

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU DAN JENGA PADA MATERI HURUF KAPITAL PESERTA DIDIK KELAS V UPT SD NEGERI 179 GRESIK

Retno Dwi Febriani

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
retno.20101@mhs.unesa.ac.id

Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd.

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ulhaqzuhdi@unesa.ac.id

Abstrak

Huruf kapital merupakan komponen penting yang harus diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, masih banyak murid yang belum memahami dengan baik aturan penggunaan huruf besar. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan dan validitas media Kartu dan Jenga dalam pembelajaran huruf besar melalui validasi dari ahli media dan ahli materi, serta tanggapan dari murid dan guru. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE oleh Dick dan Carry, serta desain uji coba pre-experimental dalam bentuk desain one-group pretest-posttest yang dikombinasikan dengan rancangan one-shot case study. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif. Validasi dari ahli media mencapai 90% (sangat valid) dan ahli materi sebesar 97,5% (sangat valid). Berdasarkan tanggapan murid, kepraktisan media ini mencapai 97,7% (sangat praktis), sedangkan tanggapan guru mencapai 100% (sangat praktis). Efektivitas media ini terbukti dari peningkatan nilai murid dengan N-gain sebesar 0,56 (sedang) berdasarkan pre-test dan post-test. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Kartu dan Jenga dalam pembelajaran huruf besar yang dikembangkan ini valid dan layak untuk digunakan.

Kunci: huruf kapital, kartu, jenga.

Abstract

Capital letters are an important component that must be taught in learning Indonesian. However, there are still many students who do not properly understand the rules for using capital letters. This research aims to explain the development process and validity of Card and Jenga media in learning uppercase letters through validation from media experts and material experts, as well as responses from students and teachers. This media development uses the ADDIE model by Dick and Carry, as well as a pre-experimental trial design in the form of a one-group pretest-posttest design combined with a one-shot case study design. The development results show that this media is valid, practical and effective. Validation from media experts reached 90% (very valid) and material experts reached 97.5% (very valid). Based on student responses, the practicality of this media reached 97.7% (very practical), while the teacher's response reached 100% (very practical). The effectiveness of this media is proven by the increase in student scores with an N-gain of 0.56 (medium) based on the pre-test and post-test. From these results, it can be concluded that the Card and Jenga media in learning uppercase letters that were developed are valid and suitable for use.

Keywords: capital letters, card, jenga.

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa memiliki peran yang sangat penting. Menurut Finoza (2010:1-2), bahasa memiliki fungsi secara umum yaitu sebagai alat berkomunikasi, alat mengekspresikan diri, alat berinteraksi, beradaptasi sosial dan alat kontrol sosial. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mendukung murid dalam mengidentifikasi diri mereka sendiri, kebudayaan mereka sendiri, dan kebudayaan orang lain. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki banyak manfaat penting. Salah satunya adalah meningkatkan keterampilan komunikasi murid dalam

berbahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dapat menjadikan peserta didik berkomunikasi secara lancar dan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Selain itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga membantu memupuk apresiasi terhadap karya sastra dari budaya Indonesia.

Menurut penelitian terbaru (Nafi'ah, 2018:30-31), keterampilan berbahasa Indonesia di sekolah dasar terdiri dari empat komponen utama: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Dalam konteks ini, pemahaman ejaan memegang peranan yang sangat penting. Ejaan melibatkan berbagai aspek, seperti melambangkan bunyi ujaran, memisahkan dan menggabungkan kata, serta menuliskan kata, huruf, dan tanda baca. Hal ini penting

agar penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan norma yang berlaku. Menurut Finoza (2010:19), ejaan memiliki peran penting dalam menjaga keteraturan dan keseragaman bahasa tulis. Ejaan yang benar diperlukan untuk memastikan penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan norma yang berlaku. Aturan ejaan mencakup pembentukan bunyi ucapan, pemisahan dan penggabungan kata, penulisan kata, huruf, serta tanda baca (Alek, dkk. 2010:211).

Meskipun demikian, penelitian oleh Setyawati (2010:156-165) menemukan bahwa masih terdapat masalah ketidaksihesuaian dalam penggunaan huruf kapital. Para guru di sekolah dasar juga mencatat bahwa beberapa siswa belum sepenuhnya memahami cara yang benar dalam menggunakan huruf kapital. Hal ini sejalan dengan temuan dari wawancara dengan guru-guru di sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan bahasa Indonesia yang tepat, terutama dalam hal penggunaan huruf kapital. Hal ini terlihat dari kebingungan peserta didik kelas V SD saat melaksanakan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) ketika diminta untuk menemukan pertanyaan mengenai penulisan yang benar pada sebuah judul menggunakan huruf kapital sesuai kaidah bahasa Indonesia.

