

**PENGEMBANGAN MEDIA HUKA BERBASIS *JOYFUL LEARNING*
PADA MATERI PENGGUNAAN HURUF KAPITAL KELAS V
MI TAHFIDZ AL ASYHAR MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
NUR WAHYUNINGSIH
NIM. 220103110094**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA HUKA BERBASIS *JOYFUL LEARNING*
PADA MATERI PENGGUNAAN HURUF KAPITAL KELAS V
MI TAHFIDZ AL ASYHAR MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Nur Wahyuningsih
NIM. 220103110094**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

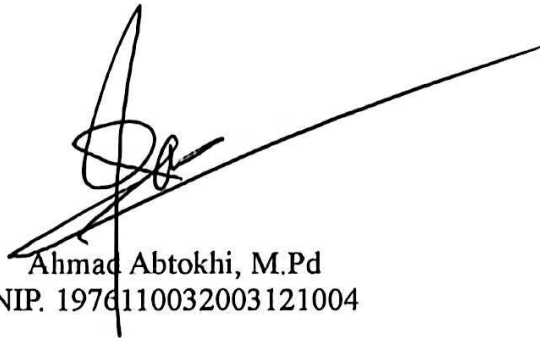
Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media HUKA Berbasis Joyful Learning pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang”** oleh Nur Wahyuningsih ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212058

Mengetahui
Ketua Program Studi,



Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media HUKA Berbasis Joyful Learning pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang”** oleh **Nur Wahyuningsih** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Mei 2026.

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Dwi Masdi Widada, SS., M. Pd

NIP. 198205142015031003

Anggota Penguji

Nuril Nuzulia, M. Pd.I

NIP. 19900423201608012014

Sekretaris

Nur Hidayah Hanifah, M. Pd

NIP. 199208142023212058

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nur Wahyuningsih
NIM : 220103110094
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media HUKA Berbasis Joyful Learning pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 18 Mei 2026

Hormat saya,



Nur Wahyuningsih
NIM. 220103110094

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

Nur Hidayah Hanifah

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nur Wahyuningsih

Malang, 18 Mei 2026

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Wahyuningsih

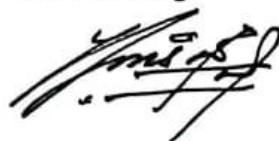
NIM : 220103110094

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media HUKA Berbasis Joyful Learning
pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz
Al Asyhar Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

NIP. 199208142023212058

LEMBAR MOTTO

“Sebab Tuhan t’lah berjanji, Setelah sempit ada kemudahan”

(Raim Laode – Bersenja Gurau)

“Hidup bukan saling mendahului, Bermimpilah sendiri-sendiri. Katakan pada dirimu, Besok mungkin kita sampai, Besok mungkin tercapai”

(Hindia – Besok Mungkin Kita Sampai)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Atas berkat dan rahmat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Ayah dan Ibunda yang senantiasa mencurahkan doa, kasih sayang, serta pengorbanan tiada henti demi keberhasilan peneliti.
2. Adik peneliti, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
3. Keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi PGMI, khususnya Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd sebagai dosen wali yang memberikan arahan selama masa perkuliahan dan Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta arahan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Seluruh pihak yang berkontribusi, berupa bantuan nyata maupun dukungan moril.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas berkah dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media HUKA Berbasis *Joyful Learning* pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selamanya tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, uswatun hasanah yang mengantarkan umat manusia dari kegelapan menuju jalan yang terang.

Skripsi ini diajukan guna memenuhi kualifikasi kelulusan untuk meraih gelar kesarjanaan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Proses penyelesaian skripsi melibatkan banyak kontribusi positif, fasilitasi, dan arahan akademis dari berbagai pihak. Atas dasar tersebut, ungkapan terima kasih dan apresiasi setulusnya disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku dosen pembimbing atas segala arahan dan bimbingan dalam mengawal penelitian ini. Selain itu, motivasi dan arahan kesiapan untuk karir masa depan, menjadikan peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

5. Waluyo Satrio Adji, M.Pd selaku dosen wali atas arahan selama masa studi peneliti.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan pengalaman selama peneliti menempuh pendidikan.
7. Wiku Aji Sugiri, M.Pd selaku validator ahli media, Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd selaku validator ahli materi, serta Alfin Khalimatus Sakdiyah, S.Pd selaku validator ahli pembelajaran yang telah memberikan saran dan masukan dalam penelitian yang dilakukan peneliti.
8. Seluruh keluarga besar MI Tahfidz Al Asyhar Malang, khususnya Ibu Alfin Khalimatus Sakdiyah, S.Pd selaku wali kelas VB dan Ibu Nurul Choiriyah, S.S., Gr selaku wali kelas VA yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian berlangsung.
9. Kedua orang tua peneliti, Ayah dan Ibunda atas doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tulus sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan baik.
10. Adik tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti. Semoga pencapaian ini dapat menjadikan motivasi untuk terus melanjutkan pendidikan hingga jenjang Sarjana (S1) dan meraih cita-cita yang diinginkan.
11. Tsaniyah, Adiellia, Rima, dan Sari yang telah menjadi partner terbaik dan memberikan dukungan kepada peneliti selama masa perkuliahan .
12. Rekan-rekan PGMI angkatan 2022, khususnya kelas PGMI C, yang telah teman seperjuangan dan menemani peneliti selama proses perkuliahan.

