Problem Based Learning* (PBL) to improve Indonesian language listening skills of fourth-grade students. This research employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected using questionnaires and tests and analyzed through qualitative and quantitative descriptive techniques. The results showed that the developed media was highly valid based on expert judgments, with a mean score of 3.9 from material experts and 3.81 from media experts, and highly practical based on student responses (3.86) and teacher responses (3.88). Furthermore, the effectiveness test indicated a significant difference between pretest and posttest results with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), demonstrating that the media is valid, highly practical, and effective in improving students' listening skills.

**Keywords:** *Eduplay Slides*, *Problem Based Learning* (PBL), listening skills, learning media, Indonesian language, elementary school.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran di kelas menjadi komponen inti dalam menyalurkan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik. Melalui interaksi langsung antara guru dan siswa, pembelajaran mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta berbagai keterampilan hidup. Menurut pendapat (Fajartriani et al., 2024) Pendidikan yang

dilaksanakan secara optimal memiliki peran dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga berdampak pada meningkatnya daya saing bangsa di era globalisasi. Pendidikan tidak hanya menyalurkan ilmu, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Menurut (Annisa et al., 2020) Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam keseluruhan proses pendidikan karena menentukan keberhasilan peserta didik pada jenjang selanjutnya. Pada tahap ini siswa dibekali kemampuan dasar serta pembentukan karakter yang akan digunakan dalam kehidupan dan proses belajar berikutnya. Menurut (Nurmasari et al., 2020) Pendidikan menjadi landasan untuk mengembangkan sumber daya manusia di Indonesia demi kemajuan bangsa. Kurangnya mutu pendidikan menjadi kendala dalam penyediaan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menunjang pembangunan nasional dalam berbagai bidang. Oleh karena itu penyelenggaraan pendidikan perlu dipersiapkan secara optimal terutama dalam hal kesiapan guru sebagai pelaksana pembelajaran agar proses belajar dapat berlangsung efektif dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk kemampuan berbahasa dan literasi siswa, meliputi keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Menurut (Mala & Hamzah, 2024) pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki berbagai aspek positif, termasuk pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut (Amri et al., 2024) keterampilan menyimak menjadi fondasi penting dalam perkembangan bahasa siswa secara menyeluruh, karena berpengaruh terhadap kemampuan berbicara, membaca, dan menulis.

Namun, proses pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil wawancara, masih terdapat kendala seperti rendahnya keterampilan menyimak siswa, kurangnya fokus, serta minimnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dari 28 siswa, 7 siswa mengalami kesulitan dalam menyimak. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik, sehingga siswa mudah bosan dan kurang termotivasi. Menurut (Rosita et al., 2024) Dalam proses pembelajaran diperlukan penggunaan pendekatan, metode, strategi, model, serta media pembelajaran yang tepat agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif. Pemilihan komponen pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan tidak membosankan. Menurut (Nurhidayati et al., 2023) Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, mendukung pembentukan kepribadian, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan manfaat lainnya. Dengan penerapan yang tepat, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih bermakna, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut (Sari & Yatri, 2023) penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil dan semangat belajar siswa. Menurut (Samsiyah & Fajar, 2021) multimedia interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, menurut (Janah & Untari, 2023) untuk mengoptimalkan kegiatan menyimak, guru dituntut untuk kreatif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di kelas., dan didukung oleh temuan (Widhayanti & Abduh, 2021) bahwa media audiovisual berbantuan *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut pendapat (Intaniasari et al., 2022) Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dinilai lebih optimal dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan gairah, minat, dan antusiasme belajar siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media *eduplay slides* berbasis *Problem Based Learning* menjadi solusi yang relevan. Media ini memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam slide interaktif yang dilengkapi menu dan kuis, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan menyimak siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang aplikatif, dalam hal ini berupa media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini merupakan pendekatan sistematis dan struktural yang secara luas digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran karena kemampuannya dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran (Sugiyono, 2024).



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE  
 (Sumber: Sugiyono, 2013)

Subjek dalam penelitian ini adalah produk *Eduplay Slides* berbasis PBL yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD. Adapun objek penelitian mencakup validitas isi media, kepraktisan media, serta efektivitas media *Eduplay Slides* berbasis PBL yang dihasilkan. Dalam proses penilaian, ahli materi dan ahli media berperan dalam menentukan kelayakan produk, guru berperan dalam menilai tingkat kepraktisan penggunaan media, sedangkan siswa menjadi subjek dalam uji efektivitas untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak setelah penggunaan media tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner/angket dan tes, yang keduanya digunakan dalam proses pengumpulan data.