Menurut Nafi'ah (2018:30-31), kemahiran berbahasa tersebut bisa didapat dan dikuasai dengan cara praktik dan latihan yang melimpah. Namun, dalam proses pengajaran bahasa Indonesia, masih ada hambatan, di antaranya adalah kurangnya motivasi dan kreativitas dari para guru dalam menyelenggarakan pembelajaran bahasa. Hal ini terlihat dari gaya mengajar, semangat untuk meningkatkan keterampilan, ketekunan dalam mencari metode baru, media baru, sumber informasi baru, dan lain sebagainya yang akhirnya membuat pembelajaran menjadi monoton bahkan membosankan. Kendala tersebut dapat mengakibatkan peserta didik tidak mencintai bahasa Indonesia bahkan menyepelkannya. Hal ini sesuai oleh Sutrisna (2019:4), bahwa sebagian masyarakat sudah cukup mampu dalam berbahasa Indonesia, hanya saja enggan dalam mempelajari bahasa Indonesia dengan benar.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa Indonesia (Daryanti, dkk., 2019). Selain itu, media pembelajaran berguna untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik selama proses belajar mengajar (Arsyat, 2019:6). Dalam mengatasi kebosanan dapat menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis permainan karena dapat menjadikan peserta didik merasa belajar sambil bermain (Pardede, L. dkk., 2023; Hafidah, E. dkk., 2022; dan Latif, A. dkk., 2021). Permainan yang dapat digunakan salah

satunya yaitu jenga. Jenga merupakan permainan mengambil dan menumpuk balok kayu hingga menjadi sebuah menara. Sejalan dengan Chayani, A.D. dan Rachmadyanti, P. (2020), bahwa jenga dapat mewujudkan suasana belajar menjadi aktif, inovatif, dan menyenangkan. Hal tersebut menjadikan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran dengan jenga yang dikolaborasikan dengan kartu permainan. Dalam media tersebut berisi mengenai materi pembelajaran bahasa Indonesia terkait kaidah penggunaan huruf kapital beserta contohnya untuk kelas V sekolah dasar. Sehingga peneliti menggunakan judul "Pengembangan Media Kartu dan Jenga pada Materi Huruf Kapital Peserta didik Kelas V di UPT SD Negeri 179 Gresik".

METODE

Penelitian berjenis pengembangan atau *research and development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media kartu dan jenga untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia pada materi huruf kapital. Produk pengembangan berupa media Kartu dan Jenga yang akan dinilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya untuk menentukan kelayakan penggunaannya.

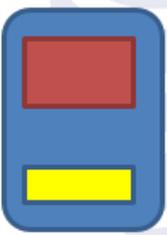
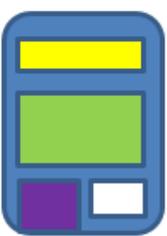
Model pengembangan menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) oleh Dick dan Carry.

Analyze

Dalam analisis dilakukan dengan menganalisis terkait masalah, kebutuhan dan materi. Berdasarkan wawancara bersama guru kelas ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik kelas V SD yang ada di UPT SD Negeri 179 Gresik masih rendah dalam memahami penggunaan huruf kapital. Terlihat ketika peserta didik melakukan asesmen nasional (ANBK) masih banyak yang belum memahami perbedaan sebuah kalimat dalam penggunaan huruf kapital yang baik dan benar. Dari permasalahan yang didapat, pemahaman terkait pembelajaran bahasa Indonesia pada materi huruf kapital dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, pesan atau informasi pembelajaran dapat diserahkan dengan efisien sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Media pembelajaran yang baik dapat memotivasi peserta didik, merangsang keterlibatan aktif, dan pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran serta kualitas prestasi peserta didik. Salah satu media Kartu dan Jenga agar peserta didik diharapkan mampu dalam menganalisis kalimat yang berisi penggunaan huruf kapital dalam media. Hal tersebut sesuai dengan capaian pembelajaran fase C elemen membaca pada kurikulum merdeka yang ada dalam materi pembelajaran bab VI.

Design

Pada tahap *design*, dilakukan dengan melakukan perencanaan dan perancangan terkait media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media berupa kartu dan jenga sehingga dalam perencanaan dan perancangan media kartu menggunakan aplikasi *Canva* yang diimplementasikan dalam bahan kertas *artpaper* 260 gsm dengan ukuran 7 x 9,9 cm sedangkan media jenga dibuat dengan bahan balok kayu berukuran 7,5 x 1,5 x 2,5 cm. Berikut *storyboard* terkait media Kartu dan Jenga:

No.	Deskripsi	Gambar	Keterangan
1	Balok kayu		Balok kayu berukuran 7,5 x 1,5 x 2,5 cm dengan salah satu sisinya terdapat warna sesuai dengan kartu. Warna pada kartu menggunakan stiker yang ditempel. Balok kayu yang digunakan berjumlah 51 buah.
2.	Kartu	<p><u>Bagian Depan</u></p> <p>Pada kartu berisi:</p> <p>1) Judul kartu </p> <p>2) Kategori kartu </p>  <p><u>Bagian Belakang</u></p> <p>Pada kartu berisi:</p> <p>1) Kategori kartu </p> <p>2) Kalimat </p> <p>3) Gambar pendukung </p> <p>4) Pertanyaan terkait huruf kapital </p> 	<p>Berisi pertanyaan terkait contoh-contoh penggunaan huruf kapital. Kartu berukuran 7x9,99 cm dengan bahan kertas <i>artpaper</i>. Terdapat 4 kategori kartu:</p> <p>1) Kartu (1) berwarna biru dengan kategori benar-salah</p> <p>2) Kartu (2) berwarna hijau dengan kategori penggolongan</p> <p>3) Kartu (3) berwarna kuning dengan kategori pembetulan</p> <p>4) Kartu (4) berwarna pink dengan kategori rahasia (zonk atau hadiah)</p>

Dalam tahap ini juga merancang lembar validasi media dan materi, perangkat pembelajaran berupa LKPD, lembar hasil belajar berupa *pre-test* dan *posttest*, serta lembar angket atau respon peserta didik dan guru.

Development

Tahap *development* dilakukan dengan merealisasikan perencanaan pada tahap sebelumnya. Dalam tahap ini dilakukan uji validasi untuk menentukan kelayakan dari media Kartu dan Jenga. Validasi konten pembelajaran akan dilaksanakan oleh ahli materi dan validasi media oleh ahli media. Ahli materi dan media akan memberikan nilai serta saran sebagai pernaikan produk media sebelum diimplementasikan.

Implementation

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media melalui uji coba pada peserta didik kelas V UPT SD Negeri 179 Gresik dengan jumlah 31 peserta didik untuk mencari efektivitas dari media. Sedangkan dalam tahap evaluasi dilakukan dengan mengevaluasi ketercapaian dari tujuan pengembangan media.

Dalam penelitian yang dilakukan, eksperimen dilakukan dengan menggunakan desain *pretest-posttest* satu kelompok. Rancangan studi ini melibatkan dua tes, yaitu *pre-test* (tes sebelum) yang dilakukan sebelum pemberian media pembelajaran untuk perlakuan, dan *post-test* (tes setelah) yang dilakukan setelah pemberian media pembelajaran untuk perlakuan. Berikut adalah desain *pretest-posttest* satu kelompok:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = Nilai *pre-test*

O_2 = Nilai *post-test*

x = *Treatment*

Pada penelitian, data berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Data diperoleh dari dokumentasi, lembar validasi, angket, dan lembar hasil belajar. Dalam menganalisis data dilakukan dengan menganalisis kevalidan melalui hasil data lembar validasi yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan skala likert. Media Kartu dan Jenga dapat dikategorikan valid apabila memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$ seperti berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Penganalisisan kepraktisan dilakukan dengan menganalisis hasil data angket peserta didik dan guru yang menggunakan skala *guttman* yang menyatakan jawaban YA mendapat skor 1 dan TIDAK mendapat skor 0. Media Kartu dan Jenga akan dikategorikan praktis apabila memperoleh skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$ seperti berikut:

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
81-100 %	Sangat praktis
61-80 %	Praktis
41-60%	Cukup praktis
21-40%	Tidak praktis
< 20 %	Sangat tidak praktis

Analisis keefektifan digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan nilai pada peserta didik menggunakan *Normalized Gain* (N-gain) yang dikembangkan Hake pada lembar hasil belajar. Media Kartu dan Jenga dapat dikategorikan efektif apabila memperoleh skor N-gain $\geq 0,7$ dan $\geq 0,3$ seperti berikut:

Kriteria	Interpretasi
$N-gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-gain < 0,7$	Sedang
$N-gain < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media Kartu dan Jenga pada materi huruf kapital merupakan hasil pengembangan yang dilakukan melalui model pengembangan ADDIE. Dalam tahap analisis diketahui bahwa peserta didik masih kurang memahami terkait kaidah dan penggunaan huruf kapital yang baik dan benar. Hal tersebut didukung dari hasil asesmen diagnostik yang dilakukan bahwa 26,9% peserta didik masih belum paham dan 57,7% peserta didik paham sebagian. Berdasarkan analisis tersebut media Kartu dan Jenga dapat menjadi salah satu solusi karena penggunaan media Kartu dan jenga dapat meningkatkan hasil belajar dan menstimulus peserta didik dalam belajar (Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P., 2020). Dalam pembelajaran peserta didik kelas V juga materi terkait kaidah dan contoh penggunaan huruf kapital yang baik dan benar hanya dijabarkan secara singkat.

Pada tahap desain, media kartu dirancang dengan terdapat 4 kartu yang berbeda dari segi warna dan kategori. Hal tersebut didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu agar peserta didik dapat menganalisis macam-macam kaidah, contoh dan pengoreksian kesalahan dalam

penggunaan huruf kapital yang sesuai dengan kaidah penulisan huruf kapital. Pada kartu dibuat dengan kertas berbahan *artpaper* 260 gsm yang berukuran 7 x 9,9 cm. Kartu berjumlah 51 buah dengan 15 kartu berwarna biru, 15 kartu berwarna hijau, 15 kartu berwarna kuning dan 6 kartu berwarna pink. Pada media jenga juga berjumlah 51 buah yang dibuat dengan bahan kayu ukuran 7,5 x 5 x 2,5 cm yang sudah dipernis dan salah satu sisinya diberi stiker warna seperti pada kartu.

Media akan digunakan untuk 31 peserta didik dalam 4 kelompok kecil. Pembagian kelompok berdasarkan pada hasil asesmen diagnostik yang telah diisi oleh peserta didik. Pada peserta didik yang dikategorikan mahir dan berkembang akan menyelesaikan pertanyaan pada kartu secara individu sedangkan pada peserta didik yang dikategorikan butuh bimbingan akan menyelesaikan pertanyaan pada kartu secara berpasangan.

Pada tahap *development*, media yang telah dirancang akan diproduksi seperti berikut:



Media yang telah dirancang selanjutnya divalidasi. Pada media divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. pada tanggal 26 Maret 2024 dengan hasil presentase kevalidan media sebesar 90% dan termasuk kategori "sangat valid" karena presentase $\geq 81\%$ yang dibuktikan sebagai berikut:

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1	Ketepatan pemilihan ukuran jenga				√	
2	Keamanan bahan pembuatan jenga					√
3	Kerapian ukuran balok-balok jenga					√
Warna						
4	Pemilihan warna yang digunakan				√	
5	Kombinasi warna yang digunakan				√	
Tulisan						
6	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan				√	

7	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan				√	
Penggunaan						
8	Kejelasan petunjuk penggunaan					√
9	Kemudahan penggunaan media					√
10	Kemudahan membawa dan menyimpan					√
Jumlah		0	0	0	5	5
Jumlah Skor		0	0	0	20	25
Presentase		90%				

Pada pemvalidan ahli materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Dr. Hendratno, M.Hum. pada tanggal 26 Maret 2024 dengan hasil presentase kevalidan 97,5% dan termasuk kategori “sangat valid” karena persentase $\geq 81\%$ yang dibuktikan sebagai berikut:

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Tujuan						
1	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran					√
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					√
Strategi						
3	Kesesuaian strategi penyampaian dengan tujuan pembelajaran				√	
4	Pemberian motivasi					√
5	Kemenarikan materi					√
6	Diberikan soal latihan untuk pemahaman konsep					√
Evaluasi						
7	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal					√
8	Kesesuaian soal dengan CP dan tujuan pembelajaran					√
Jumlah		0	0	0	1	7
Jumlah Skor		0	0	0	4	36
Presentase		97,5%				

Media Kartu dan Jenga selanjutnya diperbaiki sesuai dengan hasil validasi dan saran oleh validator, sebagai berikut:

No.	Perbaikan
1	Kartu perlu dipertebal (sebaiknya menggunakan bahan kartu yang lebih tebal). Sebelum perbaikan:  Sesudah perbaikan: 

2	Bagian pojok kartu dipotong melengkung agar lebih aman. Sebelum perbaikan:  Sesudah perbaikan: 
3	Pada kartu berwarna biru, bagian kolom kategori diberi layout agar lebih terlihat. Sebelum perbaikan:  Sesudah perbaikan: 

Media yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diterapkan kepada murid-murid kelas V di UPT SD Negeri 179 Gresik yang berjumlah 31 siswa. Penyelenggaraan penerapan dilakukan dalam format desain pretest-posttest satu kelompok. Saat melakukan percobaan, siswa dibagi menjadi 4 grup berdasarkan hasil penilaian diagnostik kognitif sebelumnya. Berdasarkan data tersebut, terdapat 6 siswa yang termasuk dalam kategori mahir, 15 siswa dalam kategori berkembang, dan 10 siswa dalam kategori memerlukan bimbingan. Setiap kelompok tersebut akan melaksanakan media Kartu dan Jenga secara bersamaan. Pada kelompok mahir dengan 6 peserta didik akan diberikan media Kartu dan Jenga untuk dimainkan bersama dan menyelesaikan pertanyaan yang ada pada kartu secara individu pada lembar jawaban yang ada dalam LKPD. Setiap kelompok pelaksanaannya sama dengan kelompok mahir yang diberikan media dan menyelesaikan secara individu, namun peserta didik masih diperbolehkan bertanya solusi jawaban pada guru. Terakhir pada kelompok butuh bimbingan terdapat 10 peserta didik yang akan diberikan media, namun pelaksanaannya penyelesaian pertanyaan akan diselesaikan secara berpasangan pada lembar jawaban yang ada dalam LKPD. Peserta didik yang termasuk kedalam kelompok butuh bimbingan juga mendapatkan kesempatan untuk bertanya terkait solusi jawaban pada guru.



Data yang terkumpul selama pengimplementasian media terdiri dari lembar hasil belajar peserta didik serta angket respon peserta didik dan guru. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik, didapatkan N-gain sebesar 0,56 disimpulkan termasuk kategori sedang karena rentang N-gain antara 0,3 dan 0,7. Berikut tabel hasil belajar peserta didik:

No.	Nama	Nilai	
		Pre-Test	Post-Test
1	MRYP	65	85
2	CSGR	60	80
3	CFD	60	95
4	RA	75	85
5	MAP	55	80
6	ARA	60	89
7	MNA	60	75
8	NSA	50	80
9	DFAR	25	60
10	MFAL	55	80
11	NDA	50	90
12	DF A	45	85
13	ARD	45	75
14	GNP	20	50
15	MJ	45	70
16	RSO	55	80
17	RMA	60	80
18	VRA	50	75
19	VAW	60	80
20	KK	45	70
21	SAA	50	70
22	WKA	50	70
23	AAA	40	65
24	VM	30	70
25	MEF	60	75
26	ERS	45	70
27	WPR	40	80
28	KAP	45	65
29	TAZ	10	60
30	HPS	55	70
31	ANP	50	80
Jumlah		1515	2430
Rata-Rata		48.87	78.38
N-gain (g) = $\frac{2430 - 1515}{3100 - 1515} = \frac{915}{1585}$		0,56	

Pada N-gain tersebut menunjukkan peningkatan nilai peserta didik setelah menggunakan media Kartu dan Jenga dalam pembelajaran huruf kapital untuk kelas V SD. Hal ini juga terlihat dalam tabel berikut:

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	31	,33	,88	,5667	,13708
Ngain_Persen	31	33,33	87,50	56,6666	13,70761
Valid N (listwise)	31				

Pada data angket respon peserta didik diperoleh presentase kepraktisan media sebesar 97,5% dan termasuk kategori “sangat praktis” karena persentase $\geq 81\%$. Jawaban yang diberikan oleh seluruh peserta didik pada pernyataan dalam angket hampir semua menjawab YA atau sebesar 97,7% dan hanya 2,3% peserta didik menjawab TIDAK. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Kartu dan Jenga telah sesuai digunakan untuk pembelajaran materi huruf kapital. Tabel hasil data angket respon peserta didik sebagai berikut:

No	Pernyataan	Jumlah Siswa yang Merespon	
		YA	TIDAK
1	Kemudahan penyajian materi	29	2
2	Kemenarikan media permainan	30	1
3	Kejelasan tulisan pada media permainan	31	0
4	Kesesuaian bahasa	31	0
5	Petunjuk penggunaan media cukup jelas dan sederhana	31	0
6	Kemudahan dalam menggunakan media permainan	30	1
7	Kemenarikan penyajian materi dengan permainan jenga	30	1
Jumlah		212	5
Persentase (P) = $\frac{212}{217} \times 100\%$		97,7%	

Pada angket respon guru diisi oleh Bu Danah Arthalindra, S.Pd. selaku guru kelas V. Data hasil angket respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Pernyataan	Jumlah Siswa yang Merespon	
		YA	TIDAK
1	Kemudahan penyajian materi	1	
2	Kemenarikan media permainan	1	
3	Kejelasan tulisan pada media permainan	1	
4	Kesesuaian bahasa	1	
5	Petunjuk penggunaan media cukup jelas dan sederhana	1	
6	Kemudahan dalam menggunakan media permainan	1	
7	Kemenarikan penyajian materi dengan permainan jenga	1	
8	Kebermanfaatan media permainan	1	
Jumlah		8	0
Persentase (P) = $\frac{8}{8} \times 100\%$		100%	

Berdasarkan tabel, maka diperoleh persentase kepraktisan media Kartu dan Jenga sebesar 100% dan termasuk kategori “sangat praktis” karena persentase \geq 81%. Jawaban yang diberikan oleh seluruh peserta didik pada pernyataan dalam angket hampir semua menjawab YA atau sebesar 100% dan hanya 0% peserta didik menjawab TIDAK. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Kartu dan Jenga sangat praktis digunakan untuk pembelajaran terkait materi huruf kapital.

Pada pelaksanaan tahap evaluasi dilakukan di setiap fase pengembangan untuk mengetahui pemenuhan kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media telah terpenuhi. Berdasarkan pelaksanaan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Kartu dan Jenga telah sesuai dengan tujuan penelitian sehingga media Kartu dan Jenga dapat dinyatakan valid, cukup efektif, dan sangat praktis untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia terkait materi huruf kapital yang dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli media dan materi, hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik, serta hasil angket respon peserta didik dan guru setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media Kartu dan Jenga.

Pembahasan

Media Kartu dan Jenga yang telah dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V menunjukkan kualitas yang sangat baik dan telah memenuhi standar pengembangan yang diperlukan. Seperti yang disebutkan oleh Nieveen (dalam Rochmad, 2018:68), penelitian pengembangan harus memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Setelah melalui proses validasi, media Kartu dan Jenga terbukti memiliki tingkat kevalidan yang mencapai \geq 81%. Tingkat kevalidan ini menegaskan bahwa penggunaan media Kartu dan Jenga sangat sesuai dalam proses pembelajaran. Temuan kevalidan media Kartu dan Jenga juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Khasanah, S. N., Hendrapipta, N., & Andriana, E. (2023), yang menunjukkan bahwa kedua media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Media Jenga juga terbukti dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran (Khoridah, A. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N., 2022). Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, terutama terkait dengan materi huruf kapital, media yang umumnya digunakan hanyalah kartu huruf atau kartu pintar seperti yang diamati dalam penelitian Gresmana, N., Rohmanurmeta, F. M. R., & Aminah, S. D. (2023).

Media Kartu dan Jenga terdiri atas kartu dan balok kayu yang berjumlah 51 buah. Dalam media berisi materi pembelajaran bahasa Indonesia terkait kaidah penulisan dan contoh penggunaan huruf kapital. Penggunaan media

Kartu dan Jenga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media Kartu dan Jenga juga dapat membuat peserta didik merasa belajar sambil bermain sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa seru dan senang, hal ini sesuai dengan penelitian Syifa, D. A. (2020), bahwa media pembelajaran menggunakan kartu dan jenga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam proses pelaksanaannya peserta didik akan mengambil satu balok kayu pada menara jenga dan mengambil kartu sesuai dengan warna yang ada pada salah satu sisi balok kayu yang diambil. Kartu yang didapat dapat berupa pertanyaan terkait benar-salah, penggolongan, pembetulan ataupun rahasia yang berisi hadiah maupun zonk. Jawaban dari pertanyaan selanjutnya ditulis pada lembar jawaban yang ada pada LKPD.

Efektivitas didasarkan dari hasil pre-tes sebelum pemanfaatan media Kartu dan Jenga serta hasil post-tes setelah pemanfaatan media Kartu dan Jenga menunjukkan peningkatan. Fakta ini berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *N-gain*, menunjukkan peningkatan kemampuan belajar siswa sebesar 0,56 dan digolongkan sebagai “sedang”. Pemanfaatan materi Kartu dan Jenga selama proses pembelajaran mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif, contohnya ada siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif. Temuan ini didukung oleh Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020), yang menegaskan bahwa penggunaan materi Jenga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta dapat melatih keterampilan motorik yang berkaitan dengan gerakan tangan siswa.

Kepraktisan media Kartu dan Jenga berdasarkan angket terungkap respon bahwa media dinilai mudah dimengerti dan digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan dari media ini merujuk pada kemudahan penggunaannya, baik oleh siswa maupun guru. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan, dan berguna. Selain itu, penggunaan media Kartu dan Jenga juga dapat meningkatkan kreativitas belajar (Milala, dkk., 2022:201). Penampilan yang menarik dari kedua media ini juga menjadi hal yang baru dan menarik bagi siswa. Peserta didik bisa mendapatkan informasi berdasarkan kegiatan yang menyenangkan. Media juga dapat digunakan untuk meningkatkan kepedulian dan gotong royong saat menara hancur dan perlu untuk ditata kembali sehingga media dapat melibatkan peserta didik untuk aktif berpartisipasi selama pembelajaran (Sugiarti dan Handayani, 2017:115). Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media Kartu dan Jenga pada materi huruf kapital juga telah terlaksana dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil respon peserta didik pada lembar pesan dan kesan bahwa dalam proses pelaksanaannya lebih dari

58% peserta didik menyatakan bahwa media menyenangkan, menarik dan seru.

Pelaksanaan media Kartu dan Jenga hampir sama dengan permainan jenga pada umumnya yaitu mengambil balok kayu pada menara sesuai dengan kartu warna yang diperoleh atau nomor yang diperoleh bersarkan dadu yang diacak. Pada media Kartu dan Jenga, balok kayu pada menara diambil secara acak untuk mendapatkan kartu yang sesuai warna pada salah satu sisi pada balok kayu. Contohnya jika pada balok kayu yang diambil terdapat stiker berwarna biru maka akan mengambil kartu berwarna biru, begitu pula dengan warna lainnya seperti kuning, hijau dan pink. Media kartu dan jenga termasuk media yang awet atau tidak mudah rusak karena pada kartu sudah dilaminasi sehingga aman dari air dan media jenga atau balok kayu sudah diplamir sehingga aman dari kutu atau rayap. Meskipun termasuk media yang awet bukan berarti media tidak perlu disimpan dengan hati-hati, karena salah satu bagian media akan hilang apabila terpecah satu sama lain.

Berdasarkan pengembangan media Kartu dan Jenga terdapat beberapa keterbatasan, yaitu implementasi media dilakukan hanya pada satu sekolah. Hal itu dilakukan pada UPT SD Negeri 179 Kabupaten Gresik dan melibatkan 31 peserta didik di kelas V. Pengembangan media juga hanya berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi huruf kapital yang terdapat dalam bab VI “Cinta Tanah Air” dengan elemen membaca. Tujuan pembelajaran yang ada terkait penganalisisan macam-macam kaidah penggunaan huruf kapital, pengidentifikasian contoh penggunaan huruf kapital sesuai dengan kaidah penulisan serta pengoreksian kesalahan dalam penggunaan huruf kapital sesuai dengan kaidah penulisan yang baik dan benar.

PENUTUP

Simpulan

Dari evaluasi hasil penelitian yang dilaksanakan dari tanggal 29 April hingga 16 Mei 2024 dengan melibatkan 31 peserta didik dan guru kelas V di UPT SD Negeri 179 Gresik menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media Kartu dan Jenga dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V terutama pada materi huruf kapital. Penilaian terhadap media tersebut didasarkan pada tiga aspek utama:

1. Validitas Tinggi: Media Kartu dan Jenga untuk pembelajaran huruf kapital dalam bahasa Indonesia kelas V dinilai sangat valid. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase validitas sebesar 90%, dikategorikan sebagai sangat valid. Sementara itu, ahli

materi memberikan nilai validitas sebesar 97,5%, juga dengan kategori sangat valid.

2. Efektivitas yang Memadai: Media Kartu dan Jenga terbukti cukup efektif dalam pembelajaran huruf kapital bahasa Indonesia kelas V. Evaluasi menggunakan lembar hasil belajar menunjukkan peningkatan nilai peserta didik dengan N-gain sebesar 0,56, dikategorikan sebagai sedang.
3. Kesesuaian Praktis: Penggunaan media Kartu dan Jenga dalam pembelajaran huruf kapital bahasa Indonesia kelas V dianggap sangat praktis. Respons peserta didik terhadap media tersebut mencapai 97,7% dengan kategori sangat praktis, sementara respon guru mencapai 100%, juga dengan kategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapat, disarankan agar guru dapat mengembangkan ide-ide baru dan menyempurnakan pengalaman belajar dengan ragam strategi dan penggunaan media yang berbeda, serta memberikan motivasi yang membara kepada para peserta didik. Media Kartu dan Jenga pada materi huruf kapital dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran bahasa Indonesia terkait materi huruf kapital pada peserta didik kelas V SD. Diharapkan peserta didik akan terbuka untuk berkomunikasi dengan guru apabila menghadapi kesulitan selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk penelitian berikutnya, diharapkan media Kartu dan Jenga dapat menjadi referensi untuk pengembangan selanjutnya yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi huruf kapital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia Nuril Khoridah, Goreti, M., & Ni Nyoman Ganing. (2022). Permainan Jenga Tematik sebagai Media Unik pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 untuk Peserta didik Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1403–1414. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4862>
- Bahasa Indonesia Cendekia: Mata Kuliah Wajib Umum Bahasa Indonesia. (2020). Bogor: Penerbit LINDAN Bestari.
- Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan. (2009). Jakarta: Egc.
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 302-312.

- Dony, P. M. T., Indarti, T., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8992-9006.
- EYD Bahasa Indonesia. (2015). Yogyakarta: Bentang B first.
- Fitria Iswari. (2023). Penerapan Media Jenga dalam Program Literasi Kampus Mengajar 4 di SDN Sanggar Jaya. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 111-120. <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6305>
- Gresmana, N., Rohmanurmeta, F. M. R., & Aminah, S. D. (2023). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS HURUF KAPITAL MENGGUNAKAN MEDIA "KARTU HURUF" PESERTA DIDIK KELAS II SDN 2 BROTONEGARAN PONOROGO. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 994-1004.
- Hafidah, E., Sumardi, S., & Suryana, Y. Pengembangan Media Puzzle tentang Sejarah Kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 71-81.
- Iswari, F. (2023). Penerapan Media Jenga dalam Program Literasi Kampus Mengajar 4 di SDN Sanggar Jaya. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 111-120.
- Khasanah, S. N., Hendrapipta, N., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 213-230.
- Khoridah, A. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2022). Permainan Jenga Tematik Sebagai Media Unik pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 1 Pembelajaran 1 Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1403-1414.
- Konsep dan Aplikasi Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi. (2019). Indonesia: Andi Publisher.
- Kusmiadi, K. (2023). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital Pada Siswa Kelas V SD Negeri 46 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2021-2022. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(01), 52-65.
- Lukman Pardede, Widia Sihotang, Florenta Simbolon, Yesi Togatorop, Yulia Simanjuntak, Sri Harijanja, & Renol Simanjuntak. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Belajar Sambil Bermain Development Of Learning Media Based On Learning While Playing. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 1(3), 167-170. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i3.42>
- MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. (2009) . Bandung: CV.Wacana Prima.
- MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. (2022). Sumatera Barat: CV. AZKA PUSTAKA.
- MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD. (2021). Surabaya: SCOPINDO MEDIA PUSTAKA.
- Mulyati, S. (2022). Kemampuan siswa dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada penulisan karangan deskripsi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495-2504.
- Ningsih, R. D., Jamilah, J., Zulkarnaim, Z., & Rijal, M. (2023). Bioedutainment-based jenga board game: A learning media development for human digestive system material. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 14(1), 53-65.
- Nur Khasanah, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF JENGA PINTAR (JETAR) TEMA EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA).
- Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar: Buku Ajar. (2023). Yogyakarta: Garudhawaca.
- Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia). (2021). Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Petrus, Titik Indarti, & Heru Subrata. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8992-9006. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3989>
- Rahmi Dwi Ningsih, Jamilah Jamilah, Zulkarnaim Zulkarnaim, & Muhammad Rijal. (2023). Bioedutainment-Based Jenga Board Game: A Learning Media Development for Human Digestive System Material. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 14(1), 53-65. <https://doi.org/10.24042/biosfer.v14i1.16232>
- Rusanti, R., Fathurohman, I., & Pratiwi, I. A. (2022). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca Siswa Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2).
- Rusanti, R., Irfai Fathurohman, & Ika Ari Pratiwi. (2022). ANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN HURUF KAPITAL DAN TANDA BACA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2). <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/3055/2416>

- Sholekhah Nur Khasanah, Hendracipta, N., & Encep Andriana. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Jenga Pintar (Jetar) Tema Ekosistem Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 213–230. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10508>
- Sri Mulyati. (2022). Kemampuan Peserta didik dalam Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Penulisan Karangan Deskripsi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495–2504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2395>
- Syafitri, A. N. F. F. D. Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.
- Syifa, D. A. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 77-88.
- The Journal of Universitas Negeri Surabaya. (2023). Unesa.ac.id. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52479>
- Wilujeng Rohmiyanti, Latif, A., Syafira, I., Shinta Wahiddatul, & Andung Dwi Haryanto. (2021). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKKOLAH DASAR: Pengertian media pembelajaran, media berbasis game edukasi. *Prosiding SEMAI: Seminar*