13. Kepada teman-teman dekat peneliti: Faiq, Firda, Safira, Ariska, Laura, Gheby, anggota grup TS, anggota grup GMC 30, anggota grup heyho, keluarga AM MI Wahid Hasyim 3 2025, dan seluruh teman-teman yang tidak tertulis di lembar ini, atas kontribusi dan kebersamaan yang dilalui.
14. Sahabat terbaik peneliti, Iqbal Maulana H yang memberikan dukungan, motivasi, dan mendengarkan segala keluhan kesah peneliti.
15. Seluruh pihak terkait yang telah mendukung penyusunan skripsi ini.
16. Terakhir, kepada wanita sederhana yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu peneliti, Yunina. Terima kasih telah berusaha keras meyakinkan dan menguatkan diri sendiri sehingga dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Semoga langkah kebaikan selalu menyertai peneliti dan semoga Allah selalu meridhoi setiap langkah peneliti serta menjaga peneliti dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, segala bentuk masukan maupun saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan peneliti ke depan.

Malang, 18 Mei 2026

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
الملخص.....	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Orisinalitas Pengembangan	9
H. Definisi Istilah.....	14
I. Sistematika Penulisan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori.....	17
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	35

BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan	40
D. Uji Produk.....	45
1. Uji Ahli (Validasi Ahli)	45
2. Uji Coba	47
E. Jenis Data	47
F. Instrumen Pengumpulan Data	48
G. Teknik Pengumpulan Data	49
H. Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN	53
A. Proses Pengembangan.....	53
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk	64
C. Revisi Produk.....	71
BAB V PEMBAHASAN	73
A. Kajian Produk yang Dikembangkan	73
B. Hasil Efektivitas Media HUKA	79
BAB VI PENUTUP	82
A. Simpulan	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	89
RIWAYAT HIDUP.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	11
Tabel 2. 1 Revisi Taksonomi Bloom pada Aspek Kognitif.....	33
Tabel 2. 2 Interaksi Revisi Dimensi Proses Kognitif dan Dimensi Pengetahuan .	33
Tabel 3. 1 Storyboard	42
Tabel 3. 2 Klasifikasi Tingkat Kevalidan	51
Tabel 3. 3 Kriteria Skor N-Gain	52
Tabel 3. 4 Kriteria Efektivitas N-Gain	52
Tabel 4. 1 Rumusan Pembelajaran	57
Tabel 4. 3 Komentar dan Saran Ahli Media	65
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Ahli Materi	67
Tabel 4. 7 Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran	69
Tabel 4. 9 Hasil Uji N-Gain	70
Tabel 4. 10 Revisi Produk Ahli Media	71
Tabel 4. 11 Revisi Produk Ahli Materi.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Cover	59
Gambar 4. 2 Halaman Login	59
Gambar 4. 3 Menu Utama	60
Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan	60
Gambar 4. 5 Rumusan Pembelajaran	61
Gambar 4. 6 Menu Materi Pembelajaran	61
Gambar 4. 7 Evaluasi Pembelajaran	62
Gambar 4. 8 Profil Pengembang	63
Gambar 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media	65
Gambar 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Gambar 4. 11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	68
Gambar 4. 12 Hasil Pretest - Posttest Siswa	69

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	37
Bagan 3. 1 Model Pengembangan Lee & Owens	39
Bagan 3. 2 Tahapan Uji Validitas Media.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	89
Lampiran 2 Surat Permohonan Validator Ahli Materi	90
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	91
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Pembelajaran	92
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian.....	94
Lampiran 7 Validasi Ahli Pembelajaran.....	95
Lampiran 8 Validasi Ahli Materi.....	100
Lampiran 9 Validasi Ahli Media	105
Lampiran 10 Kode QR Media Huka dan Manual Book	110
Lampiran 11 Hasil Pretest Siswa	111
Lampiran 12 Hasil Posttest Siswa.....	112
Lampiran 13 Hasil Belajar Siswa.....	113
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	114
Lampiran 15 Sertifikat Turnitin	116

ABSTRAK

Wahyuningsih, Nur. 2026. Pengembangan Media HUKA Berbasis *Joyful Learning* pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

Media HUKA berbasis *joyful learning* merupakan media interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangannya memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan dukungan desain dari Canva, yang memuat petunjuk penggunaan, rumusan pembelajaran, materi penggunaan huruf kapital, serta kuis interaktif yang dilengkapi fitur respons instan guna menstimulasi peningkatan capaian belajar siswa.

Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model Lee & Owens yang terdiri atas lima tahapan, yakni *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB MI Tahfidz Al Asyhar Malang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes, dengan pendekatan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media HUKA berbasis *joyful learning* telah memenuhi kriteria berdasarkan validasi tim ahli, dengan perolehan persentase skor sebesar 87% (media), 89% (materi), dan 89,5% (pembelajaran); (2) efektivitas media diukur melalui uji N-Gain yang menghasilkan skor N-Gain 0,63 dan N-Gain persen 63%. Berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan, media berada pada kategori sedang dan dinilai cukup efektif. Dengan demikian, media HUKA berbasis *joyful learning* dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran materi penggunaan huruf kapital kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang.

Kata Kunci: Media HUKA, *Joyful Learning*, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar

ABSTRACT

Wahyuningsih, Nur. 2026. Development of Joyful Learning-Based HUKA Media on the Use of Class V Capital Letters Material of MI Tahfidz Al Asyhar Malang. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

HUKA media based on *joyful learning* is an interactive media developed for Indonesian subjects. The development uses *the Articulate Storyline 3* application with design support from Canva, which includes instructions for use, learning formulas, capital lettering materials, and interactive quizzes with instant response features to stimulate improved student learning outcomes.

This research and development refers to the Lee & Owens model which consists of five stages, namely *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. The subject in this study is a student of class VB MI Tahfidz Al Asyhar Malang. The data collection techniques used include observation, interviews, questionnaires, and tests, with quantitative and qualitative data analysis approaches.

The results of the study showed that: (1) HUKA media based on *joyful learning* had met the criteria based on the validation of the expert team, with a score percentage of 87% (media), 89% (material), and 89.5% (learning); (2) the effectiveness of the media was measured through the N-Gain test which resulted in an N-Gain score of 0.63 and an N-Gain percentage of 63%. Based on the interpretation criteria used, the media is in the medium category and is considered quite effective. Thus, joyful learning-based HUKA media is declared feasible and effective to be used as a supporting media for learning material on the use of capital letters in class V MI Tahfidz Al Asyhar Malang.

Keywords: HUKA Media, *Joyful Learning*, Bahasa Indonesia, Learning Outcomes

الملخص

واهيونينغسيه، نور. ٢٠٢٦. تطوير وسائل الإعلام الهوكية القائمة على التعلم المرح باستخدام الحروف الكبيرة الصف الخامس ابتدائية التغير الأسبهار مالانغ. أطروحة، مدرسة ابتدائية برنامج تعليم المعلمين، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية في مالانغ. مشرف الأطروحة: نور هداية حنيفة، ماجستير في الطب

وسائط هوكا القائمة على التعلم المرح هي وسيلة تفاعلية تم تطويرها للأشخاص الإندونيسيين. يستخدم التطوير تطبيق القصة الثلاث المفصلة مع دعم التصميم من كافا، والذي يتضمن تعليمات للاستخدام، وصيغ تعلم، ومواد بخط كبير، واختبارات تفاعلية مع ميزات استجابة فورية لتحفيز نتائج تعلم الطلاب المحسنة.

يشير هذا البحث والتطوير إلى نموذج لي وأوينز الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. الموضوع في هذه الدراسة هو طالب في المدرسة الثانوية الثانوية ابتدائية الاستقلال الأسبهار مالانغ. تشمل تقنيات جمع البيانات المستخدمة الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، مع أساليب تحليل بيانات كمية ونوعية.

أظهرت نتائج الدراسة أن: (1) وسائط الهوكا المبنية على التعلم المرح استوفت المعايير بناء على التحقق من فريق الخبراء، بنسبة تقييم 87٪ (وسائط)، 89٪ (مادة)، و89.5٪ (تعلم)؛ (2) تم قياس فعالية الوسائط من خلال اختبار N-Gain، الذي أسفر عن درجة N-Gain بلغت 0.63 ونسبة N-Gain بنسبة 63٪. استنادا إلى معايير التفسير المستخدمة، فإن الوسائط تندرج في فئة الوسيط وتعتبر فعالة جدا. لذا، يعلن عن وسيلة الهوكا المعتمدة على التعلم المبهج كوسيلة فعالة وفعالة لتستخدم كوسيلة داعمة للمواد التعليمية حول استخدام الحروف الكبيرة في مدرسة الصف الخامس ابتدائية تحفيظ الأسبهار مالانغ.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام الهوكا، التعلم المرح، اللغة الإندونيسية، نتائج التعلم

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic Tranliteration), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

ا	=	a	ط	=	th
ب	=	b	ظ	=	zh
ت	=	t	ع	=	'
ث	=	ts	غ	=	gh
ج	=	j	ف	=	f
ح	=	h	ق	=	q
خ	=	kh	ك	=	k
د	=	d	ل	=	l
ذ	=	dz	م	=	m
ر	=	r	ن	=	n
ز	=	z	و	=	w
س	=	s	ه	=	h
ش	=	sy	ء	=	'
ص	=	sh	ي	=	y
ض	=	dl			

