



PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS BIOGRAFI BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY PADA SISWA KELAS X SMK PAB 2 HELVETIA

Muhammad Khoir Pahlepi¹, Muharrina Harahap²

^{1,2} Universitas Negeri Medan, Indonesia

¹pahlepiKhoir@gmail.com ²muharrinahrp@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received:

15-03-2026

Revised:

18-04-2026

Accepted:

03-05-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses, bentuk, dan kelayakan produk materi ajar teks biografi berbantuan *Educaplay* untuk siswa kelas X SMK. Proses pengembangan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model Borg and Gall yang meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta revisi desain. Bentuk produk yang dihasilkan berupa materi ajar teks biografi yang dikemas secara interaktif melalui platform *Educaplay* sehingga lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Kelayakan produk ditentukan melalui penilaian ahli dengan hasil persentase 91,07% dari ahli materi dan 86,3% dari ahli media, dengan rata-rata 88,6% berkategori sangat layak. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMK.

Kata Kunci: Pengembangan, Materi Ajar, Teks Biografi, *Educaplay*.

ABSTRACT

This study aims to describe the process, form, and feasibility of the product of Educaplay-assisted biographical text teaching materials for grade X SMK students. The development process uses the Research and Development (R&D) method of the Borg and Gall model which includes the stages of potential and problems, data collection, product design, validation by material experts and media experts, and design revisions. The resulting product is in the form of biographical text teaching materials that are packaged interactively through the Educaplay platform so that they are more interesting and easier for students to understand. The feasibility of the product was determined through expert assessment with a percentage of 91.07% from material experts and 86.3% from media experts, with an average of 88.6% categorized as very feasible. Thus, the developed product is considered suitable for use in Indonesian language learning in grade X SMK.

Keywords: *Development, Teaching Materials, Biographical Text, Educaplay.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang kompeten, berwawasan, dan adaptif terhadap dinamika global. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi, keterampilan, serta sikap yang selaras dengan tuntutan perkembangan zaman. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berdampak pada peningkatan kualitas individu, tetapi juga berkontribusi terhadap kemajuan sosial dan pembangunan bangsa. Secara konseptual, pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang diselenggarakan secara terencana dan sistematis, baik melalui jalur formal maupun nonformal (Harahap, 2023). Proses tersebut tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penguatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Harahap, 2022).

Sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman, pemerintah menghadirkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan. Kurikulum ini menitikberatkan pada fleksibilitas pembelajaran, kemandirian peserta didik, serta pendekatan yang berpusat pada siswa. Selain itu, Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru dalam merancang perangkat ajar dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta konteks lingkungan peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Implementasinya juga menekankan capaian berbasis kompetensi serta pembelajaran bermakna melalui integrasi teknologi dan pengalaman nyata siswa (Sutarto, 2024). Dalam kerangka tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki fungsi penting karena tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi peserta didik (Amadijah & Wasilah, 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling terintegrasi. Pada jenjang SMK kelas X Fase E, peserta didik diharapkan mampu memahami hingga menghasilkan berbagai jenis teks secara kritis dan komunikatif, termasuk teks biografi yang tergolong teks rekon faktual.

Sebagai salah satu jenis teks, biografi tidak hanya menyajikan informasi mengenai perjalanan hidup tokoh, tetapi juga mengandung nilai-nilai keteladanan yang dapat diinternalisasi oleh peserta didik. Oleh karena itu, penyajiannya perlu menggunakan pendekatan kontekstual agar materi lebih dekat dengan pengalaman dan lingkungan kehidupan siswa. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam karena nilai dalam teks memiliki relevansi dengan kehidupan mereka. Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru Bahasa Indonesia di SMK PAB 2 Helvetia, pembelajaran teks biografi masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional berupa buku cetak. Variasi media pembelajaran masih terbatas dan pemanfaatan media digital interaktif belum dilakukan secara maksimal. Selain itu, keterbatasan kepemilikan buku pada sebagian siswa turut menghambat efektivitas pembelajaran.