Instrumen penelitian meliputi lembar kuesioner validasi untuk ahli materi dan ahli media guna menilai aspek validitas, angket respon siswa dan guru untuk mengukur kepraktisan, serta tes pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Eduplay Slides* berbasis PBL. Seluruh instrumen yang digunakan telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas sebelum diterapkan. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif digunakan untuk menganalisis saran dan masukan dari para ahli, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata validitas, kepraktisan, serta efektivitas media melalui uji t. Kisi-kisi instrumen validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dapat dilihat pada tabel yang disajikan berikutnya.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan CP.	1
		2) Kesesuaian materi dengan indikator.	2
		3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	3
2.	Materi	1) Materi mudah dipahami.	4
		2) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	5
		3) Kelengkapan materi.	6
		4) Kemenarikan materi.	7
		5) Materi didukung dengan media yang tepat.	8
		6) Kedalaman dari materi yang disampaikan.	9
		7) Ketepatan materi.	10

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
3.	Bahasa	8) Konsep yang disajikan dalam media <i>eduplay slides</i> dapat dilogikan dengan jelas.	11
		1) Menggunakan bahasa yang tepat dan konsisten.	12
4.	Evaluasi	2) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik dari peserta didik.	13
		1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	14
		2) Kejelasan soal. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	15

(Sumber: Dimodifikasi dari (Setiani & Handayani, 2022))

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Teknis	1) Kemudahan penggunaan media.	1
		2) Kejelasan gambar atau visual dari media <i>eduplay slides</i> .	2
		3) Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik.	3
		4) Penggunaan media mampu membantu pemahaman peserta didik.	4
		5) Media memuat petunjuk penggunaan yang tepat.	5
2.	Tampilan	1) Gambar, video, dan teks yang ditampilkan dalam media dapat mendukung proses pembelajaran.	6
		2) Penggunaan jenis dan ukuran huruf serta spasi tulisan yang tepat.	7
		3) Penggunaan komposisi dan kombinasi warna dengan tepat dan serasi.	8
		4) Kualitas dari tampilan media yang menarik bagi peserta didik.	9
		5) Konsistensi antara tema dengan media.	10
		6) Tampilan layar yang serasi dan seimbang.	11

(Sumber: Dimodifikasi dari (Setiani & Handayani, 2022))

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Pembelajaran	1) Mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	1
		2) Materi memuat contoh yang relevan.	2
		3) Materi disampaikan dengan menarik.	3
2.	Materi	1) Materi pada media <i>eduplay slides</i> diuraikan dengan jelas.	4
		2) Materi yang disajikan memberikan manfaat bagi peserta didik.	5
3.	Media	1) Kemudahan menggunakan media.	6
		2) Menggunakan animasi yang tepat.	7
		3) Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi peserta didik.	8
		4) Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi peserta didik.	9

(Sumber: Dimodifikasi dari (Setiani & Handayani, 2022))

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Pembelajaran	1) Mampu memahami materi.	1
		2) Materi memuat contoh yang relevan.	2
		3) Meningkatkan motivasi.	3
2.	Materi	1) Materi pada media <i>eduplay slides</i> diuraikan dengan jelas.	4
		2) Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya.	5

- |          |  |   |
|----------|--|---|
| 3. Media | 1) Kemudahan menggunakan media.  | 6 |
|          | 2) Menggunakan animasi yang tepat.                                     | 7 |
|          | 3) Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi peserta didik. | 8 |
|          | 4) Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi peserta didik.    | 9 |

(Sumber: Dimodifikasi dari (Setiani & Handayani, 2022))

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Efektivitas Keterampilan Menyimak

Indikator Keterampilan Menyimak	Indikator Soal	Tujuan Pembelajaran	No. Soal	Banyak Soal
(1)	(2)	(3)	(5)	(6)
Kemampuan literal (Memahami informasi secara langsung)	Mengidentifikasi siapa narasumber, topik, waktu, dan tempat wawancara	Melalui penggunaan media <i>Eduplay Slides</i> siswa mampu menemukan informasi pokok dari teks wawancara yang didengar	1,2,3, 4,5, dan 6	6
Kemampuan inferensial (Menyimpulkan makna tersembunyi)	Menyimpulkan maksud pertanyaan pewawancara dan sikap narasumber	Melalui penggunaan media <i>Eduplay Slides</i> siswa mampu menyimpulkan maksud dan sikap berdasarkan isi wawancara	7,8,9, 10,11, dan 12	6
Kemampuan reorganisasi (Menyusun ulang informasi)	Menentukan ide pokok, menilai kejelasan pertanyaan/jawaban, dan menghargai pesan dari wawancara	Melalui teks wawancara singkat siswa dapat mengorganisasi kembali isi wawancara, menilai kejelasan pertanyaan dan jawaban, serta menghargai pesan moralnya	13,14, 15,16, 17,18, 19, dan 20	8
Kemampuan evaluatif (Menilai isi dan pendapat)				
Kemampuan apresiasi (Menghargai isi cerita)				