B. Vokal Panjang dan Diftong

آ	=	â (a panjang)	أو	=	aw
إي	=	î (panjang i)	أي	=	ay
أُ	=	û (u panjang)			

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan sarana dalam berkomunikasi, menjadi identitas bangsa Indonesia dan bahasa nasional. Bidang studi Bahasa Indonesia termasuk suatu studi yang wajib diajarkan di tingkat SD/MI. Bidang ini berperan mengembangkan kemampuan berbahasa secara lisan maupun tulisan, yang mencakup aspek menulis, membaca, berbicara, dan mendengar. Standar kompetensi untuk pelajaran ini mencakup pengukuran keterampilan siswa yang meliputi pemahaman pengetahuan, kemampuan berbahasa yang baik, serta mencerminkan pandangan positif pada sastra dan bahasa Indonesia.¹

Pada tingkat SD maupun MI, pembelajaran Bahasa Indonesia disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak. Proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan sederhana seperti membaca teks pendek, bercerita, menulis kalimat sederhana, dan memahami bacaan. Salah satu karakteristik pembelajaran ini yakni menekankan pada pembentukan kemampuan berbahasa fungsional.² Dengan tujuan, membantu siswa agar dapat menyampaikan ide dan memahami informasi dengan baik.

Kedudukan bidang studi Bahasa Indonesia sangat penting. Salah satu faktor yang mendasari pentingnya studi Bahasa Indonesia, yakni bidang

¹ Yulita Mailida, Rora Rizki Wandini, and Mutia Fathia Rahmah, "Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 5608–15.

² Mailida, Wandini, and Rahmah.

studi ini berfungsi sebagai fondasi bagi seluruh pelajaran. Selain itu, melalui pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menyusun gagasan secara teratur, serta menumbuhkan sikap positif terhadap karya sastra dan budaya bangsa.³ Dengan demikian, Bahasa Indonesia di jenjang SD/MI tidak hanya bertujuan membekali siswa dengan kemampuan berbahasa, melainkan juga berperan dalam membentuk kepribadian, karakter, serta keterampilan yang akan dimanfaatkan sepanjang hidup.

Penggunaan huruf kapital termasuk dalam salah satu pokok bahasan yang tercakup dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Huruf kapital memiliki peranan penting dalam keterampilan menulis siswa, karena huruf kapital merupakan dasar kaidah berbahasa.⁴ Materi ini diajarkan secara bertahap sejak kelas rendah, kemudian diperkuat pada kelas tinggi, khususnya kelas V SD/MI. Siswa yang menguasai penerapan penggunaan huruf kapital, mampu menulis kalimat dan teks sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.

Fokus pembelajaran penggunaan huruf kapital di SD/MI menekankan pada aturan dasar seperti penggunaan pada permulaan kalimat, termasuk awal kalimat dalam kutipan langsung, serta nama-nama yang merujuk pada kepercayaan (agama, kitab suci dan Tuhan). Huruf kapital juga digunakan pada gelar yang diikuti nama orang, nama bangsa, suku, dan bahasa. Penggunaan juga berlaku pada penulisan nama periode waktu (tahun,

³ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar," *PERNIK Jurnal PAUD* 3, no. 1 (2020): 41–42.

⁴ Siti Nurhayati, Megan Asri Humaira, and Wilis Firmansyah, "Kesalahan Penulisan Huruf Kapital Pada Karangan Deskripsi Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar," *Karimah Tauhid* 2, no. 6 (2023): 2386, <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i6.10697>.

bulan, dan hari besar/raja), nama geografi, unsur peristiwa bersejarah, nama negara, lembaga, organisasi. Materi penggunaan huruf kapital terdapat dalam Kurikulum Revisi 2013, yang mengharuskan siswa menyajikan teks tulis dengan memperhatikan ejaan dan tanda baca.⁵ Penguasaan penggunaan huruf kapital tidak terbatas pada keterampilan menulis, tetapi juga sebagai bagian dalam membangun kemampuan literasi siswa. Hal ini, menjadikan materi penggunaan huruf kapital relevan untuk diajarkan.

Observasi awal dilaksanakan di MI Tahfidz Al Asyhar Malang pada siswa kelas V. Fokus observasi diarahkan pada keterampilan menulis siswa, khususnya penggunaan huruf kapital. Selain aspek keterampilan menulis, observasi juga mencakup tingkat motivasi belajar siswa selama pembelajaran. Observasi ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran nyata terkait kondisi kelas, keterlibatan siswa, serta permasalahan siswa dalam memahami materi penggunaan huruf kapital.

Mengacu pada hasil observasi, pembelajaran Bahasa Indonesia masih berlangsung dengan konvensional. Guru menggunakan media berupa LKPD dan buku paket. Penggunaan media yang terbatas, mengakibatkan siswa mudah bosan dan kurang fokus mengikuti pembelajaran. Di samping itu, diketahui bahwa sekitar 30% siswa di kelas V masih belum konsisten dalam penggunaan huruf kapital, sedangkan 70% lainnya cenderung mampu menuliskan kapital dengan benar ketika menyalin dari papan tulis, tetapi masih sering melakukan kesalahan ketika menulis mandiri.

