

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART* DOMIKAP
BERBANTUAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI HURUF
KAPITAL SISWA KELAS V SDN MRICAN 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:
TRY ANISA FEBRIANA
NPM : 2214060015

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi Oleh :

TRY ANISA FEBRIANA

NPM: 2214060015

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART* DOMIKAP BERBANTUAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI HURUF KAPITAL SISWA KELAS V SDN MRICAN 1

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

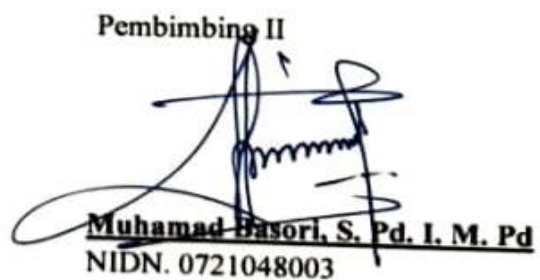
Tanggal : 20 Juli 2026

Pembimbing I



Erwan Putera Permana, M. Pd
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Muhamad Basori, S. Pd. I. M. Pd
NIDN. 0721048003

Skripsi Oleh :

TRY ANISA FEBRIANA

NPM: 2214060015

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART* DOMIKAP BERBANTUAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI HURUF KAPITAL SISWA KELAS V SDN MRICAN 1

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 20 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M.Pd.
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd.
3. Penguji II : Muhamad Basori, S,Pd.I. M.Pd.



Mengetahui,
UNIVERSITAS PGRI KEDIRI

Diketahui, M.Pd.
NIPN 0024086901

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(Q.S Al-Insyirah [94]: 5-6)

“Tetap menyala walau apinya kecil, tetap berdiri tegak walau badainya besar, tetap berjalan di atas jalan yang terjal. Sebab setiap proses dan perjuangan akan menemukan muara pada waktunya.”

(Try Anisa Febriana)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi cahaya dalam kegelapan. Dengan segala kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang menjadi alasan penulis mampu menyelesaikan karya ini:

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Sunarto dan Ibunda Srikanti. Terima kasih karena telah menjadi alasan terbesar penulis untuk terus bertahan, bangkit, dan melangkah hingga berada di titik ini. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa besar cinta, pengorbanan, dan ketulusan yang telah Ayah dan Ibu berikan selama ini. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang menjadi saksi perjuangan demi mewujudkan setiap impian penulis, atas setiap doa yang tanpa henti dilangitkan dalam setiap sujud, serta atas dukungan, nasihat, semangat, dan kasih sayang yang senantiasa menguatkan di setiap langkah kehidupan. Dibalik setiap pencapaian yang penulis raih, terdapat perjuangan Ayah dan Ibu yang tidak pernah terlihat namun selalu terasa.
2. Keluarga besar penulis, kedua kakak tersayang Juni Anjarsari dan Pinky Angelina yang selalu memberikan dukungan dan menghibur di setiap keadaan. Terima kasih telah kebersamai penulis dalam setiap proses. Teruntuk adik kecil penulis, terimakasih telah hadir dan memberikan senyum yang manis menjadi penyemangat bagi penulis.
3. Dosen pembimbing penulis, Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. dan Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. terima kasih telah membimbing dengan sabar, memberikan ilmu, arahan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.
4. Dosen validator dan segenap Bapak/Ibu dosen PGSD yang telah memberikan ilmu juga motivasi yang berarti bagi penulis.
5. Teruntuk sahabat penulis dan semua orang baik yang hadir dalam hidup penulis yang senantiasa memberikan semangat, bantuan, dan doa selama

proses penyusunan karya ini. Terima kasih atas dukungan, kebersamaan, dan kebahagiaan di setiap proses sehingga penulis merasa lebih tenang.

6. Teruntuk seseorang yang berarti bagi penulis, Bayu Susilo Aji. Terima kasih telah menjadi bagian dari hidup penulis, terima kasih telah kebersamaan penulis dari awal sampai titik ini, menjadi rumah tempat berkeluh kesah. Terima kasih untuk kesediaannya berkontribusi dalam kehidupan penulis, baik tenaga, materi, maupun waktu. Terima kasih untuk selalu hadir memberikan dukungan, menghibur, dan menyaksikan segala problematika, hingga penulis berhasil menyelesaikan karya akhir ini.
7. Terakhir penulis persembahkan untuk diri sendiri, Try Anisa Febriana. Terima kasih telah bertahan, terima kasih untuk tidak menyerah meskipun sering merasa lelah dan bahkan ragu dan ingin berhenti. Karya sederhana ini mungkin tidak sempurna, tetapi di dalamnya tersimpan doa, harapan, air mata, perjuangan, dan cinta dari begitu banyak orang yang berharga dalam hidup penulis. Terima kasih untuk memilih bertahan dan membuktikan bahwa perjuangan ini tidak akan pernah sia-sia. Terima kasih untuk segala usaha dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Penulis bangga pada diri sendiri dan mari terus bertahan dan tumbuh menjadi lebih baik lagi.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Try Anisa Febriana
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk/ 4 Februari 2004
NPM : 2214060015
Fak./Jur./Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 Juni 2026

