



Pengembangan Media *Engklek Adventure (Enventure)* Berbasis *Games Based Learning (GBL)* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Ummi Mamlu'atun Ni'mah^{1*}, Wahyu Sukartiningsih², Ulhaq Zuhdi³, Zulfin Rachma Mufidah⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

*ummi.22055@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 05-01-2026 Accepted: 16-04-2026 Published: 29-04-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari *analyze, design, development, implementation* dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari 16 peserta didik di kelas V SDN 131 Gresik. Instrumen pengumpulan data melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media serta penyebaran angket respon kepada pendidik dan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa (1) validasi ahli menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori "sangat valid" dengan presentase 92%, (2) validasi materi termasuk dalam kategori "valid" dengan presentase 80%, (3) angket respon pendidik dalam kategori "sangat praktis" dengan persentase 94% dan (4) angket respon pendidik dalam kategori "sangat praktis" dengan persentase 95%, serta (5) Keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik dari hasil *pre*-angket dan *post*-angket, dengan rata-rata nilai N-gain 16 peserta sebesar 0,77 dimana ($0,77 \geq 0,7$) yang menunjukkan kategori "tinggi". Dengan demikian, media *Enventure* ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia materi teks deskripsi peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci: media engklek adventure (*enventure*), minat belajar, bahasa Indonesia

ABSTRACT

This study aims to produce valid, practical, and effective traditional game-based learning media to increase interest in learning Indonesian among fifth-grade elementary school students. This research is a development research with the ADDIE model consisting of analyze, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 16 fifth-grade students at SDN 131 Gresik. Data collection instruments were through validation sheets from material experts and media experts, as well as distribution of response questionnaires to educators and students. The results of expert validation showed that the media was included in the "very valid" category with a percentage of 92% and material validation was included in the "valid" category with a percentage of 80%. Based on the educator and student response questionnaires, the trial showed a level of practicality of the media "very practical" with a percentage of 94% and 95%, respectively. The effectiveness of the media is proven through the increase in interest in learning Indonesian language among students from the results of the pre-questionnaire and post-questionnaire, with an average N-gain value of 16 participants of 0.77 where ($0.77 \geq 0.7$) which indicates the "high" category. Thus, this Adventure media is declared valid, practical, and effective in increasing interest in learning Indonesian language descriptive text material for fifth grade elementary school students.

Keywords: *engklek adventure media (enventure), interest in learning, Indonesian language*

Pengutipan APA:

Ni'mah, U. M., Sukartiningsih, W., Zuhdi, U., & Mufidah, Z. R. (2026). Pengembangan Media *Engklek Adventure (Enventure)* Berbasis Games Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4).



PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam menjaga integritas bangsa di tengah disrupsi globalisasi dan perkembangan teknologi yang berpotensi mengikis identitas budaya (Jadidah dkk., 2023). Indonesia sebagai negara dengan keragaman budaya yang tinggi lebih dari 300 suku dan 700 bahasa daerah (BPS, 2022; Eberhard *et al.*, 2024) memerlukan upaya strategis untuk menanamkan nilai budaya pada generasi muda melalui pendidikan. Namun, minat belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih tergolong rendah akibat pembelajaran yang monoton dan minimnya media interaktif (Nurhasanah, 2017). Padahal, bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai sarana komunikasi nasional dan pengembangan ilmu pengetahuan serta budaya.