(Sumber: Penulis)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *Eduplay Slides* berbasis PBL yang dirancang untuk digunakan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar pada

pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Media ini dikembangkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa serta membantu mereka memahami informasi secara lebih jelas. Melalui penggunaan *Eduplay Slides* berbasis PBL ini, siswa diharapkan dapat belajar secara lebih aktif baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru, karena materi disajikan secara visual, runtut, serta dilengkapi dengan unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif. Penyajian visual yang dipadukan dengan teknologi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai media interaktif. Penyajian hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengikuti tahapan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis, fleksibel, dan iteratif, serta memungkinkan dilakukannya evaluasi dan perbaikan secara terus-menerus untuk menghasilkan produk pendidikan yang efektif, efisien, dan sesuai kebutuhan pembelajaran di lapangan (Hidayati & Sudibyo, 2024). Proses pengembangan media pembelajaran *Eduplay Slides* berbasis PBL dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

### **Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap permasalahan yang akan diselesaikan. Analisis merupakan proses untuk menentukan apa yang perlu dipelajari oleh peserta didik (Charmelita et al., 2023). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui kegiatan observasi dan wawancara di kelas IV SD, yang meliputi (1) analisis kebutuhan dalam pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyimak teks secara aktif serta memahami isi materi Bahasa Indonesia, dan pembelajaran cenderung monoton karena kurangnya media yang mendukung keterlibatan siswa; (2) analisis karakteristik siswa yang menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, serta melibatkan praktik langsung; (3) analisis kurikulum yang mengkaji kesesuaian capaian dan tujuan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif berupa *Eduplay Slides* berbasis PBL untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekaligus mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

### **Tahap Desain (*Design*)**

Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini meliputi penyusunan konsep media yang akan dikembangkan (Septia & Jasiah, 2025). Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai sumber referensi dari buku ajar Bahasa Indonesia kelas IV serta dokumen Kurikulum Merdeka, kemudian menyusun rancangan media pembelajaran *Eduplay Slides* berbasis PBL pada materi keterampilan menyimak sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perancangan dilakukan dengan menyusun alur penyajian materi yang memuat langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL), desain tampilan slide, serta penyajian konten yang interaktif dan menarik. Desain media dikembangkan menggunakan Canva sebagai sarana penyajian utama. Rancangan tersebut selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan. Hasil konsultasi tersebut digunakan sebagai dasar evaluasi dan revisi rancangan sebelum memasuki tahap pengembangan. Berikut ini disajikan beberapa tampilan hasil pengembangan *Eduplay Slides* berbasis PBL pada materi keterampilan menyimak.



**Gambar 1. Hasil Produk Eduplay Slides Berbasis PBL**  
 (Sumber: Penulis)

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perancangan media *eduplay slides* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap ini meliputi kegiatan uji validasi serta uji kepraktisan terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi tersebut selanjutnya dimanfaatkan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum digunakan dalam uji coba lapangan kepada siswa (Fernando & Sabri, 2022). Pada tahap pengembangan, media *eduplay slides* disusun dan dikembangkan secara menyeluruh sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya, sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang siap untuk diuji kelayakannya.

#### a) Validitas

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *eduplay slides* berbasis PBL selanjutnya memasuki tahap validasi oleh para ahli serta uji coba kepada siswa. Media ini dirancang dengan memperhatikan aspek tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang sesuai dan proporsional, serta penyajian materi yang sistematis. Selain itu, media dilengkapi dengan unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video animasi, serta kuis interaktif yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menyimak. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebagai media pembelajaran. Penilaian validitas dilakukan dengan memberikan skor pada setiap aspek yang kemudian dikategorikan ke dalam kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media *eduplay slides* berbasis PBL yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian validitas tersebut selanjutnya disajikan dalam tabel hasil validasi berikut.

**Tabel 6.** Hasil Analisis Validitas Materi

Skor Penilai		$\sum x$	n	M	Kualifikasi
I	II				
60	57	117	30	3,9	Sangat Valid

**Tabel 7.** Hasil Analisis Validitas Media

Skor Penilai		$\sum x$	n	M	Kualifikasi
I	II				
41	43	84	22	3,81	Sangat Valid

Hasil analisis validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media berada pada kategori sangat valid. Hal ini mengindikasikan bahwa media *eduplay slides* berbasis PBL yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat valid, baik dari segi kesesuaian dan kelengkapan materi maupun dari aspek desain serta tampilan media. Dengan demikian, media *eduplay slides* berbasis PBL dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba dalam proses pembelajaran.