⁵ Evy Verawaty and Zulqarnain, *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Bergerak Bersama* (Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, n.d.), <https://buku.kemdikbud.go.id>.

Temuan observasi ini diperkuat oleh wawancara dengan Ibu Alfin Khalimatus Sakdiyah, S. Pd. sebagai guru kelas V. Guru menyampaikan bahwa meskipun materi huruf kapital sudah dikenalkan sejak kelas I, II, dan III, masih banyak siswa yang belum konsisten dalam penerapannya. Guru mengungkapkan:

“Dari satu kelas, 30% belum konsisten menggunakan huruf kapital dan 70% lainnya cenderung mampu. Kebanyakan, saat penugasan dikte, anak-anak sering lupa menggunakan huruf kapital. Media yang saya gunakan yaitu LKPD dan buku paket, selain itu belum ada. Tetapi, anak-anak akan lebih tertarik apabila ada media pembelajaran audiovisual.”

Data observasi dan wawancara memperlihatkan proses pembelajaran berlangsung dengan media yang terbatas, seperti LKPD dan buku paket. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang konsentrasi saat proses belajar berlangsung. Kemampuan siswa dalam menerapkan penggunaan huruf kapital masih belum optimal, 30% siswa belum konsisten, dan 70% siswa dapat menulis dengan benar ketika menyalin dari papan tulis, akan tetapi mengalami kesalahan ketika menulis secara mandiri atau tugas dikte. Hasil wawancara bersama guru kelas turut memperkuat temuan yang diperoleh sebelumnya, materi ini telah diajarkan sejak kelas rendah, namun sebagian siswa masih kesulitan dalam penerapannya. Guru menekankan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran menarik, yang mampu mengoptimalkan motivasi siswa.

Peningkatan hasil belajar dapat diupayakan dengan memanfaatkan media pembelajaran.⁶ Media yang disesuaikan dengan kebutuhan diyakini mampu menjembatani guru dalam memaparkan materi pembelajaran pada

⁶ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” 3, no. 1 (2018): 172.

siswa.⁷ Penelitian ini, menggagas upaya pengembangan media sebagai solusi alternatif. Media interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini memanfaatkan perangkat lunak *Articulate Storyline*.⁸

Articulate Storyline merupakan *software*, berfungsi sebagai sarana dalam menciptakan konten interaktif dengan *tools* yang tampilannya seperti PowerPoint.⁹ Aplikasi tersebut cenderung mudah diaplikasikan dalam pembuatan media. Melalui pemanfaatan *slide* yang dipadukan dengan teks, gambar, video, audio, dan kuis, perangkat ini menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media memfasilitasi siswa untuk menggunakan dan berpartisipasi secara aktif dengan materi pembelajaran.

Sebagai penunjang kajian penelitian terdahulu, Sari & Janattaka (2024) mengungkapkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline 3* yang dirancang untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV mampu memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan dalam penerapannya. Proses pengembangan mencakup validasi oleh dua orang ahli serta uji coba kepada siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media yang dihasilkan dalam penelitian dinyatakan telah memenuhi standar kevalidan yang ditetapkan.¹⁰

⁷ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 2, no. 1 (2019): 470–71.

⁸ Ridho Hafiedz and Didah Nurhamidah, "Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pena Literasi* 6, no. 1 (2023): 57, <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>.

⁹ Nabilah Hamudiana Saski and Tri Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2021): 1119, <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>.

¹⁰ Amanda Kartika Sari and Nugrananda Janattaka, "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo," *Journal on Education* 07, no. 01 (2024): 2032–38, <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6408>.

Maka dari itu, fokus pengembangan media interaktif diarahkan pada media HUKA (Huruf Kapital) berbasis *joyful learning*. Media ini dirancang sebagai sarana bagi siswa dalam memahami aturan penggunaan huruf kapital dengan interaktif, menyenangkan, dan selaras dengan karakteristik siswa SD/MI. Pengembangan media HUKA tersebut dikembangkan dengan mempertimbangkan perkembangan kognitif siswa, sehingga dilengkapi dengan desain dan aktivitas yang menarik perhatian. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka disusunlah sebuah rancangan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media HUKA Berbasis *Joyful Learning* pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media HUKA pada materi penggunaan huruf kapital kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang?
2. Bagaimana efektivitas media HUKA untuk meningkatkan hasil belajar materi penggunaan huruf kapital kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Merujuk pada rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media HUKA materi penggunaan huruf kapital kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang.