Yang menyatakan



TRY ANISA FEBRIANA
NPM: 2214060015

PRAKATA

Puji syukur Kami panjatkan kehadiran Allah SWT. karena hanya atas berkenaan-Nya skripsi dengan judul Pengembangan Media *Smart Domikap* Berbantuan *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Meteri Huruf Kapital Siswa Kelas V SDN Mrican 1 ini dapat diselesaikan Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada seluruh mahasiswa dalam menyusun skripsi.
3. Bapak Bagus Amirul Mukminin, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan arahan serta saran bagi seluruh mahasiswa PGSD dalam menyusun skripsi.
4. Bapak Erwin Putera Permana, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dwi Erniyawati, S.Pd. selaku guru kelas V SDN Mrican 1 dan seluruh siswa kelas V yang senantiasa memberikan dukungan dan saran pada penelitian ini.
6. Keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan doa yang terus mengalir. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra yang luas.

Kediri, 1 Juni 2026

Penulis

RINGKASAN

Try Anisa Febriana, Pengembangan Media *Smart Domikap* Berbantuan *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Meteri Huruf Kapital Siswa Kelas V SDN Mrican 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Media *Smart Domikap*, *Team games tournament*, hasil belajar, huruf kapital.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran kurang menarik, serta sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan penggunaan huruf kapital. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi huruf kapital yang menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kevalidan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital siswa kelas V SDN Mrican 1, 2) kepraktisan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital siswa kelas V SDN Mrican 1, dan 3) keefektifan penggunaan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital siswa kelas V SDN Mrican 1.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Mrican 1 yang berjumlah 29 dengan 8 siswa pada uji coba terbatas dan 21 siswa pada uji coba luas. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 15 soal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Smart Domikap* memperoleh tingkat kevalidan sebesar 81,5% dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 89% dengan kategori sangat praktis, serta tingkat keefektifan berdasarkan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,57 dengan kategori sedang. Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 48 meningkat menjadi 77 pada *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut, media *Smart Domikap* berbantuan TGT dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi huruf kapital siswa kelas V SDN Mrican 1.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vii
PRAKATA	viii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	9
c. Fungsi Media Pembelajaran	11
d. Manfaat Media Pembelajaran	12
2. Media Kartu Domino	14
a. Pengertian Media Kartu Domino	14
b. Media Kartu Domino dalam Pembelajaran	14
c. Kelebihan Media Kartu Domino	16
d. Kekurangan Media Kartu Domino	17

3. Model <i>Team Games Tournament</i>	18
4. Hasil Belajar	19
a. Pengertian Hasil Belajar	19
b. Ranah Kognitif pada Hasil Belajar	20
5. Materi Huruf Kapital SD	21
a. Hakikat Huruf Kapital	21
b. Penggunaan Huruf Kapital SD Kelas V	22
B. Kajian Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III: METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Desain Pengembangan	36
D. Tempat dan Waktu Perencanaan	37
E. Instrument Penelitian	38
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	51
H. Uji Coba dan Validasi Produk	54
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Data Produk Hasil Pengembangan	57
B. Data Uji Coba	67
C. Analisis Data	72
D. Revisi Produk	76
E. Kajian Akhir Produk	80
BAB IV: PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
Daftar Pustaka	89
Lampiran-lampiran	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Desain Awal Pengembangan Produk	36
Tabel 3.2 : Waktu Perencanaan Penelitian	38
Tabel 3.3 : Sebaran Data Instrumen Penelitian	39
Tabel 3.4 : Lembar Instrumen Observasi	39
Tabel 3.5 : Kisi-kisi Lembar Instrumen Wawancara dengan Guru	40
Tabel 3.6 : Kisi-kisi Lembar Instrumen Wawancara dengan Siswa	41
Tabel 3.7 : Lembar <i>Need Assesment</i> Siswa	42
Tabel 3.8 : Lembar Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3.9 : Lembar Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.10: Lembar Angket Respon Guru	45
Tabel 3.11: Lembar Angket Respon Siswa	46
Tabel 3.12: Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47
Tabel 3.13: Skala Likert Uji Kevalidan Ahli Materi	49
Tabel 3.14 : Skala Likert Uji Kevalidan Ahli Media	49
Tabel 3.15 : Skala Likert Uji Kepraktisan Guru	50
Tabel 3.16 : Skala Likert Uji Kepraktisan Siswa	50
Tabel 3.17 : Kategori Penilaian Kevalidan	50
Tabel 3.18 : Kategori Penilaian Kepraktisan Media	53
Tabel 3.19 : Kategori Skor N-Gain	54
Tabel 4.1 : Design Tampilan Media Smart Domikap	64
Tabel 4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.3 : Hasil Validasi Ahli Media	67
Tabel 4.4 : Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas.....	68
Tabel 4.5 : Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	68
Tabel 4.6 : Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Luas.....	69
Tabel 4.7 : Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	70
Tabel 4.8 : Hasil Angket Respon Guru	71
Tabel 4.9 : Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	74
Tabel 4.10: Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest – Posttest	75
Tabel 4.11: Hasil Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi	77