#### b) Kepraktisan

Setelah media pembelajaran *eduplay slides* berbasis PBL divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya adalah melakukan uji kepraktisan melalui respon siswa dan guru kelas. Uji kepraktisan dilaksanakan setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Data kepraktisan siswa diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 5 orang siswa. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh total skor sebesar 174 dengan nilai rata-rata indeks kepraktisan sebesar 3,86 yang berada pada kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Sementara itu, uji kepraktisan oleh guru dilakukan kepada dua orang guru dengan total skor masing-masing sebesar 35 dan 35. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai rata-rata indeks kepraktisan sebesar 3,88 yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media *eduplay slides* berbasis PBL dinyatakan mudah digunakan, efektif dalam mendukung proses pembelajaran, serta layak diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

#### **Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap ini, rancangan dan metode yang telah dikembangkan diterapkan dalam situasi nyata, yaitu di dalam kelas (Hayya & Widyasari, 2021). Tahap implementasi dilaksanakan dengan mengaplikasikan media pembelajaran *Eduplay Slides* berbasis PBL pada materi keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Media digunakan secara langsung oleh siswa sesuai dengan rancangan yang telah disusun, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sementara siswa berpartisipasi aktif melalui kegiatan menyimak, mengamati, berdiskusi, serta memecahkan permasalahan yang disajikan dalam media. Pelaksanaan tahap ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media, keaktifan siswa, serta tanggapan mereka terhadap penerapan *Eduplay Slides* berbasis PBL selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *Eduplay Slides* berbasis PBL dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SD. Menurut (F et al., 2022) Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk. Apabila produk telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif, maka produk tersebut dapat disebarluaskan untuk digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Proses evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan hasil pretest dan posttest keterampilan menyimak siswa melalui desain *one-group pretest-posttest*, yang selanjutnya dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menyimak siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, analisis juga menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata (mean difference) pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Eduplay Slides* berbasis PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Eduplay Slides* berbasis PBL yang dikembangkan menggunakan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji kepraktisan melalui respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis, yang berarti mudah digunakan, menarik, serta sesuai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak siswa sebelum dan sesudah penggunaan media dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), sehingga media *eduplay slides* berbasis PBL terbukti valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Amri, M. H., Hamzah, R. A., & Aulia, N. (2024). Pengembangan keterampilan menyimak pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 43–49.
- Annisa, N., Akrim, A., & Manurung, A. A. (2020). Development Of Teacher's Professional Competency In Realizing Quality Of Human Resources In The Basic School. *IJEMS: Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 1(2), 91–95.
- Charmelita, P., Bata, J., & Pandjaitan, M. M. L. W. (2023). Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Peredaran Darah Menggunakan Metode ADDIE. 15(2).
- F, I. A. N., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. 6(5), 8154–8162.
- Fajartriani, T., Habibi, A., Rosalina, D., & Karsiwan, W. (2024). Peran pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. *JEALO*, 6(1), 9–17.
- Fernando, S., & Sabri, T. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEB PADA MATERI SISTEM. 9(1), 18–32.
- Hayya, A. S. F., & Widayari, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran audio berbasis podcast dengan model addie pada pembelajaran bahasa indonesia materi dongeng untuk siswa kelas iii sd. V(November).
- Hidayati, A., & Sudiby, E. (2024). Development of Problem-Based Learning Model Physics Learning Tools to Improve Critical Thinking Skills of High School Students. 5(1), 77–89.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., & Purnomo, E. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Janah, R., & Untari, M. F. A. (2023). 315. Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Tambirejo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 2815–2820.
- Mala, R., & Hamzah, R. A. (2024). Tantangan pengajaran bahasa indonesia di sd. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 6(1), 29–35.
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI. 10(2), 99–106.
- Nurmasari, I., Supriadi, H., Mawarny, E., Amalya, N. T., & Anjani, S. R. (2020). Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif. 01(02).
- Rosita, R., Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri, J. (2024). Pendekatan konstruktivisme terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(3), 238–247.
- Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 28–36.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166.
- Septia, G., & Jasiah. (2025). *Arus Jurnal Pendidikan ( AJP ) Pengembangan Media dan Hasil Belajar*

*Peserta Didik melalui. 5(3).*

- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan media audiovisual berbantu power point untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657.