2. Mengetahui tingkat efektivitas media HUKA untuk meningkatkan hasil belajar materi penggunaan huruf kapital kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Mengacu pada pemaparan tujuan, manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini menghasilkan informasi yang dapat difungsikan sebagai panduan dan sumber ilmu dalam pengembangan media interaktif berbasis *joyful learning*.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi siswa, media ini diharapkan dapat membantu dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, media ini dapat memudahkan proses penyampaian materi serta mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang variatif.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu mendorong sekolah untuk terus berinovasi dalam merancang sumber belajar yang relevan.
- d. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperluas pengalaman dan menambah wawasan keilmuan, serta menjadi bagian dari pemenuhan tugas akhir sebagai syarat kelulusan pada jenjang S1.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media HUKA berbasis *joyful learning* ini, diasumsikan bahwa:

1. Media HUKA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penggunaan huruf kapital.

2. Media HUKA dibuat semenarik mungkin dengan mengintegrasikan desain grafis dari Canva dan aplikasi *Articulate Storyline 3*, siswa dapat memahami aturan penggunaan huruf kapital dengan mudah.
3. Media HUKA bersifat asinkron, yang memberikan fleksibilitas pada siswa.

Keterbatasan pengembangan media HUKA dijabarkan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang.
2. Pengembangan media HUKA terbatas pada materi penggunaan huruf kapital mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Produk hanya bisa digunakan ketika terhubung dengan internet.
4. Pengembangan produk hanya untuk mengukur efektivitas media yang dihasilkan.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan media HUKA sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dikembangkan, dijalankan secara *online* serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
2. Media didesain dengan memanfaatkan Canva untuk membuat desain dan diintegrasikan ke dalam *Articulate Storyline 3*.
3. Media HUKA menyajikan konten pembelajaran dengan mengkombinasikan teks, gambar, audio, serta kuis interaktif untuk mendukung pemahaman siswa.

4. Materi yang dimuat adalah aturan penggunaan huruf kapital sesuai pada buku panduan guru Bahasa Indonesia kelas V.
5. Media HUKA terdiri dari : *cover*, halaman *login*, menu utama yang memuat navigasi ke panduan penggunaan, tujuan dan capaian pembelajaran, materi yang memuat penjelasan tentang penggunaan huruf kapital dilengkapi dengan video dan contoh, evaluasi, dan profil pengembang.
6. Media dikembangkan dengan prinsip *joyful learning*, yaitu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.

G. Orisinalitas Pengembangan

Berdasarkan kajian yang dilakukan terhadap penelitian terdahulu, diketahui penelitian ini memiliki persamaan maupun perbedaan yang dijabarkan sebagaimana berikut:

1. Penelitian oleh Nur Izzatul Khoiriyah dan Hendratno mengembangkan media berbasis web bernama E-Card Kartu Peral (Penggunaan Huruf Kapital) untuk siswa kelas V SDN Kejawan Putih 1/243. Produk menghasilkan tingkat validitas dengan persentase 92,5% (media), dan 97,5% (materi), yang termasuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan media terbukti sangat baik, dibuktikan dengan respon siswa sebesar 93,7% dan guru sebesar 93,7%. Efektivitas media ditinjau dari nilai N-Gain sebesar 0,73 tergolong dalam kategori tinggi.¹¹

¹¹ Nur Izzatul Khoiriyah and Hendratno, "Pengembangan Media E-Card Interaktif Kartu Peral (Penggunaan Huruf Kapital) Pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Siswa Kelas V Sekolah Dasar" 13, no. 7 (2025): 1928–39.

2. Penelitian oleh Amanda Kartika Sari dan Nugrananda Janattaka mengembangkan media menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo. Data kelayakan didapat melalui angket validasi dan uji coba. Temuan lapangan menunjukkan bahwa media memperoleh skor validasi sebanyak 91% (media), dan 92% (materi), sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Efektivitas produk mendapat kategori sangat baik berdasarkan skor uji coba yang mencapai 92,6%.¹²
3. Penelitian oleh Sigit Yudha Bachtiar dan Maryam Isnaini Damayanti mengembangkan materi kartu gambar konkret berdasarkan metode SAS untuk mengatasi tantangan yang dihadapi siswa kelas I SD dalam menulis huruf kapital. Media berhasil dan dinilai sangat valid setelah divalidasi oleh ahli media (95%) dan ahli materi (84%). Angket respons menghasilkan hasil yang sangat praktis, dengan Tingkat respons 88% dari guru, dan 95,33% (skala terbatas) dan 92,92 (skala luas) dari siswa. Efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa ditunjukkan oleh indeks N-Gain, yang meningkat dari 0,43 menjadi 0,54, kedua nilai tersebut berada dalam kategori sedang.¹³
4. Penelitian Nurnisa Kamila dan Samsul Bahri mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi panas dan perpindahannya kelas V SD Bunga Tanjong.

¹² Sari and Janattaka, "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo."

¹³ Sigit Yudha Bachtiar and Maryam Isnaini Damayanti, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Kapital Dengan Metode SAS Di Kelas I Sekolah Dasar," *JPGSD* 12, no. 4 (2024): 595–609.