Tabel 4.12 : Hasil Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media	78
Tabel 4.13 : Hasil Revisi Produk Berdasarkan Uji Coba Terbatas	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Tampilan Kartu Domino	14
Gambar 2.2 : Tampilan Huruf Kapital	22
Gambar 2.3 : Skema Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 : Tahapan Model Pengembangan ADDIE	32
Gambar 4.1 : Diagram Hasil Angket Need Asessment.....	60
Gambar 4.2 : Design Kartu Domino	62
Gambar 4.3 : CP dan TP	63
Gambar 4.4 : Hasil Pembuatan Bahan Ajar Materi Huruf Kapital	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Pengajuan Judul	92
Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan	93
Lampiran 3: Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 4: Lembar Hasil Pengamatan/Observasi	95
Lampiran 5: Hasil Wawancara Guru	96
Lampiran 6: Hasil Wawancara Siswa	98
Lampiran 7: Hasil <i>Need Aessment</i> Siswa	99
Lampiran 8: Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 9: Surat Permohonan Validasi Ahli Madia	101
Lampiran 10: Hasil Validasi Ahli Materi	102
Lampiran 11: Hasil Validasi Ahli Media	103
Lampiran 12: Perangkat Pembelajaran	104
Lampiran 13: Hasil Pretest pada Uji Coba Terbatas	135
Lampiran 14: Hasil Posttest pada Uji Coba Terbatas	136
Lampiran 15: Hasil Pretest pada Uji Coba Luas	137
Lampiran 16: Hasil Posttest pada Uji Coba Luas	138
Lampiran 17: Hasil Perhitungan N-Gain	139
Lampiran 18: Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas	140
Lampiran 19: Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas	141
Lampiran 20: Hasil Angket Respon oleh Guru	142
Lampiran 21: Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	143
Lampiran 22: Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	144
Lampiran 23: Surat Keterangan Bebas Plagiasi	145
Lampiran 24: Hasil Uji Plagiasi	146
Lampiran 25: Dokumentasi Kegiatan	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang lebih luas daripada sekadar menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Melalui pendidikan, siswa juga dibimbing untuk mengembangkan sikap, nilai, serta berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pada tingkat sekolah dasar, salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan adalah literasi, khususnya literasi bahasa. Dalam konteks tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki fungsi yang sangat penting karena selain digunakan sebagai alat komunikasi, bahasa juga menjadi bagian dari pelestarian budaya serta pembentukan jati diri bangsa. Oleh sebab itu, penguasaan kaidah kebahasaan perlu ditanamkan sejak dini, termasuk pemahaman mengenai penggunaan huruf kapital. Menurut Turniawan (2018) huruf kapital merupakan huruf yang memiliki bentuk dan ukuran lebih besar dibandingkan huruf kecil serta digunakan sesuai dengan kaidah ejaan bahasa Indonesia. Penggunaannya diterapkan, antara lain, pada huruf pertama di awal kalimat, nama orang, nama tempat, nama hari, nama bulan, dan nama negara. Menurut Purnamasari et al. (2019), karena kurangnya pemahaman tentang standar penggunaan huruf kapital yang benar, penggunaan mereka sering diabaikan dan pedoman kapitalisasi juga sering dikecualikan. Dari pernyataan tersebut, penting bagi siswa untuk diajarkan sejak tingkat dasar tentang cara menggunakan huruf kapital dengan benar. Kesalahan menulis huruf kapital masih sering terjadi di antara siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya dilaksanakan secara aktif, kreatif, menyenangkan, dan berkaitan dengan situasi nyata, agar siswa lebih mudah memahami isi materi serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pagarra (2022) mengemukakan bahwa proses belajar sebaiknya dirancang dalam suasana yang menyenangkan, karena hal tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong pengembangan potensi siswa secara optimal. Guru berperan

sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang merangsang rasa ingin tahu dan partisipasi siswa. Untuk mendukung proses ini, dibutuhkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif, bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Dengan kondisi pembelajaran seperti ini, diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