Temuan tersebut diperkuat melalui analisis terhadap buku teks Bahasa Indonesia kelas X yang digunakan di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi teks biografi masih memiliki keterbatasan, baik dari segi relevansi, kebaruan, maupun pendekatan pembelajaran yang digunakan. Tokoh yang disajikan cenderung merupakan tokoh nasional klasik, seperti R.A. Kartini dan Ki Hajar Dewantara. Walaupun memiliki nilai keteladanan yang tinggi, penyajian tersebut belum sepenuhnya dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa SMK saat ini, khususnya pada jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang erat dengan perkembangan teknologi digital.

Selain itu, dominasi materi berbasis teks tanpa dukungan media audiovisual menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan belum mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Padahal, perkembangan teknologi informasi pada abad ke-21 menuntut adanya integrasi media digital dalam pembelajaran agar lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penggunaan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan platform seperti

Educaplay dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Ramadhanti, 2024; Nadhrah, 2024; Yulianti, 2024; Maulina Nur Choirunisa, 2024). Educaplay merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif.

Meskipun demikian, kajian mengenai pengembangan materi ajar teks biografi berbantuan Educaplay pada jenjang SMK masih relatif terbatas. Penelitian sebelumnya umumnya lebih berfokus pada penggunaan media video, animasi, atau model pembelajaran tertentu dalam meningkatkan keterampilan menulis teks biografi (Rastika, 2021; Manurung, 2021; Harahap, 2023; Syafei, 2024). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengembangkan materi ajar teks biografi berbasis media digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik vokasi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar teks biografi berbantuan Educaplay pada siswa kelas X SMK PAB 2 Helvetia. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan menulis teks biografi peserta didik.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi kerangka kerja Borg dan Gall guna menciptakan serta menguji efektivitas bahan ajar teks biografi berbasis platform Educaplay. Secara konseptual, pendekatan R&D berfungsi sebagai sarana untuk melahirkan inovasi pendidikan yang mampu menjawab tantangan dalam proses instruksional (Sugiyono, 2022). Studi ini dilakukan di SMK PAB 2 Helvetia selama semester genap tahun pelajaran 2025/2026, dengan melibatkan siswa kelas X RPL, tenaga pendidik, serta tim ahli materi dan media sebagai subjek evaluasi. Prosedur pengembangan diringkas menjadi lima fase utama: analisis problematika, pengumpulan data, perancangan produk, uji validasi, hingga tahap perbaikan. Penilaian kelayakan instrumen dilakukan melalui teknik analisis deskriptif terhadap data hasil wawancara dan kuesioner.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Proses Pengembangan

Pengembangan materi ajar teks biografi berbantuan Educaplay dilakukan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Tahapan tersebut meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi produk, serta revisi produk.

Tahap pertama adalah identifikasi potensi dan masalah yang dilakukan melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMK PAB 2 Helvetia. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa pembelajaran teks biografi masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak. Selain itu, tidak semua siswa memiliki buku pegangan sehingga sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara mandiri. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional. Di sisi lain, sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran seperti proyektor dan perangkat digital yang dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran berbasis teknologi. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dengan memanfaatkan media digital interaktif.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data melalui penyebaran angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas X program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan beberapa temuan signifikan sebagai dasar pengembangan materi ajar:

Aspek permasalahan: 75% siswa menyatakan bahwa materi ajar masih berupa buku cetak konvensional; 71,9% siswa menganggap materi teks biografi yang dipelajari didominasi tokoh nasional klasik dan kurang relevan dengan bidang keahlian mereka; 68,75% siswa mengalami kesulitan menghubungkan isi teks biografi dengan bidang teknologi atau rekayasa perangkat lunak; 75% siswa menyatakan materi pembelajaran belum memanfaatkan media digital; 62,5% siswa menyatakan materi teks biografi belum menampilkan tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari atau lingkungan mereka.

Aspek pemahaman materi: 65,7% siswa merasa bahan ajar belum membantu memahami struktur teks biografi secara optimal, sementara 71,8% menyatakan bahan ajar belum membantu memahami kaidah kebahasaan secara efektif.

Aspek kebutuhan: 84,3% siswa membutuhkan materi ajar yang lebih menarik, berbasis digital, dan mudah dipahami; persentase yang sama menunjukkan perlunya materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan bidang keahlian; 87,5% siswa tertarik menggunakan materi ajar berbantuan media *Educaplay*.

Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata peserta didik terhadap materi ajar yang inovatif, relevan, dan berbasis digital, sejalan dengan prinsip *student-centered learning* yang menekankan penggunaan media interaktif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik (Sobandi, 2017; Rakhman et al., 2024). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti kemudian merancang produk berupa materi ajar teks biografi berbantuan *Educaplay*. Materi disusun secara sistematis dengan memuat beberapa komponen utama, yaitu pengertian teks biografi, struktur teks biografi, kaidah kebahasaan, contoh teks biografi, serta latihan pemahaman materi. Penyajian materi dilakukan dalam bentuk *slide show* interaktif pada *platform Educaplay* sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Bentuk Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa materi ajar teks biografi berbantuan media *Educaplay* yang disajikan dalam bentuk *slide show* interaktif. Materi tersebut memuat penjelasan mengenai konsep teks biografi, struktur teks biografi yang terdiri atas orientasi, peristiwa penting, dan reorientasi, serta kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks biografi.



The screenshot displays the Educaplay application interface, which is designed for learning biographical texts. The top section, titled "MEMETIK KETELADANAN DARI BIOGRAFI", contains a lesson titled "Menelaah dan Memahami Kaidah Kebahasaan Teks Biografi". This section explains the components of a biographical text, such as the use of pronouns, action verbs, and adjectives, and provides examples. Below the text, there is a video player showing a portrait of Bill Gates. The bottom section, titled "Kaidah Kebahasaan Teks Biografi", features a quiz question: "Kalimat berikut yang paling tepat mencerminkan penggunaan kata kerja material adalah...". The quiz options are: A. "la dikenal sebagai sosok yang bijaksana", B. "la merasa bangga atas pencapaiannya", C. "la membangun sekolah untuk masyarakat", and D. "la merasa bangga atas pencapaiannya". The interface includes a progress bar, a timer, and a score display.

MEMETIK KETELADANAN DARI BIOGRAFI

Menelaah dan Memahami Kaidah Kebahasaan Teks Biografi

Teks biografi memiliki sejumlah unsur kebahasaan yang berfungsi untuk membangun kohesi, koherensi, serta kekuatan deskriptif dalam penyajian kisah hidup tokoh. Menurut Rabbiah, Hermayyah, dan Susanti (2020) unsur kebahasaan tersebut penting karena berperan dalam menyusun narasi yang runtut, faktual, dan komunikatif. Setiap unsur kebahasaan memberikan kontribusi yang berbeda, tetapi saling melengkapi dalam membangun teks biografi yang utuh.

1. Kata Ganti (Pronomina)
Kata ganti digunakan untuk menggantikan nama tokoh agar tidak terjadi pengulangan yang berlebihan. Dengan menggunakan kata ganti seperti ia, dia, atau beliau, teks menjadi lebih ringkas dan enak dibaca.
2. Kata Kerja Material
Kata kerja material menunjukkan tindakan atau kegiatan yang dilakukan tokoh, seperti mendirikan, mengembangkan, atau menciptakan. Kata ini membuat cerita lebih hidup karena menggambarkan apa yang dilakukan tokoh.
3. Kata Sifat (Adjektiva)
Kata sifat digunakan untuk menggambarkan karakter atau sifat tokoh, seperti cerdas, tegas, atau inovatif. Kata ini membantu pembaca mengenal kepribadian tokoh dengan lebih jelas.
4. Kata...

02:41

MEMETIK KETELADANAN DARI BIOGRAFI

4. Kata Kerja Pasif
Contoh:
Di musim semi 1973, Bill **diterima di Harvard University**, Cambridge.
Perusahaan Bill yaitu Microsoft **dipercaya oleh IBM** untuk membuat IBM PC.
21 Agustus 1981, ketika IBM PC **dikeluarkan**, komputer tersebut dengan cepat melanda dunia dengan software dari Microsoft di dalamnya.

5. Kata Kerja Aktivitas Mental
Contoh:
Bill ingin **mengambil** kembali Altair 8080
Bill sangat suka **membaca**

03:11

Kaidah Kebahasaan Teks Biografi

1 / 10

Kalimat berikut yang paling tepat mencerminkan penggunaan kata kerja material adalah...