Pengumpulan data melalui angket validasi dan uji produk. Hasil validasi menunjukkan skor tinggi, dengan skor 96% (media) dan 95% (pembelajaran). Kriteria kepraktisan yang tinggi juga terpenuhi, dibuktikan dengan tingkat respon siswa (95%) dan respon guru (85%). Efektivitas media terbukti mengoptimalkan prestasi akademik, dengan 17 dari 18 siswa berhasil melampaui Kriteria Kelulusan Minimum (KKM).¹⁴

5. Penelitian oleh Nur Afnisah, dkk., mengembangkan media berbasis *Articulate Storyline* dengan pendekatan saintifik, materi ekosistem siswa kelas V SD Negeri 066054 Medan Denai. Penelitian ini menghasilkan produk yang sangat valid berdasarkan penilaian dua ahli 92,5% (media) dan 87,5% (materi). Di lapangan, media dianggap sangat praktis, dengan tingkat respons guru sebesar 96%. Efektivitas media dalam mengoptimalkan pemahaman siswa terbukti signifikan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 57,7 (*pretest*) menjadi 83,33 (*posttest*).¹⁵

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengembangan Media <i>E-Card</i> Interaktif Kartu	a. Metode penelitian	a. Pengembangan media pembelajaran	Pengembangan media HUKA berbasis <i>joyful</i>

¹⁴ Nurnisa Kamila and Samsul Bahri, "Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SD Bunga Tanjung," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 1 (2024): 1710–21, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3438>.

¹⁵ Nur Afnisah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Medan Denai," *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)* 3, no. 3 (2023): 105–13, <https://doi.org/10.36987/josdis.v3i2.4714>.

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Pertal (Penggunaan Huruf Kapital) pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Siswa Kelas V Sekolah Dasar (Khoiriyah & Hendratno, 2025) JPPGSD, Vol. 13(7)	b. Materi penggunaan huruf kapital kelas V c. Menggunakan platform canva untuk desain grafis	menggunakan <i>e-card</i> interaktif berbasis web b. Model penelitian ADDIE	<i>learning</i> pada materi penggunaan huruf kapital kelas V MI Tahfidz Al Asyhar untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2.	Pengembangan Media Interaktif <i>Articulate Storyline 3</i> Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo (Sari & Janattaka, 2024) Journal on Education, Vol. 7(1)	a. Metode penelitian b. Mengembangkan media <i>Articulate Storyline</i> c. Mata pelajaran	a. Subjek penelitian kelas IV b. Materi pembelajaran umum, tidak fokus pada penggunaan huruf kapital c. Model penelitian ADDIE	
3.	Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Pembelajaran Menulis Huruf Kapital dengan Metode SAS di Kelas I Sekolah Dasar	a. Metode penelitian b. Materi pembelajaran penggunaan huruf kapital	a. Subjek penelitian kelas I b. Pengembangan media menggunakan kartu bergambar c. Pengembangan media digital interaktif	

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	(Bachtiar & Damayanti, 2024) JPGSD, Vol. 12(4)		d. Model penelitian ASSURE	
4.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Tema Panas dan Perpindahannya di Kelas V SD Bunga Tanjung (Kamila & Bahri, 2024) Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP, Vol. 10(2)	a. Metode penelitian b. Subjek penelitian c. Mengembangkan media <i>Articulate Storyline 3</i>	a. Pelajaran IPA b. Model penelitian ADDIE	
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Articulate Storyline</i> Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Medan Denai	a. Metode penelitian b. Subjek penelitian c. Mengembangkan media <i>Articulate Storyline</i>	a. Pendekatan saintifik b. Pelajaran IPA c. Model penelitian ADDIE	

No.	Nama Peneliti, Judul, dan Identitas Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	(Afnisah et al., 2023) JoSDIS, Vol. 3(2)			

Melalui analisis dari beberapa studi sebelumnya, kesamaan dalam penelitian ini terletak pada metode R&D dan penggunaan multimedia digital dalam pembelajaran. Namun, kebaruan yang ditawarkan pada penelitian ini berpusat pada spesifikasi materi dan diversifikasi produk. Berbeda dengan studi sebelumnya yang menggunakan e-card berbasis web atau kartu bergambar makroskopis dalam sains dan kebahasaan umum, penelitian ini mengembangkan media baru yang disebut HUKA. Produk ini secara khusus mengintegrasikan Canva dan *Articulate Storyline 3* berbasis *joyful learning* untuk mengoptimalkan pemahaman siswa.