Meskipun pembelajaran Bahasa Indonesia telah menjadi fokus utama dalam pendidikan dasar, kenyataannya di lapangan masih ditemukan berbagai kendala dalam pelaksanaannya, khususnya pada materi penggunaan huruf kapital. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri, dengan jumlah siswa dalam kelas tersebut sebanyak 29 siswa menunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung, sebanyak 18 siswa atau sekitar 62% terlihat tidak fokus terhadap materi yang disampaikan. Mereka terlihat asyik dalam aktivitas lain seperti berbicara dengan teman, menggambar di buku tulis, atau memainkan benda di sekitar mereka. Guru menyampaikan bahwa kondisi tersebut disebabkan oleh rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran kurang bervariasi dan media yang digunakan tidak menarik, sehingga banyak siswa menjadi ramai dan tidak fokus mengikuti pelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada enam orang siswa yang mewakili kategori capaian tinggi, sedang, dan rendah. Salah satu siswa yang memiliki capaian rendah mengungkapkan bahwa dalam pelajaran Bahasa Indonesia, ia biasanya hanya mendengarkan penjelasan guru lalu menulis, sehingga membuatnya merasa mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, siswa lain yang termasuk dalam kategori capaian sedang menyampaikan bahwa ia sebenarnya menyukai pembelajaran yang melibatkan gambar atau permainan. Namun, menurutnya, hal tersebut jarang digunakan oleh guru, karena pembelajaran lebih sering diisi dengan kegiatan menulis dan kuis. Sementara itu, siswa dengan kategori capaian tinggi menyatakan merasa bosan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Secara keseluruhan, hanya sekitar

30% dari proses pembelajaran guru melibatkan penggunaan media, dan media yang digunakan masih bersifat konvensional.

Selanjutnya, data dokumentasi hasil ujian harian siswa menunjukkan bahwa dari 29 siswa, sebanyak 17 siswa (59%) memperoleh nilai di bawah KKTP yang ditetapkan yaitu 75. Pada hasil analisis dokumen ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan aturan penggunaan huruf kapital dalam penulisan kalimat. Kesalahan-kesalahan umum yang ditemukan antara lain tidak menggunakan huruf kapital pada awal kalimat, nama diri, dan nama tempat, nama hari, nama bulan, dan nama geografi. Hasil tersebut memperkuat indikasi bahwa pembelajaran huruf kapital belum berjalan secara efektif. Ketiga sumber data observasi, wawancara, dan analisis dokumen menunjukkan adanya masalah mendasar dalam pembelajaran, yaitu kurangnya media yang mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Kondisi ini mengharuskan adanya kemudahan melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, sangat diperlukan sebuah solusi inovatif yang tidak hanya mampu menjawab tantangan di kelas, tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai kegiatan belajar berbasis permainan.

Permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran materi huruf kapital di kelas V SDN Mrican 1 Kota Kediri menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada usia tersebut, siswa cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan belajar yang melibatkan aktivitas langsung, tampilan visual yang menarik, serta interaksi selama pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Selain membantu penyampaian materi, media tersebut juga diharapkan

mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan *Smart Domikap* berbantuan model *Team Games Tournament*, yaitu media berbentuk kartu permainan yang mengadopsi konsep domino dan dirancang untuk melatih pemahaman siswa mengenai penggunaan huruf kapital.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Munawaroh et al. (2016) mengemukakan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu media yang banyak digunakan adalah permainan kartu domino karena dapat menggabungkan aktivitas belajar dengan unsur bermain. Hasil penelitian Fatimah et al. (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, media tersebut dipadukan dengan model TGT. Melalui model ini, siswa belajar secara berkelompok, saling bertukar pendapat, dan mengikuti permainan dalam suasana kompetisi yang sehat. Menurut Saputri dan Syamsuyurnita (2024) penerapan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar karena mendorong kerja sama, interaksi antarsiswa, serta tanggung jawab individu maupun kelompok selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dari berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan mampu memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar siswa. Media tersebut dinilai dapat membantu siswa memahami materi yang dianggap sulit dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Mumpuni dan Supriyanto (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Saputri dan Syamsuyurnita (2024) menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Hal tersebut disebabkan karena model

TGT mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling berdiskusi, serta mengembangkan kemampuan sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

Berangkat dari berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengkaji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Smart Domikap* berbantuan model TGT pada pembelajaran materi huruf kapital di kelas V SDN Mrican 1. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga kegiatan belajar berlangsung lebih aktif, menarik, dan bermakna. Melalui penerapan media *Smart Domikap*, diharapkan siswa lebih mudah memahami aturan penggunaan huruf kapital, yang pada akhirnya dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, media yang dikembangkan berupa *Smart Domikap*. Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka perlu adanya batasan masalah yang jelas. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital siswa kelas V SDN Mrican 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital untuk siswa kelas V SDN Mrican 1?
2. Bagaimana kepraktisan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital untuk siswa kelas V SDN Mrican 1?

3. Bagaimana keefektifan penggunaan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital untuk siswa kelas V SDN Mrican 1?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital untuk siswa kelas V SDN Mrican 1, dengan tujuan penelitian:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital siswa kelas V SDN Mrican 1.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital siswa kelas V SDN Mrican 1.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media *Smart Domikap* berbantuan *Team Games Tournament* pada materi huruf kapital siswa kelas V SDN Mrican 1.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran, baik dari sisi akademis maupun praktik di lapangan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan memperluas kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat kajian tentang penerapan pembelajaran kooperatif, khususnya model TGT, yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta mendukung peningkatan hasil belajar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Pengembangan Smart Domikap dapat menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui pengembangan Smart Domikap dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dalam menyampaikan materi huruf kapital. Media *Smart Domikap* dapat membantu guru menciptakan suasana belajar, juga dapat digunakan sebagai contoh bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi solusi dan inovasi dalam pembelajaran yang mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah. Media yang dikembangkan juga dapat digunakan sebagai contoh bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti atau mahasiswa lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia atau materi-materi lain di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Yahdi, M., & Halimah, A. (2023). Pengaruh Metode Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 134–139. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jipmi/article/view/40040>
- Amalia, I., Roesminingsih, M.V., & Yani, M.T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(5), 8154-8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3726>
- Artama, S. *et al.* (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Sumatera Utara, Indonesia: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Bachtiar, S., & Damayanti, M. (2024). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Pembelajaran Menulis Huruf Kapital Dengan Metode SAS di Kelas 1 Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4), 595–609. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60293>
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Edisi I. Serang, Indonesia: Laksita Indonesia.
- Fauzan, N. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktatual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *AVATARA: E-Journal Pendidikan Sejarah*, 6(4), 1-7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article>
- Febriani, R. D., & Zuhdi, U. (2024). Pengembangan Kartu dan Jenga pada Materi Huruf Kapital Siswa Kelas V UPT SD Negeri 179 Gresik. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(16), 786–795. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd>
- Hairunisa, A., & Abdurrahman, M. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino dalam Pembelajaran Mufradat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(3), 904–918. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.611>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya, Indonesia: Penerbit Bintang Surabaya.
- Marisa, L., Raharjo, T. J., & Wardani, S. (2024). Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Terintegrasi Kompetensi Sosial

- Emosional. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(1), 61–72. <http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i1.210>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://dx.doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Pagarra, H. , et al. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makasar, Indonesia: Badan Penerbit UNM.
- Purnamasari, A., Magdalena, I., & Rosmaningsih, A. (2019). Analisis Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Paragraf Deskriptif Siswa Kelas 4 SDN Binong II Kabupaten Tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 1(1), 13–23. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D): Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. Edisi I. Malang, Indonesia: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Saputri, B., & Syamsuyurnita. (2024). Penerapan Pembelajaran Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta Tanjunganom. *Journction Research Literate*, 8(6), 1–8. <https://doi.org/10.46799/ar1.v8i6.398>
- Sari, Y., Imansyah, F., & Mulbasari, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berupa Kartu Domino pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Kita*, 8(4), 641–652. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59214>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development/ R&D*. Edisi II. Bandung, Indonesia: CV. ALFABETA.
- Sukarelawan, Moh., Indrianto, T. K., & Musvita, S. (2024). *N-Gain VS Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Siswa dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Edisi I. Yogyakarta, Indonesia: Surya Cahaya.
- Tamba, R., & Butar, P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Kartu Domino pada Pembelajaran Tema 7 Sub Tema 1 Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(2), 205–216. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i2.46321>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wirda, Y., et al. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* . Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrived from https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047_Puslitjak_01_Faktor-Faktor_Determinan_Hasil_Belajar_Siswa.pdf