Permasalahan ini berkaitan dengan rendahnya minat generasi muda terhadap budaya lokal, di mana sebagian besar lebih tertarik pada budaya asing (Adinda *et al.*, 2024), sehingga berpotensi menyebabkan degradasi budaya (Budiarto, 2020). Oleh karena itu, diperlukan integrasi budaya dalam pembelajaran melalui pendekatan etnoliterasi (Aminullah, 2022). Pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dikemas secara interaktif dapat meningkatkan literasi sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya (Meilani *et al.*, 2020). Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning* atau GBL) yang terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Winatha & Setiawan, 2020). Namun, realitanya dalam praktik pembelajaran seringkali ditemukan peserta didik kurang antusias dan kurang bersemangat. Berdasarkan data dari beberapa literatur, peserta didik kelas V di beberapa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami materi bahasa Indonesia dikarenakan rasa bosan dan kurangnya motivasi belajar. Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dan asesmen tahap awal yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di Gresik, ditemukan bahwa peserta didik kelas V menganggap mata pelajaran bahasa Indonesia itu monoton karena banyaknya bacaan dan kurangnya inisiatif guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian pada tanggal 20 Agustus 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan buku sebagai satu-satunya media, sehingga pembelajaran cenderung satu arah dan kurang menarik. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih interaktif, menarik, dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media yang mampu menjembatani kebutuhan peserta didik dalam memahami materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

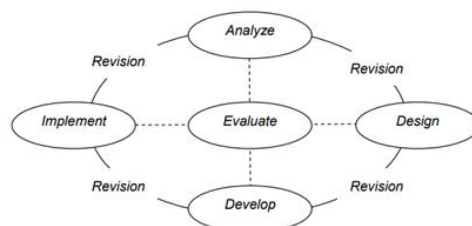
Media *Enventure* dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis GBL yang mengintegrasikan permainan tradisional engklek dengan unsur etnoliterasi. Permainan tradisional dipilih karena mengandung nilai karakter dan budaya yang dapat mendukung perkembangan sosial-emosional peserta didik (Suryawan, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan

media berbasis permainan, termasuk engklek, efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik (Wulandari *et al.*, 2025; Pratiwi *et al.*, 2023; Tasiah & Nurdjan, 2023; Kusuma *et al.*, 2024; Aktorida *et al.*, 2022). Selain itu, penggunaan media ini juga relevan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman konkret dalam belajar (Meilani *et al.*, 2020a).

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *Enventure* yang mengintegrasikan GBL, permainan tradisional, etnoliterasi, serta elemen tantangan interaktif dalam satu media pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia dan wawasan budaya peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Dengan demikian, media *Enventure* diharapkan menjadi alternatif inovatif yang efektif, praktis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis budaya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Berdasarkan pemikiran Branch (2010) membuat skema ADDIE sebagai desain sistem pembelajaran yang meliputi lima tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan model ADDIE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang meliputi (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation* and (5) *Evaluation*. Uji coba dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran menggunakan *one group pre-test* dan *post-test*. Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini ialah peserta didik kelas V di SDN 131 Gresik. Dilaksanakan pada 16 peserta didik di kelas V SDN 131 Gresik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Analisis data dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Analisis kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli media menggunakan skala *Likert* (1–5). Skor kemudian dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus: persentase = (jumlah skor/ skor maksimum) × 100%. Hasil persentase menurut kategori Sugiyono, (2018) dikategorikan menjadi sangat valid (81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), kurang valid (21–40%), dan tidak valid (0–20%). Media dinyatakan valid apabila memperoleh persentase ≥ 61%.

Analisis kepraktisan diperoleh dari angket respon pendidik dan peserta didik menggunakan skala *Likert*. Perhitungan dilakukan dengan rumus persentase yang sama, kemudian dikategorikan dengan kriteria yang sama seperti kevalidan. Media dinyatakan praktis apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$. Analisis keefektifan dilakukan menggunakan data *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan rumus N-Gain. Kriteria N-Gain meliputi tidak efektif ($<20\%$), kurang efektif (20–39%), cukup efektif (40–59%), efektif (60–79%), dan sangat efektif ($>80\%$). Selain itu, kategori peningkatan terdiri dari tinggi (0,71–1,00), sedang (0,31–0,70), dan rendah (0,00–0,30). Media dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain $\geq 0,30$.