H. Definisi Istilah

Istilah dalam penelitian ini memiliki makna yang beragam dalam literatur yang ada. Untuk memastikan konsistensi pemahaman, batasan konseptual disusun melalui definisi operasional berikut:

1. Pengembangan merupakan langkah prosedural yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan kinerja media yang ada. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media HUKA berbasis *joyful learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Media HUKA adalah media interaktif yang dikembangkan melalui *Articulate Storyline*
3. Produk mengintegrasikan berbagai komponen multimedia. Aksesibilitas media ini dirancang *multiplatform*, yang dapat dioperasikan secara mandiri melalui gawai, tablet, dan PC.
3. *Joyful learning* adalah pendekatan yang menekankan kesenangan dan keterlibatan siswa dalam proses kognitif. Dalam penelitian ini, *joyful learning* diintegrasikan melalui: desain yang menarik secara visual, animasi, dan kuis interaktif yang memberikan penguatan berupa *feedback* positif.
4. Materi penggunaan huruf kapital mencakup sepuluh kaidah penulisan yang disesuaikan dengan buku panduan guru dan siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI kelas V.
5. Hasil belajar merupakan perubahan yang dicapai siswa dalam ranah kognitif setelah mengikuti proses pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar siswa diukur melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan panduan sistematis kepada pembaca dalam memahami keseluruhan proses penelitian ini, pengorganisasian bab demi bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I : Penjabaran latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

- BAB II : Penjabaran kajian teori, kajian teori dalam perspektif Islam, dan kerangka berpikir.
- BAB III : Penjabaran jenis dan model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- BAB IV : Penjabaran proses pengembangan, analisis data uji coba, dan hasil belajar.
- BAB V : Penjabaran kajian produk yang dikembangkan dan hasil efektifitas produk.
- BAB VI : Berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Interaksi komunikatif antara guru dan siswa menjadi komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran. Peran guru telah berkembang, dari sekadar sumber utama informasi, menjadi perancang pembelajaran. Sementara siswa berperan sebagai peserta aktif yang memproses informasi tersebut ke dalam pemahaman kognitifnya. Pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal apabila guru menyampaikan informasi secara jelas, diimbangi dengan kemampuan siswa dalam mencerna informasi. Untuk mencapai komunikasi yang efektif, pemanfaatan media sebagai alat bantu diperlukan. Media pembelajaran merupakan seluruh sarana yang ditujukan untuk mendukung penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Media memungkinkan pengetahuan dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah.¹⁶

Media pembelajaran didefinisikan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar mampu menarik motivasi, pikiran, serta perasaan siswa.¹⁷ Media pembelajaran juga dimaknai

¹⁶ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Sukoharjo: CV Tahta Media Group, 2021).

¹⁷ Najwa Ammara Jauza and Meyniar Albina, "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. April (2025): 17–18, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>.

sebagai alat bantu aplikatif yang mempermudah proses pembelajaran dan memperjelas penyampaian makna materi, sehingga capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁸ Berdasarkan pada sejumlah pendapat yang dijabarkan, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah keseluruhan sarana, alat, maupun perantara yang digunakan dalam menyalurkan materi agar mudah dipahami oleh siswa.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sarana pembelajaran berbasis teknologi untuk mendorong komunikasi aktif. Melalui media, proses pembelajaran tidak bersifat satu arah, namun melibatkan interaksi multi-arah antara guru, siswa, dan materi yang terintegrasi dalam media. Berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, *game* edukatif, serta platform daring, berfungsi sebagai stimulus siswa berpartisipasi aktif dan berinteraksi langsung dengan materi. Penggunaan media ini, memudahkan guru dalam proses penyampaian materi dengan cara yang menarik.¹⁹

Siswa sekolah dasar umumnya lebih tertarik pada permainan yang sederhana dengan dukungan visual seperti grafis dan animasi yang menarik. Namun, pembelajaran di sekolah umumnya masih berpusat pada penggunaan buku teks, metode ceramah, dan pembelajaran langsung, keterbatasan tersebut dapat

¹⁸ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

¹⁹ Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 64–65, <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

diatasi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer atau interaktif. Media interaktif berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran yaitu dapat mempermudah guru, penggunaan kombinasi teks dan gambar memfasilitasi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar nyata, mendorong motivasi, dan mengoptimalkan pemahaman serta daya ingat siswa. Selain itu, siswa memperoleh berbagai manfaat dari penggunaan media interaktif, khususnya melalui simulasi dan animasi yang mampu menarik perhatian dan mendukung proses kognitif mereka.²⁰

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dapat dijadikan solusi dalam mengatasi kesulitan belajar, melalui penyajian informasi secara visual dan audiovisual yang bersifat interaktif.

2. *Articulate Storyline 3*

a. Pengertian

Media *Articulate Storyline* termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis digital yang hingga saat ini, pemanfaatannya di lingkungan pendidikan masih belum seluas penggunaan Microsoft PowerPoint. Nugroho & Rosyad (2020) mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* dilengkapi dengan fitur navigasi yang memungkinkan perancangan tautan antarslide secara fleksibel sesuai kebutuhan, sehingga penyampaian materi dapat disesuaikan

²⁰ Dewi Sinta Kusuma Pertiwi and Indah Setyo Wardhani, "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)* 2, no. 11 (2024): 9–10, <https://doi.org/10.62281>.

dengan tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Sejalan dengan hal tersebut, