

## PENGEMBANGAN PERMAINAN KANYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI KALIMAT TANYA SISWA KELAS 3 SD 6 GONDANGMANIS

Agti Fiana Qairul Ananta\*, Fenita Khairani, Risa Andriyani, Rani Setiawaty  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia  
*\*Corresponding author email: 202133221@std.umk.ac.id*

### Article History

Received: 23 June 2024  
Revised: 15 July 2024  
Published: 08 August 2024

### ABSTRACT

*This research aims to achieve two objectives. First, to develop the KANYA media as a learning tool for interrogative sentence materials in the Indonesian language subject. Second, to evaluate the effectiveness of this media. The research method adopts the Research and Development ADDIE model, involving analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consist of 7 third-grade students (4 male and 3 female) at SD 6 Gondangmanis, Bae, Kudus. Data collection is done through observation, interviews, and response questionnaires from teachers and students. The research effectiveness is evaluated using a pre-test and post-test design for a single group. The obtained data are analyzed qualitatively and quantitatively, using assessment criteria to determine the suitability of the product. The results of this study show that first, the KANYA media has been successfully developed with a score of 4.8 from media experts and 4.3 from subject matter experts, indicating a high level of suitability. Second, both teachers and students responded positively to the KANYA media, with scores of 4.5 and 4.9, respectively. Furthermore, there was an improvement in student understanding from the pre-test (53.05%) to the post-test (74.85%), indicating an increase of 31.38%. Thus, the KANYA media is effectively used as a learning tool for interrogative sentence materials in the third grade at SD 6 Gondangmanis*

**Keywords:** *Indonesia, Learning, Media, Question Sentences*

Copyright © 2024, The Author(s).

**How to cite:** Ananta, A. F. Q., Khairani, F., Andriyani, R. & Setiawaty, R. (2024) PENGEMBANGAN PERMAINAN KANYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI KALIMAT TANYA SISWA KELAS 3 SD 6 GONDANGMANIS. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1208–1218. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3034>



## LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan sebagai bahasa negara Indonesia (Hutagalung, et al., 2024). Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, baik dalam berbicara maupun menulis. Secara umum, mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup beberapa kompetensi dasar, seperti pemahaman dan penggunaan struktur bahasa Indonesia yang sesuai, pemahaman teks bacaan, kemampuan menulis dengan baik dan benar, serta pengembangan kreativitas dalam berbahasa (Gae, et al., 2021).

Tujuan utama dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan konteksnya, serta mampu menghasilkan teks yang jelas, koheren, dan kohesif (Hutagalung, et al., 2024). Maka dari itu untuk memudahkan siswa belajar bahasa Indonesia materi kalimat tanya guru perlu membuat ide-ide dan memanfaatkan teknologi atau alat bantu media agar siswa lebih semangat untuk belajar. Karena pada zaman sekarang penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan (P. N. Rahmawati, et al. (2018).

Hal tersebut juga selaras dengan Winda & Dafit (2021), guru tidak menggunakan media untuk pembelajaran karena mereka yakin metode pengajaran tradisional sudah cukup efektif dan memenuhi kebutuhan siswanya. Beberapa guru mungkin merasa bahwa media digital tidak serta merta meningkatkan pemahaman atau keterlibatan siswa. Kendala teknis juga bisa menjadi kendala, seperti infrastruktur yang kurang memadai atau kendala teknis yang sering muncul dalam penggunaan

media. Beberapa guru mungkin merasa kewalahan dengan kurikulum yang sibuk dan tidak memiliki cukup waktu untuk mengembangkan dan memasukkan media ke dalam pelajaran mereka. Kekhawatiran terhadap keamanan dan privasi data siswa juga mungkin menjadi alasan sebagian guru enggan menggunakan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil Analisis data melalui observasi dan wawancara kepada guru kelas 3 SD 6 Gondangmanis, bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah, mengacu pada lembar kerja siswa dan buku pegangan guru, belum terlalu memanfaatkan media pembelajaran Bahasa Indonesia Materi kalimat tanya. Fokus permasalahan yang harus di cermati yaitu bagaimana cara agar proses belajar dan hasil belajar maksimal pada siswa SD 6 Gondangmanis kelas 3 materi Kalimat tanya mata pelajaran bahasa Indonesia. Dari permasalahan tersebut adapun solusi yang dapat digunakan, peneliti mengembangkan media berupa kotak "KANYA" (kalimat tanya) agar siswa paham dan bisa menggunakan kalimat tanya yang sesuai.

Hal ini bisa terjadi karena kurangnya alat bantu atau media yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Menurut Sihombing, et al. (2023), ada beberapa alasan guru tidak memanfaatkan media dalam pembelajaran antara lain *Pertama*, sekolah memiliki keterbatasan infrastruktur dan sumber daya, termasuk kurangnya akses terhadap teknologi dan perangkat yang tepat guna. *Kedua*, beberapa guru mungkin kurang percaya diri dalam memasukkan media digital ke dalam pengajaran mereka karena mereka memiliki kemampuan media digital yang rendah atau tidak terbiasa dengan media digital. *Ketiga*,

mungkin ada faktor kurikuler yang tidak mendukung penggunaan media secara optimal dan tekanan untuk mengikuti metode pengajaran tradisional. Selain itu, terbatasnya waktu untuk mempersiapkan materi berbasis media dan kekhawatiran tentang potensi gangguan selama pembelajaran dapat menjadi hambatan bagi guru dalam menggunakan media secara efektif (Qisthi & Aliyyah, 2024).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa benda konkret, simbol, gambar, audio, video, dan lain sebagainya (Layaliya, et al. (2021). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran sering kali diintegrasikan dengan teknologi, seperti penggunaan komputer, internet, dan perangkat mobil. Media pembelajaran berguna untuk membuat pelajaran menjadi menarik, sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, menjelaskan pentingnya bahan ajar, melibatkan siswa dan mendiversifikasi metode pembelajaran menurut Setyawan, Dedi & Dwi A. (2019). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri, Rosidin (2023) dalam proses pengajaran, penting untuk memperhatikan lima elemen utama, yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain.

Pemilihan metode pengajaran tertentu akan memengaruhi pilihan media pembelajaran yang tepat, namun tetap harus

memperhatikan tiga aspek penting lainnya, yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran (Apriansyah, et al. 2023). Media yang dapat dikembangkan oleh guru dapat berupa digital, atau alat peraga. Contoh media berupa digital seperti, video game edukasi, podcast, AR (*Augmented Reality*) dan lain sebagainya, kemudian contoh alat peraga seperti, *smart wheel* (Roda Pintar), ular tangga pengetahuan, kotak tanya, dan lain sebagainya. Banyak guru yang sudah menggunakan alat peraga atau media digital tersebut sebagai sarana menyampaikan materi dan tingkat ketertarikan siswa sangat besar.

Salah satu media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu Kotak KANYA sebagai alat bantu untuk mempermudah dan menambah semangat siswa dalam belajar kalimat tanya. Dengan adanya media pembelajaran ini proses belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Kalimat Tanya lebih mudah dipahami dan digunakan di percakapan sehari hari dengan benar. Selain itu, siswa akan lebih fasih berkomunikasi dengan orang banyak jika sudah memahami penggunaan kata tanya atau 5W+1 H dengan benar.

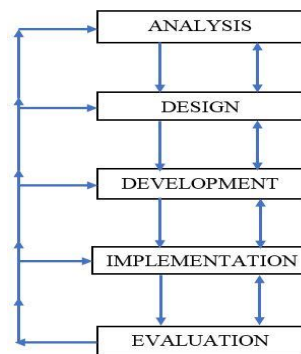
Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar yang menarik dan dinamis didukung oleh penelitian yang menarik dan menawan. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Damayanti (2016) dengan judul Pengembangan Media Index Card Match Untuk Materi Membuat Kalimat Tanya Kelas II Sekolah Dasar yang menyatakan media index card match merupakan media yang praktis diterapkan dalam materi membuat kalimat tanya. Ada pula penelitian milik H. D. Rahmawati (2023) dengan judul Pengembangan Media Audio Visual Berbasis 5W1H Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar yang menyatakan bahwa

media memudahkan pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, media ini juga mempermudah pembuatan teks narasi sejarah. Media ini juga dapat digunakan sebagai sarana atau komponen yang digunakan dalam membuat cerita teks narasi sejarah yang menggunakan teknologi.

Rancangan media pembelajaran yang dibuat berupa Kotak “KANYA”, alat peraga tersebut berbentuk kubus dengan sisi yang sama yang terbuat dari tripleks agar lebih tahan lama dan dilapisi kertas kado chellophane atau kertas kado mengkilap agar lebih menarik dan indah. Alat peraga ini di dalamnya disajikan definisi kalimat tanya dan contoh penggunaannya, kemudian amplop tanya 5W+1H dimana siswa diberikan kertas berisi kalimat dan memasukkan kertas tersebut ke dalam amplop yang sesuai, selanjutnya ada permainan tempel posisi berisi beberapa contoh kalimat tanya nantinya siswa diminta menempelkan kertas yang bertuliskan kata 5W+1H ke kalimat yang sesuai, terdapat juga permainan ular tangga yang di dalamnya terdapat pertanyaan dan siswa bisa bermain sambil menjawab pertanyaan. Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Kotak “KANYA” dan bagaimana kelayakan dari media tersebut.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini masuk dalam kategori penelitian pengembangan media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan (R&D) biasanya diartikan sebagai serangkaian prosedur atau proses yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada (Ruhansih, 2020).



Gambar 1. Langkah Penelitian dan Pengembangan

Sumber : (ADDIE Hidayat & Nizar, 2021)

Ada dua kategori data yang digunakan dalam proyek studi pengembangan ini yakni data kuantitatif dan kualitatif (Anafi, et al. 2021). Kritik dan rekomendasi, saran, dan komentar pada karya yang dihasilkan merupakan data kualitatif. Di sisi lain, skor dari kuesioner yang diberikan memberikan data kuantitatif. Berikut ini adalah panduan penilaian.

Tabel 1. Pedoman Penskoran

Skor	Kategori
1	Sangat kurang
2	Kurang baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Data dapat dikumpulkan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data. Instrumen yang digunakan antara lain lembar observasi dan kuesioner instruktur dan siswa, serta kelayakan dengan menggunakan validator. pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner untuk evaluasi media dan alat bantu wawancara. Validator yang digunakan adalah Bapak Subiyanto S.Pd, guru SD 1 Sinomwidodo dan Ibu Uun Umyarsih S.Pd, guru SD 01 Cendono. Langkah selanjutnya melibatkan metodologi untuk menganalisis data dan mengumpulkan data dari beberapa perangkat, termasuk uji kelayakan oleh ahli

media, uji kelayakan oleh ahli materi, dan uji reaksi siswa. Nilai yang dimasukkan ke dalam perhitungan berdasarkan skor yang dicapai selanjutnya (Nurwadani, et al. 2021).

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan :**

P= persentase kelayakan atau kualitas media

Setelah mendapatkan hasil evaluasi dari setiap validator, gunakan algoritme untuk menentukan rata-rata (Anggraeni, et al. 2021).

$$X = \frac{\text{jumlah deret}}{\text{jumlah penilai}}$$

**Keterangan:**

X= Hasil rata-rata

Konversi berikut ini dibuat untuk data kuantitatif yang dikumpulkan dengan menggunakan rumus sebelumnya:

Tabel 2. Kriteria Nilai Validasi

Rata-rata	Kriteria	kesimpulan
$X \leq 1,8$	Sangat Kurang	Belum dapat digunakan
$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
$3,4 < X \leq 4,2$	Baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan
$X > 4,2$	Sangat Baik	Dapat dijadikan contoh

Sumber : Aini, et al. (2023)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Informasi yang dikumpulkan dari temuan penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif berupa umpan balik dan rekomendasi dari para ahli bidang studi, profesional media, dan pendidik.



Gambar. 2 Media KANYA



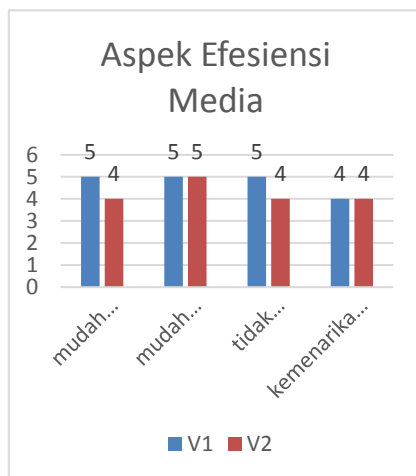
Gambar. 3 Tampilan Dalam Media KANYA

**1. Data Hasil Validasi Ahli Media**

Pendekatan pembelajaran permainan KANYA telah divalidasi oleh ahli media melalui upaya dua orang guru yaitu Bapak Subiyanto S.Pd yang mengajar di SD Negeri 1 Sinomwidodo, dan Ibu Uun Umyarsih S.Pd yang mengajar di SD 1 Cendono. Skor keseluruhan berdasarkan hasil validasi ahli materi adalah 125, kemudian dilakukan perhitungan rata-rata, dan hasilnya adalah 4,8 dengan kategori sangat baik. Tabel berikut menunjukkan rekomendasi untuk perbaikan:

Tabel 3. Saran Perbaikan Ahli Media

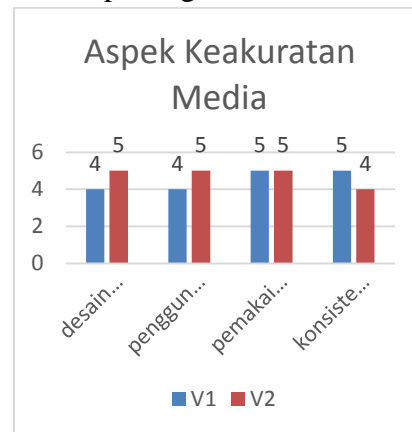
No	Aspek	Saran perbaikan	Hasil perbaikan
1.	Alat & bahan	Bahan kurang kuat untuk digunakan karena terbuat dari kardus	Bahan Sudah diganti dengan triplek kayu yang kokoh
2.	Tampilan	Beberapa elemen tidak tertempel dengan sempurna ,tampilan sampul kurang menarik karena cuman 1 warna	Elemen sudah diganti dengan cara dilaminating lalu ditempel dengan double tip dan sampul sudah diganti menggunakan 2 warna sehingga lebih menarik



Gambar 4. Hasil Validasi Aspek Efisiensi Media

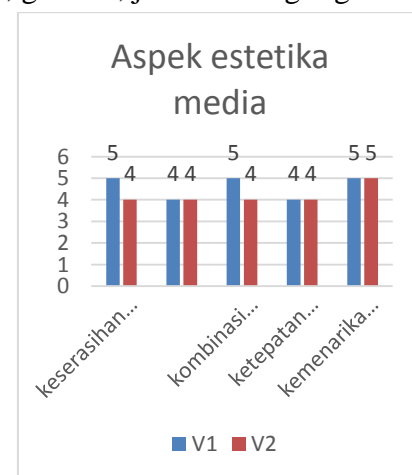
Hasil penilaian berdasarkan Gambar 4 menunjukkan bahwa aspek efektivitas media mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,5. Skor ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik atau layak untuk dijadikan contoh. Aspek efektivitas media yang dikonfirmasi oleh autentikator meliputi kemudahan penggunaan, penyimpanan, dan desain pembuatan media,

serta penggunaan media yang tidak memerlukan penanganan khusus.



Gambar 5. Hasil Validasi Aspek Keakuratan Media

Hasil penilaian berdasarkan Gambar 5 menunjukkan bahwa aspek keakuratan media mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,6. Skor ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat tergolong sangat baik atau sangat terpuji. Aspek keakuratan media yang dikonfirmasi oleh verifikator meliputi desain warna, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, kesesuaian jenis font yang digunakan, dan konsistensi penggunaan huruf, gambar, jarak dan highlight.



Gambar 6. Hasil Validasi Aspek Estetika Media

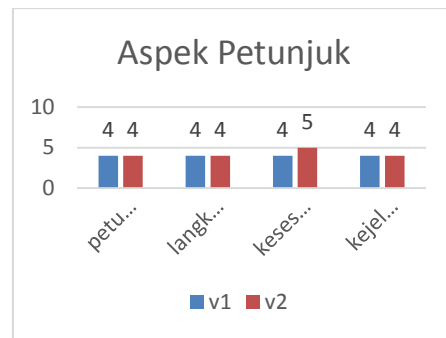
Berdasarkan Gambar 6, hasil penilaian di atas menunjukkan bahwa penilaian aspek estetika pada media

memperoleh skor rata-rata sebesar 4,4 sehingga dapat tergolong sangat baik atau sangat layak mendapat pujian misalnya. Aspek estetika media yang divalidasi oleh verifikator meliputi keserasian warna sampul, keserasian warna tulisan, kombinasi warna, keakuratan warna, dan daya tarik media.

**2. Hasil Validasi Ahli Materi**

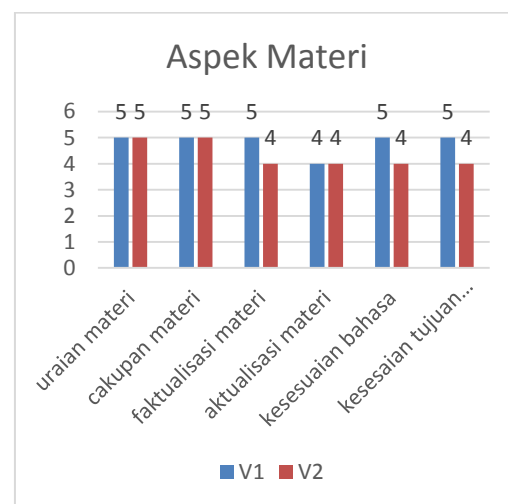
Hasil Validasi Ahli Materi Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh dua guru, yaitu Bapak Subiyanto S.Pd, dari SD Negeri 1 Sinomwidodo, dan Ibu Uun Umyarsih S.Pd, dari SD 1 Cendono. Berdasarkan hasil validasi, total skor yang diperoleh adalah 140, dengan rata-rata skor sebesar 4,3. Penilaian tersebut menunjukkan kualitas yang sangat baik, sesuai dengan tabel 2 di atas. Kesimpulan dari validasi menunjukkan bahwa media KANYA untuk kelas III pada materi kalimat tanya dalam Bahasa Indonesia dinilai sangat baik dan layak dijadikan contoh.

No	Aspek	Saran perbaikan	Hasil perbaikan
1.	Materi kata	Masih terdapat kata-kata yang tidak baku/typo	Kata-kata yang tidak baku sudah diganti atau direvisi sesuai masukan.



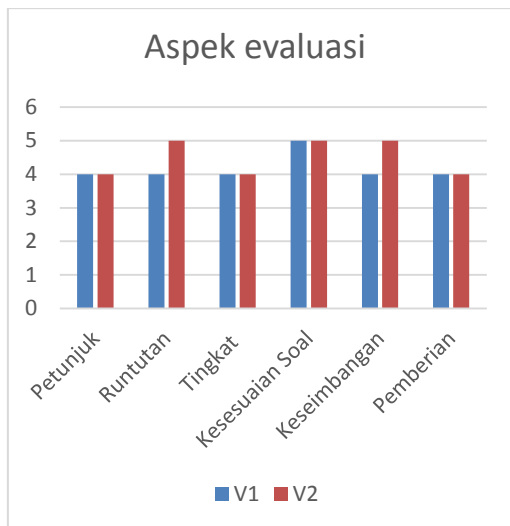
Gambar 7. Hasil Validasi Aspek Petunjuk

Dari Gambar 7, dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap aspek petunjuk dalam media menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,1. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek petunjuk, termasuk petunjuk belajar, langkah belajar, kesesuaian capaian pembelajaran, dan kejelasan materi, dinilai baik dan layak digunakan tanpa perlu perbaikan.



Gambar 8. Hasil Validasi Aspek Materi

Dari Gambar 8, dapat disimpulkan bahwa penilaian terhadap aspek materi dalam media menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,5. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek materi, termasuk uraian belajar, cakupan materi, faktualisasi materi, aktualisasi materi, kesesuaian bahasa, dan kesesuaian tujuan pembelajaran, dinilai sangat baik atau sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 9. Hasil Validasi Aspek Evaluasi

Hasil penilaian berdasarkan Gambar 9 menunjukkan bahwa aspek evaluasi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,3, sehingga dapat dianggap sangat baik atau sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Aspek evaluasi yang divalidasi oleh verifikator mencakup petunjuk pengerjaan soal, urutan soal, tingkat kesulitan, kesesuaian soal, keseimbangan proporsi, dan pemberian umpan balik. Beberapa hasil validasi oleh ahli dapat dianalisis sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Nilai Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi

Validator	Nilai	Kategori
Ahli media	4,8	Sangat baik
Ahli materi	4,3	Sangat baik
Rata-rata	4,5	Sangat baik

Dapat disimpulkan hasil validasi ahli materi yaitu media pembelajaran berupa KANYA pada materi kalimat tanya Bahasa Indonesia kelas III sangat layak digunakan dan dijadikan contoh.

### 3. Hasil Repons Guru

Wali kelas III diberikan kuesioner untuk mendapatkan hasil tanggapan dari instruktur. Hasil respon yang diberikan adalah 116, dan diperoleh nilai 4,5 dengan menggunakan prosedur. Perhitungan berdasarkan hal tersebut di atas menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran KANYA pada materi bertanya untuk kelas III adalah 'sangat praktis' dan dapat dijadikan contoh.

### 4. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan respon siswa yang didapat memperoleh nilai sebesar 4,9 sehingga dapat disimpulkan bahwa media KANYA sangat layak untuk digunakan kepada siswa sekolah dasar kelas 3 materi kalimat tanya Bahasa Indonesia.

Pengolahan data hasil penelitian dengan menggunakan uji statistik (N-gain) terhadap kompetensi konseptual siswa sebelum dan sesudah terapi Gain yang merupakan selisih dari hasil pretest dan posttest mengindikasikan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman atau penguasaan materi setelah mempelajarinya. Nilai N-gain dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut untuk menilai efektivitas pembelajaran dengan alat peraga KANYA:

$$\% \text{ N-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}} \times 100\%$$

Tabel berikut memberikan interpretasi nilai N-gain:

Tabel 6. Kriteria nilai N-gain

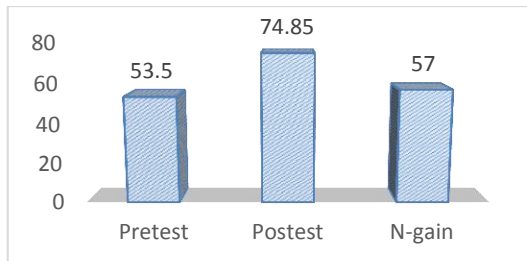
Nilai N-gain	Kriteria
0,00 < g ≤ 0,30	Rendah
0,30 < g ≤ 0,70	Sedang
0,70 < g ≤ 1,00	Tinggi

Sumber : (Dahlan et al., 2020)

Angka N-Gain dalam penelitian ini diubah menjadi persentase, yang



merupakan cara menghitung nilai efektivitas. Gambar berikut ini mengilustrasikan bagaimana pembelajaran dengan alat peraga KANYA pada materi kalimat tanya dapat meningkatkan penguasaan konsep secara keseluruhan:



Gambar 10. Nilai Pretest, Posttest, dan N-Gain Siswa

Grafik ini menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah 57%, rata-rata posttest adalah 74,85%, dan rata-rata pretest yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 53,05%. Berdasarkan nilai N-Gain tersebut, alat peraga KANYA dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa sebesar 31,38% (kategori sedang). Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian para ahli, seperti yang dilaporkan oleh Nurdyansyah, et al. (2021) Penggunaan alat peraga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa karena menawarkan sejumlah manfaat, seperti: 1) variasi di dalam kelas; 2) kemudahan pemahaman konsep; 3) mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka; dan 4) meningkatkan partisipasi siswa di dalam kelas.

Setelah melakukan penilaian terhadap efisiensi penggunaan alat peraga KANYA untuk meningkatkan pemahaman konsep, siswa diminta untuk mengisi kuesioner mengenai efektivitas kegiatan pembelajaran. Salah satu alat yang dirancang untuk mendapatkan umpan balik tentang penggunaan alat peraga KANYA pada konten kalimat tanya adalah kuesioner

sikap siswa. Jawaban ini berfungsi sebagai umpan balik berdasarkan pembuatan dan penerapan sumber daya pengajaran KANYA. Setelah instruksi, siswa menerima kuesioner yang dibuat dengan alat peraga KANYA. Pengembangan alat peraga ini mendapatkan 83% evaluasi siswa dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa alat peraga KANYA dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik-topik yang ada di dalam konten kalimat pertanyaan.

Pembelajaran akan lebih produktif dan efisien jika dilakukan dengan alat peraga KANYA. Agar pembelajaran lebih cepat, efektif, dan menyenangkan, materi kalimat tanya juga dapat dibuat untuk alat peraga ini. Reaksi dari para siswa juga mendukung temuan studi oleh Nurwadani, et al. (2021) yang menunjukkan bahwa alat bantu pendidikan, seperti alat bantu audio dan visual, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memicu keingintahuan siswa terhadap materi pelajaran.

Pengembangan media pembelajaran KANYA untuk materi kalimat tanya dalam Bahasa Indonesia kelas III menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahap. Model ini telah disetujui oleh validator dan diuji kesesuaiannya oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media KANYA layak digunakan dalam pembelajaran dan tidak memerlukan perubahan signifikan. Selain penilaian oleh para ahli, peneliti juga meminta pendapat siswa melalui kuesioner. Berdasarkan hasil kuesioner, 74% siswa menyukai penggunaan media pembelajaran KANYA. Sejalan dengan pendapat Afifah, et al. (2022) bahwa media yang layak dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik,

memotivasi mereka, dan menghasilkan pembelajaran sesuai dengan kemampuan individu.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa pengembangan permainan KANYA sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD 6 Gondangmanis. Kelayakan ini didasarkan pada beberapa faktor. *Pertama*, media pembelajaran KANYA yang telah dikembangkan dinilai sangat baik dengan skor 4,8 oleh ahli media dan 4,3 oleh ahli materi. *Kedua*, respon guru terhadap permainan KANYA juga sangat baik dengan skor 4,5, sehingga dapat dijadikan contoh. *Ketiga*, hasil respon siswa menunjukkan predikat sangat baik dengan skor 4,9, dan juga dapat dijadikan contoh pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman siswa dari pre-test (53,05%) menjadi post-test (74,85%), menunjukkan peningkatan sebesar 31,38%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model Addie Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), 112–121.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Anggraini, T. A., & Damayanti, M. I. (2016). Pengembangan Media Index Card Match Utuk Materi Membuat Kalimat Tanya Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(5), 1058–1068.
- Apriansyah, R., Azahra, Y., Insani, F. N., & Setiawan, U. (2023). Kajian terhadap pemilihan media dan pengimplementasiannya bagi peserta didik jenjang sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 33–48.
- Dahlan, D. R., Sunardi, O., & Munandar, R. R. (2020). Pengembangan Media Alat Peraga Papan Genetika Elektrik Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 1(1), 17–24.
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal*

- Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Hutagalung, T., Manik, R., Harahap, A., Hadriana, S., Matematika, P., & Matematika dan, F. (2024). *Pentingnya Kemampuan Bahasa Indonesia yang Baik dalam Pelajaran Matematika Mengenai Materi Himpunan Ditingkat SMP*. 8, 14146–14154.
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Nurdyansyah, Udin, B., & Alfian Rosid, M. (2021). Pengembangan Media Alat Peraga Edukatif Interaktif ( APEI ) Laboratorium Bengkel Belajar Berbasis Custom By User. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 54–71.
- Nurwadani, P. A., Syarifuddin, S., Gunawan, G., & Dusalan, D. (2021). Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Bima Tahun Pelajaran 2021/2022. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 2(1), 25–38.
- Putri, Rosidin, Y. (2023). Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa  
PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK DENGAN DESAIN “ KATA TANYA ” UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMBACA LANJUTAN  
Pendahuluan Pada umumnya setiap individu memiliki potensi dalam  
Potensi tersebut harus berkembang seiring bertambahnya usia. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(2), 495–502.
- Qisthi, S. A., & Aliyyah, R. R. (2024). *Penggunaan Media Papan Kalimat Tanya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik*. 3, 2345–2363.
- Rahmawati, H. D. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis 5W1H Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar [Development of Audio Visual Media Based on 5W1H for Narrative Writing Skills of Fifth Grade Elementary School Students]. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 2043–2053.
- Rahmawati, P. N., Sulaiman, & S, A. A. (2018). Pengembangan Media Permainan Scrabble Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Menulis Karangan Sederhana Bahasa Indonesia Kelas III SDN Betiting. *Widyagogik*, 6, 13–28.
- Ruhansih, D. S. (2020). Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Setyawan, Dedi & Dwi A., A. (2019). E-issn 2615-451x. *International Journal of Education, Culture, and Humanities*, 1(2), 1–10.
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725.