HASIL

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis sebagai langkah awal untuk mengembangkan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi, mengidentifikasi kebutuhan, dan tantangan serta potensi yang ada di lapangan. Melalui tahap analisis ini diharapkan media yang dikembangkan tepat sesuai dengan kebutuhan serta tujuan yang akan dicapai. Analisis yang telah dilakukan terdiri dari analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, materi dan kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 131 Gresik, sebagian besar peserta didik menunjukkan minat belajar yang rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Padahal, peserta didik usia 8–11 tahun berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pembelajaran berbasis pengalaman, visualisasi, dan aktivitas yang menyenangkan, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, aktif, dan bermakna. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Media permainan engklek berbasis cetak (*Enventure*) menjadi salah satu alternatif yang mengintegrasikan materi pembelajaran dengan permainan tradisional melalui desain visual dan aktivitas interaktif. Media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi teks deskripsi serta mengembangkan wawasan etnoliterasi melalui pendekatan *game-based learning*. Dengan demikian, *Enventure* mendukung pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.



Hasil Rancangan Konten Pembelajaran

Konten pembelajaran disusun berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran, serta dirancang secara sistematis agar selaras dengan penggunaan media *Enventure* pada materi teks deskripsi. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi modul ajar, bahan ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan lembar evaluasi. Modul ajar berfungsi sebagai panduan pendidik yang memuat tujuan, langkah pembelajaran, metode, dan penilaian. Bahan ajar disajikan melalui *power point* untuk memperkaya pemahaman materi. Lembar kerja peserta didik dirancang

untuk melatih pemahaman peserta didik melalui berbagai tugas, seperti mengidentifikasi kata sifat dari cerita rakyat, membedakan sinonim dan antonim, menggunakan imbuhan pe-, serta menyusun teks deskripsi. Sementara itu, lembar evaluasi digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik baik secara kognitif maupun afektif. Secara keseluruhan, rancangan pembelajaran menempatkan pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai subjek aktif. Integrasi media *Enventure* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman peserta didik terhadap teks deskripsi.

Media *Enventure* dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik serta kesesuaian materi dalam meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media *Enventure* ini adalah representasi dari permainan engklek yang sudah dimodifikasi maka secara otomatis media ini dapat membuat keterlibatan peserta didik secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran dengan melakukan permainan. Berikut adalah hasil rancangan media *Enventure* yang telah dibuat:

Tabel 1. Rancangan media *Enventure*

NO.	Tampilan	Keterangan
1.		Bagan Permainan: Bagan permainan ini digunakan sebagai media untuk bermain engklek.
2.		Peta Permainan: Peta permainan ini digunakan sepanjang permainan berlangsung untuk mempermudah siswa dalam memainkan permainan <i>Enventure</i> .

Proses validasi oleh ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, dan kesesuaian media *Enventure* dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Masukan dari para ahli menjadi dasar dalam melakukan revisi awal, baik dari isi media, alur permainan, ilustrasi, maupun fitur interaktif yang digunakan. Validasi materi dilakukan pada tanggal 04 Februari 2026 oleh Bu Nanda Veruna Enun Kharisma, S. Pd, M. Pd. Dari rumus diatas, didapatkan presentase skor hasil validasi materi adalah 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pada media *Enventure* termasuk dalam kategori “valid”. Validasi media dilakukan pada tanggal 04 Februari 2026 oleh Dr. Eva Amalia, M. Pd. Dari rumus diatas, didapatkan presentase skor hasil validasi media adalah 92% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Enventure* termasuk dalam kategori “sangat valid”. Validasi media dilakukan pada tanggal 04 Februari 2026 oleh Dr. Eva Amalia, M. Pd. Dari rumus diatas, didapatkan presentase skor hasil validasi media adalah 92% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Enventure* termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan produk dari saran serta masukan yang telah di erikan. Produk final yang telah disempurnakan ini kemudian siap digunakan pada tahap implementasi, yaitu uji coba terbatas di lingkungan pembelajaran guna menilai efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia dan pemahaman peserta didik terhadap teks deskripsi.

Tahap implementasi merupakan fase penerapan media *Enventure* untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisannya dalam pembelajaran nyata di kelas V SDN 131 Gresik. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada modul ajar yang telah disusun, diawali dengan *pre*-angket untuk mengukur minat awal, dilanjutkan pembelajaran menggunakan media *Enventure* secara berkelompok, dan diakhiri dengan *post*-angket. Hasil uji coba menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Berikut dokumentasi saat melakukan implementasi ke sekolah:



Gambar 3. Melihat video bermain



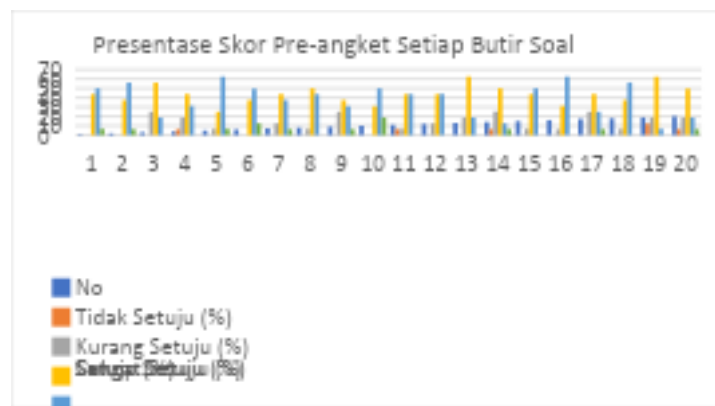
Gambar 4. Penggunaan media *Enventure* Bersama kelompok

Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *Enventure* secara lebih luas. Uji coba ini dilaksanakan di kelas V SDN 131 Gresik dengan melibatkan 16 peserta didik sebagai subjek penelitian. Berikut adalah hasil pre angket dan post angket dalam uji coba:

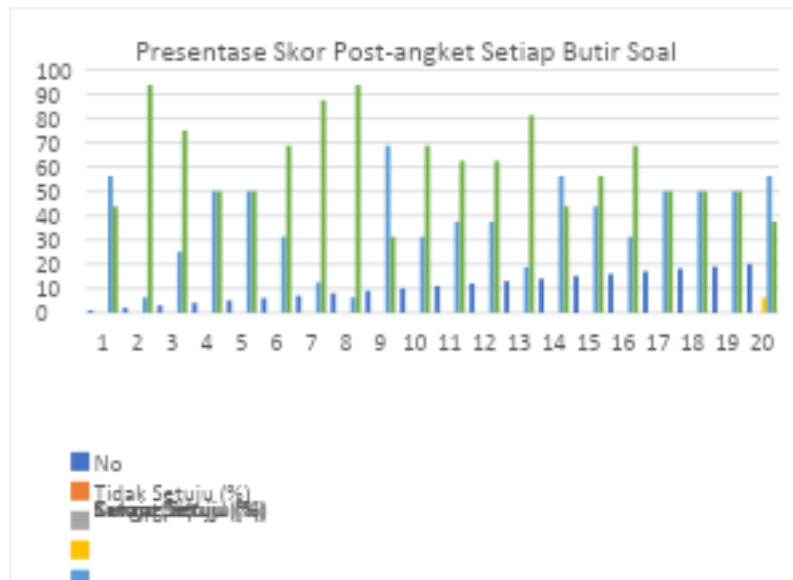


Gambar 5. Perbandingan Nilai Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Dari diagram tersebut terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai dari *Pre-test* ke *Post-test*, untuk lebih rinci berikut adalah hasil dari rekapitulasi presentase skor *Pre-test* dan *Post-test* setiap butir soal.

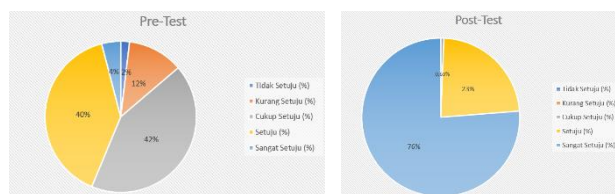


Gambar 6. Presentase Skor Pre-angket Setiap Butir Soal



Gambar 7. Presentase Skor Pre-angket

Dari diagram tersebut menunjukkan pada post angket bahwa mayoritas peserta didik memilih pada kategori setuju dan sangat setuju dengan presentase keseluruhan cukup setuju 0,63%, setuju 45,94%, sangat setuju 53,44%. Ditunjukkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 8. Presentase Keseluruhan Pre-angket dan Presentase Keseluruhan Post-angket

Agar diketahui keefektifannya, berikut adalah hasil perhitungan uji coba menggunakan N-gain:

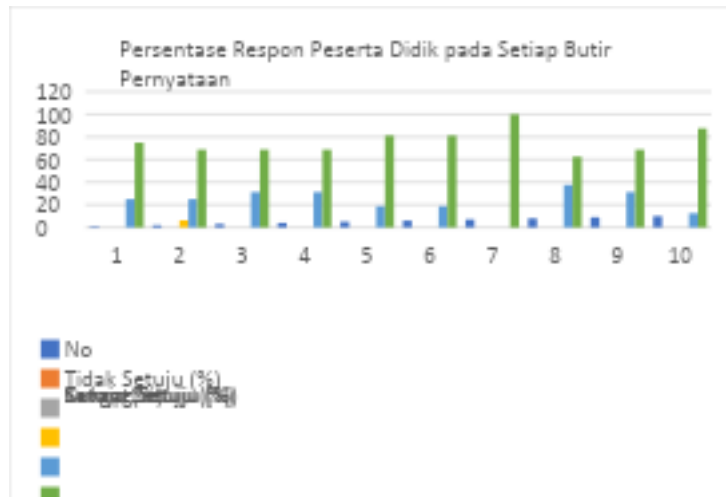
Tabel 2. Hasil Uji Coba

No	Nama	Pretest	Post angket	N gain	Kategori	N gain (%)
1.	ATH	71	93	0,76	Tinggi	75,86
2.	THQ	68	90	0,69	Sedang	68,75
3.	PTR	76	100	1,00	Tinggi	100,00
4.	YGI	62	94	0,84	Tinggi	84,21
5.	SFI	66	91	0,74	Tinggi	73,53
6.	DNR	67	89	0,67	Sedang	66,67
7.	AUN	63	91	0,76	Tinggi	75,68
8.	FQI	63	89	0,70	Sedang	70,27
9.	ARF	77	100	1,00	Tinggi	100,00
10.	WND	66	91	0,74	Tinggi	73,53
11.	DVN	67	93	0,79	Tinggi	78,79
12.	AMR	59	89	0,73	Tinggi	73,17
13.	BMA	61	95	0,87	Tinggi	87,18
14.	TRT	75	90	0,60	Sedang	60,00
15.	AFK	65	90	0,71	Tinggi	71,43
16.	GDA	51	90	0,80	Tinggi	79,59
Jumlah Rata-rata		66,062	92,187	0,77	Tinggi	77,41

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata nilai pre angket sebesar 66,06 dan rata-rata post angket sebesar 92,19, dari hasil perolehan tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar bahasa Indonesia yang signifikan setelah penggunaan media. Rata-rata N-gain sebesar 0,77, yang masuk dalam kategori “Tinggi”, dengan rata-rata presentase peningkatan sebesar 77,41%. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media *Enventure* efektif untuk meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia peserta didik pada materi teks deskripsi.

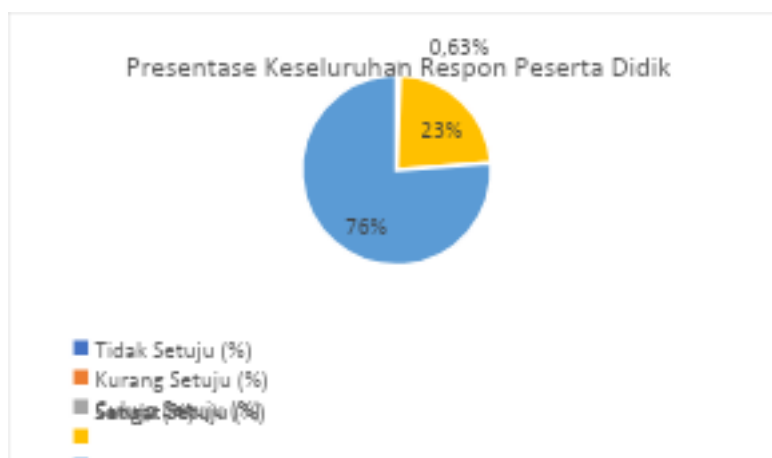
Hasil Angket Respon Peserta Didik

Setelah mengerjakan lembar post-test, peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Enventure* yang dikembangkan. Berikut adalah rekapitulasi pengisian angket respon kepraktisan peserta didik:



Gambar 6. Presentasi Respon Peserta Didik Pada Setiap Butir Pernyataan

Dari diagram tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memilih pada kategori sangat setuju dengan presentase keseluruhan kategori sangat setuju memiliki presentase sejumlah 76,25%, diikuti setuju 23,13%, dan cukup setuju 0,63%. Ditunjukkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 7. Presentase Keseluruhan Respon Peserta Didik

Untuk mengetahui kepraktisannya berikut perhitungan hasil angket respon peserta didik dengan rumus N-Gain:

Tabel 3. Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Skor
1.	Bahasa yang digunakan pada media <i>Enventure</i> mudah dipahami.	76
2.	Media <i>Enventure</i> menarik.	74
3.	Gambar dan warna pada media <i>Enventure</i> bagus dan menarik.	75

4.	Media <i>Enventure</i> membuatmu lebih mudah memahami materi teks deskripsi.	75
5.	Soal pada media <i>Enventure</i> mudah dipahami.	77
6.	Penggunaan media <i>Enventure</i> membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	77
7.	Media <i>Enventure</i> dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia materi teks deskripsi.	79
8.	Kamu bisa menyelesaikan setiap tantangan atau soal dalam permainan.	74
9.	Petunjuk penggunaan media dapat dengan mudah dipahami.	75
10.	Media <i>Enventure</i> mudah digunakan.	78
	Skor Maksimal	800
	Jumlah Total	760

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket respon peserta didik mendapatkan hasil skor total 760 dari 800 (skor maksimal), untuk mengetahui presentase kepraktisan media digunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum skor penelitian}{skor maksimum} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{760}{800} \times 100\%$$

$$Persentase = 95\%$$

Dari rumus diatas, diperoleh presentase skor kepraktisan media melalui respon peserta didik adalah 95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Enventure* termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Hasil Angket Respon Pendidik

Selain menyebarkan angket respon kepada peserta didik, peneliti juga memberikan kepada pendidik yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Enventure* yang telah dikembangkan. Berikut merupakan rekapitulasi pengisian angket respon kepraktisan:

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket respon pendidik mendapatkan hasil skor total 47 dari 50 (skor maksimal), untuk mengetahui presentase kepraktisan media digunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum skor penelitian}{skor maksimum} \times 100\%$$

$$Persentase = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$Persentase = 94\%$$

Dari rumus diatas, diperoleh presentase skor kepraktisan media melalui respon pendidik adalah 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Enventure* termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai keseluruhan proses hingga hasil dari pengembangan media pembelajaran. Evaluasi juga dilakukan untuk memastikan bahwa media *Enventure* yang telah dikembangkan benar-benar efektif, praktis, serta sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Evaluasi dalam penelitian ini mencakup dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif ini dilakukan disetiap tahapan pengembangan, mulai dari analisis hingga implementasi. Pada tahap desain dan pengembangan, penelitian melakukan validasi materi dan validasi media guna memastikan antara kesesuaian isi dengan kurikulum, ketepatan bahasa, serta tampilan secara visual dan interaktivitas media pembelajaran. Saran dan masukan dari para validator menjadi acuan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media. Selain itu, selama uji coba, penelitian terus memantau proses pembelajaran, mencatat hambatan teknis maupun respon peserta didik, dan melakukan penyesuaian seperlunya.

Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan sesudah media diimplementasikan dalam pembelajaran secara menyeluruh. Evaluasi ini mempunyai tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media berdasarkan tingkat minat belajar peserta didik. Evaluasi sumatif ini dilakukan dengan memberikan pre angket sebelum penggunaan media dan post angket sesudah penggunaan media.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Enventure* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V, khususnya pada materi teks deskripsi. Evaluasi ini menjadi pondasi penting dalam menyatakan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya efektif meningkatkan minat belajar, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan dan bermakna

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Enventure* berbasis cetak untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (1) *analyze*, (1) *design*, (1) *development*, (1) *implementation*, dan (1) *evaluation*) karena bersifat sistematis dan fleksibel dalam merancang pembelajaran sesuai kebutuhan (Branch dalam Fatmawati *et al.*, 2022). Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, dan asesmen awal pada peserta didik kelas V SDN 131 Gresik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih konvensional, berpusat pada buku, serta kurang didukung media interaktif sehingga minat belajar rendah. Kondisi ini tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik usia 8–11 tahun yang berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan pengalaman belajar visual serta kontekstual (Meilani *et al.*, 2020).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran dituntut berpusat pada peserta didik dan kontekstual, sehingga pengembangan media berbasis permainan menjadi solusi. Media *Enventure* dirancang dari permainan tradisional engklek yang dimodifikasi dengan unsur etnoliterasi, ilustrasi menarik, peta permainan, kartu tantangan, serta integrasi *wordwall* di akhir permainan. Integrasi permainan dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik (Luhsasi & Permatasari, 2020). Desain media memperhatikan aspek visualisasi, keterbacaan, dan interaktivitas yang mendukung proses belajar (Kolb & Whishaw, 2014; Triatna & Zarkasih, 2024).

Tahap pengembangan menghasilkan prototype media yang divalidasi oleh ahli materi dan media dengan skor 92% (kategori sangat valid), menunjukkan media layak digunakan (Hakim dkk., 2020). Implementasi dilakukan melalui uji coba *one group pretest-posttest* pada 16 peserta didik dengan pendekatan *game-based learning*, yang menunjukkan peningkatan minat belajar dan keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi dan perkembangan kognitif peserta didik (Wibawa et al., 2021; Mawaddah, 2018).

Evaluasi menunjukkan bahwa media *Enventure* efektif dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 (kategori tinggi), serta sangat praktis berdasarkan respon peserta didik (95%) dan pendidik (94%). Hasil ini didukung oleh penelitian bahwa media interaktif yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan minat dan pemahaman belajar secara signifikan (Maula et al., 2024). Dengan demikian, media *Enventure* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan dan bermakna.

Menurut Luhsasi & Permatasari (2020), integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi. Desain media *Enventure* ini dibuat dengan ilustrasi dan aktivitas yang mempermudah peserta didik dalam mengenali dan memahami teks deskripsi. Media *Enventure* didesain dalam bentuk cetak berupa banner yang bergambar bagan permainan engklek dengan tampilan visual yang berwarna cerah, ilustrasi yang kontekstual, dan penggunaan bahasa yang sederhana serta komunikatif. Setiap kotak permainan terdapat angka yang terhubung dengan peta agar memudahkan peserta didik dalam melakukan permainan sesuai alur yang sudah ditentukan.

Selain itu, *Enventure* juga dilengkapi dengan elemen interaktif seperti peta permainan, kartu tantangan, dan *wordwall* serta ilustrasi yang dapat merangsang imajinasi serta keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Desain media pembelajaran *Enventure* dengan mempertimbangkan prinsip keterbacaan dan estetika, termasuk pemilihan jenis huruf (font), ukuran teks, pewarnaan, dan penempatan. Sejumlah penelitian yang dilakukan terhadap otak manusia mendukung bahwa pembelajaran dapat terjadi lebih maksimal dengan teknik visualisasi (Kolb & Whishaw, 2014). Kemudian, menurut Triatna & Zarkasih, (2024) dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, permainan interaktif dapat merangsang perkembangan kognitif,

sosial, dan emosional anak secara optimal. Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dan media berbasis cetak dengan interaktivitas terbatas. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya disarankan untuk mengintegrasikan teknologi digital agar jangkauan dan interaktivitas media lebih luas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Enventure* menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Media *Enventure* dinyatakan valid dengan hasil validasi ahli materi sebesar 80% dan ahli media sebesar 92%. Selain itu, media ini tergolong sangat praktis berdasarkan respon pendidik (94%) dan peserta didik (95%). Dari aspek keefektifan, media *Enventure* terbukti mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi, dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media *Enventure* dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas V sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar. Peneliti di masa depan harus memperbaiki media *Enventure* dengan memperbaiki tampilan, keterbacaan, dan konten pembelajaran atau integrasi lintas mata pelajaran. Penelitian serupa juga dapat diperluas ke tingkat kelas atau fase pembelajaran lain, dan meneliti lebih mendalam bagaimana penggunaan media permainan tradisional interaktif meningkatkan minat siswa dalam belajar dalam jangka panjang.

REFERENSI

- Adinda, A., Mulia, S., Irfan, I., & Gusmaneli, G. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Scaffolding Dalam Membentuk Kemandirian Peserta Didik. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 34-41.
- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan permainan engklek pada pembelajaran tema 7 kelas V SD Negeri 5 Lubuklinggau. *Linggau Journal Science Education (LJSE)*, 2(2), 164-173.
- Aminullah, M. A., Al Azmi, F., & Jalal, D. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Mandiri Melalui Platform Aplikasi Tiktok Sebagai Tren Belajar Masa Kini. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5.
- BPS 2022. (2023). Statistik Pendidikan 2023. Badan Pusat Statistik, 1101001, 790.
- Budiarto, G. (2020). Indonesia dalam pusaran globalisasi dan pengaruhnya terhadap krisis moral dan karakter. *Jurnal Pamator: Jurnal Ilmiah Universitas Trunojoyo*, 13(1), 50-56.
- Fatmawati, H., Hendracipta, N., & Andriana, E. (2022). Pengembangan E-Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar Tema Hidup Bersih dan Sehat pada Kelas II Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 18-28.
- Kolb, B., Whishaw, I. Q., & Teskey, G. C. (2014). *An introduction to brain and behavior* (Vol. 1273, p. 873190). New York, NY: Worth Publishers.
- Hakim, N., Yudiyanto, Y., Saâ, H., & Setiana, E. P. (2020). Manual Book Biology Scientific Camp: Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Outdoor Approach: Manual Book Biology Scientific Camp: Character Education Based On Outdoor Approach. *Biodik*, 6(1), 12-22.
- Jadidah, I. T., Alfarizi, M. R., Liza, L. L., Sapitri, W., & Khairunnisa, N. (2023). Analisis pengaruh arus globalisasi terhadap budaya lokal (Indonesia). *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 3(2), 40-47..

- Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 5(3), 534-542.
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252-260.
- Mawaddah, S. (2018). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis dengan Pendekatan Etnomatematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 1, 1.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2020a). Implementasi Pembelajaran Abad 21 terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Pengendalian Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Primary*.
- Nurhasanah, N. (2017). Peranan bahasa sebagai mata pelajaran wajib di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 87-93.
- Pratiwi, N. A., Dewi, A. S., & Mubarak, M. K. (2023). Pengembangan Media ESERU (Engklek Seru) pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9751-9757.
- Suryawan, I. G. A. J. (2020). Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- Tasiah, N., & Nurdjan, S. (2023). Media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk mengembangkan pemahaman literasi membaca peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 38-49.
- Triatna, D., & Zarkasih Khamim, P. (2024). Strategi Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 dalam Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 124-139.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Wulandari, R. R., Dzikry, L. F., & Setiawan, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Engklek Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 130-141.