A la dikenal sebagai sosok yang bijaksana

B la merasa bangga atas pencapaiannya

C la membangun sekolah untuk masyarakat

D la merasa bangga atas pencapaiannya

8 00:00:09

Materi Ajar Teks Biografi Berbantuan *Educaplay*

Selain menyajikan materi pembelajaran, media *Educaplay* juga menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti latihan pemahaman materi, kuis, serta refleksi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Bentuk kuis benar salah dan *frog Quis* membantu memahami kaidah kebahasaan dan struktur teksnya. Materi yang dikembangkan juga dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, serta contoh teks biografi tokoh inspiratif sehingga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Media pembelajaran ini dapat diakses melalui perangkat digital seperti telepon pintar, laptop, maupun komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian, peserta didik dapat mempelajari materi secara fleksibel baik di dalam maupun di luar kelas.

Kelayakan Materi Ajar

Materi ajar yang telah dikembangkan dalam penelitian ini selanjutnya divalidasi oleh dua orang validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator dalam penelitian ini merupakan dosen dari Universitas Negeri Medan, yaitu Ibu Yuliana Sari, M.Pd. sebagai validator ahli materi dan Bapak Syukri Hidayat, M. Kom, sebagai validator ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan materi ajar yang dikembangkan, baik dari segi isi materi, penyajian, kebahasaan, maupun tampilan media pembelajaran. Dengan adanya proses validasi tersebut, diharapkan bahan ajar yang dikembangkan benar-benar layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran teks biografi bagi siswa kelas X. Hasil penilaian validator dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
I. Aspek Kelayakan Isi			
1.	Materi teks biografi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E dalam Kurikulum Merdeka.	4	Sangat Layak
2.	Materi teks biografi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran, serta mendukung pengembangan keterampilan memahami dan menulis teks biografi.	4	Sangat Layak
3.	Materi teks biografi disajikan secara sistematis dan runtut, mulai dari pengenalan konsep, struktur, kaidah kebahasaan, hingga latihan menulis.	4	Sangat Layak
4.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik siswa kelas X SMK, khususnya siswa vokasi.	4	Sangat Layak
5.	Materi disajikan secara kontekstual, relevan, dan aktual, sehingga mampu mendorong minat dan motivasi belajar siswa.	3	Layak
6.	Gambar atau ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi teks biografi dan mendukung pemahaman siswa.	3	Layak
7.	Contoh teks biografi yang diberikan sesuai dengan materi, kontekstual, serta dekat dengan kehidupan peserta didik.	4	Sangat Layak
II. Aspek Kelayakan Penyajian			
8.	Teknik penyajian materi menarik, interaktif, dan mendukung keterlibatan aktif siswa, termasuk melalui pemanfaatan media digital <i>Educaplay</i> .	3	Layak
9.	Sistematika penyusunan materi runtut, logis, dan konsisten, sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran.	4	Sangat Layak
III. Aspek Kelayakan Kebahasaan			
10.	Ketepatan tata bahasa yang baku dan sesuai dengan EYD	4	Sangat Layak
11.	Ejaan yang digunakan tepat	4	Sangat Layak
12.	Struktur kalimat yang digunakan tepat	3	Layak
13.	Kalimat yang digunakan efektif	3	Layak
14.	Bahasa dan kalimat yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami materi teks biografi.	4	Sangat Layak

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
Jumlah Skor		51	
Rata Rata Skor		91,07%	

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, bahan ajar yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 91,07%. Persentase tersebut termasuk ke dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks biografi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi, penyajian, dan kebahasaan sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 2 Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
I. Aspek Tampilan			
1	Ketepatan pemilihan warna background pada media <i>Educaplay</i> dalam materi teks biografi.	4	Sangat Layak
2	Kesesuaian gambar atau ilustrasi dengan isi materi teks biografi.	3	Layak
3	Ketepatan pemilihan ukuran tulisan pada media <i>Educaplay</i> .	3	Layak
4	Pemilihan warna tulisan sesuai dengan latar dan mudah dibaca.	3	Layak
5	Tampilan media <i>Educaplay</i> menarik dan kreatif untuk pembelajaran teks biografi.	3	Layak
6	Tampilan media <i>Educaplay</i> mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran mandiri.	4	Sangat Layak
7	Durasi penyajian materi dalam media <i>Educaplay</i> sudah tepat.	4	Sangat Layak
II. Aspek Pemograman			
8	Materi ajar dalam <i>Educaplay</i> disajikan secara komunikatif.	4	Sangat Layak
9	Materi ajar dalam <i>Educaplay</i> bersifat variatif (menggunakan berbagai bentuk slide, quiz, atau game).	3	Layak
10	Materi ajar dalam <i>Educaplay</i> sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas X SMK.	4	Sangat Layak
11	Media <i>Educaplay</i> mudah diakses oleh guru maupun peserta didik.	3	Sangat Layak
Jumlah Skor		38	
Rata Rata Skor		86,3%	

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh validator ahli media, bahan ajar yang dikembangkan memperoleh nilai sebesar 86,3% yang termasuk ke dalam kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan maupun pemrograman sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran teks biografi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar teks biografi berbasis media digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, materi ajar yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran teks biografi bagi siswa kelas X.

Pembahasan

Pengembangan materi ajar teks biografi dalam penelitian ini dirancang dengan mengacu pada pendekatan kontekstual dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia

Fase E. Materi ajar disusun secara sistematis, meliputi pengenalan konsep teks biografi, pemahaman struktur dan kaidah kebahasaan, penyajian contoh teks biografi yang kontekstual, serta aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik mengaitkan isi teks dengan pengalaman dan dunia mereka. Contoh tokoh yang digunakan, seperti Tuan Rondahaim Saragih, tokoh lokal Sumatera Utara yang inspiratif, serta tokoh internasional di bidang teknologi dan rekayasa perangkat lunak seperti Bill Gates, dipilih agar siswa dapat melihat keterkaitan antara teks yang dipelajari dengan nilai keteladanan, dunia digital, dan bidang keahlian RPL. Melalui latihan menulis, siswa diarahkan untuk menulis teks biografi tokoh-tokoh tersebut sehingga kemampuan menulis berkembang sekaligus menumbuhkan motivasi dan wawasan mereka tentang tokoh yang berpengaruh di bidang teknologi maupun lingkungan lokal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar teks biografi berbantuan media Educaplay dapat menjadi alternatif bahan ajar yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK. Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif.

Temuan hasil analisis kebutuhan peserta didik menguatkan relevansi pengembangan ini. Mayoritas siswa menginginkan materi ajar yang lebih menarik, berbasis digital, relevan dengan kehidupan sehari-hari dan bidang keahlian mereka, serta memudahkan pemahaman struktur dan kaidah kebahasaan teks biografi. Tokoh tokoh pada buku cetak konvensional hanya menampilkan tokoh R.A Kartini, Ki Hajar Dewantara dan tokoh nasional lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa materi ajar konvensional sudah tidak memadai dan pengembangan berbasis media digital seperti *Educaplay* merupakan solusi yang sesuai.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Rakhman, Salsyabila, Nuramalia, dan Gustiani (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran. Media digital juga memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Selain itu, Sobandi (2017) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Materi ajar teks biografi yang telah dikembangkan dengan memanfaatkan media *Educaplay* selanjutnya melalui tahap validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Proses validasi dilakukan dengan menilai beberapa aspek penting, yaitu aspek materi dan aspek media, yang dinilai oleh validator ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk menentukan apakah materi ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Adapun hasil akhir validasi produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Akhir Validasi Produk

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Ahli Materi	91,07%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	86,3%	Sangat Layak
Total Keseluruhan		88,6%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks biografi berbantuan *Educaplay* yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hasil penilaian menunjukkan bahwa persentase kelayakan dari ahli materi mencapai 91,07%, sedangkan dari ahli media sebesar 86,3% dengan total keseluruhan 88,6%.

Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi materi, penyajian pembelajaran, penggunaan bahasa, serta tampilan media. Dengan demikian, materi ajar teks biografi berbantuan *Educaplay* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks biografi di kelas X.

Penggunaan *Educaplay* dalam penelitian ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif karena peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis dan latihan pemahaman materi. Aktivitas tersebut membantu peserta didik memahami konsep teks biografi secara lebih mendalam sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Dengan demikian, materi ajar teks biografi berbantuan *Educaplay* yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar digital yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik SMK.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan materi ajar teks biografi berbantuan media *Educaplay*, dapat disimpulkan beberapa hal penting. Pertama, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu analisis kebutuhan dan pengumpulan data, perencanaan produk, desain produk, validasi desain, serta revisi desain. Pelaksanaan tahapan ini dilakukan secara sistematis dan berurutan untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks biografi bagi siswa kelas X SMK.

Kedua, penelitian ini berhasil menghasilkan produk berupa materi ajar teks biografi berbantuan *Educaplay* yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kehidupan nyata serta pengalaman belajar peserta didik sehingga relevan dengan bidang keahlian mereka. Materi ajar yang dikembangkan mencakup pengertian teks biografi, struktur teks biografi, kaidah kebahasaan, contoh teks biografi tokoh inspiratif, serta latihan soal yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Penyajian melalui *platform Educaplay* memungkinkan interaksi yang lebih tinggi, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep teks biografi.

Ketiga, berdasarkan hasil validasi dari dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media, produk materi ajar yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik. Penilaian ahli materi memperoleh skor 91,07%, sedangkan penilaian ahli media memperoleh skor 86,3%, dengan total keseluruhan 88,6% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi, penyajian, bahasa, serta desain media pembelajaran. Dengan demikian, materi ajar teks biografi berbantuan *Educaplay* yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran teks biografi di kelas X SMK. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan materi ajar berbasis media digital interaktif tidak hanya meningkatkan kualitas penyampaian materi, tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik, mendukung motivasi belajar, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Amadih, D., & Wasilah, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 4(1), 48-57. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v4i1.4364>
- Cahyani, N., Hutagalung, E. N. H., & Harahap, S. H. (2024). Berpikir kritis melalui membaca: Pentingnya literasi dalam era digital. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 417-422. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1795>

- Choirunisa, M. N. (2024). Penggunaan Educaplay sebagai media pembelajaran teks eksposisi dalam Kurikulum Merdeka di SMPN 17 Kota Tangerang Selatan tahun pelajaran 2024/2025 (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan).
- 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), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Harahap, D. S., Surif, M., & Harahap, M. (2025). Pengembangan bahan ajar membaca teks non sastra menggunakan strategi SQ3R (Survey, Question, Read, Recall/Recite, Review) berbasis Kurikulum Merdeka untuk peserta didik kelas 7 SMP IT Darul Azharyun. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 500–506. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5117>
- Harahap, F. U. (2023). Efektivitas metode kunjung karya terhadap kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 5 Pematangsiantar. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 3(4), 162–173. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v3i4.721>
- Harahap, M. (2024). Membangun Kepercayaan Diri Anak Melalui Pementasan Drama Anak dan Kegiatan Mendongeng di SD Swasta Bundo Kandung Kota Medan. *Literasi Membangun Masyarakat Menuju Indonesia Emas 2045*, 95–99.
- Harahap, R. (2023). Menulis kreatif sastra. Medan: FBS UNIMED Press.
- Manurung, E. (2021). Pengaruh penerapan model Quick on the Draw terhadap kemampuan menilai hal yang dapat diteladani dari teks biografi siswa kelas X SMKN 1 Lumban Julu tahun pembelajaran 2022/2023 (Skripsi).
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan Web Genially pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4), 326–338. <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic>
- Nadhras, A. T. (2024). Pengaruh penggunaan platform Educaplay terhadap minat belajar anak di RA Tahfidz Al-Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/81285>
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Ramadhanti, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Lynk.id dan Educaplay pada pembelajaran matematika dalam materi satuan panjang kelas III di MIN 3 Jember (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Rastika, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran teks biografi menggunakan video animasi stop motion di SMA Negeri 1 Kabanjah tahun ajaran 2020/2021 (Skripsi).
- Sa'adah, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran berupa film pendek yang bermuatan nilai karakter untuk peserta didik kelas VIII SMP (Skripsi, Universitas Negeri Malang).
- Syafei, S. Y. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran menulis teks biografi menggunakan aplikasi CapCut pada siswa kelas X SMA Negeri 20 Palembang (Skripsi, Universitas Sriwijaya).
- Sobandi, R. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri 1 Pangandaran. *Diksatrasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 306–310.
- Yulianti, M. F. (2024). Penggunaan game edukasi digital Educaplay berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).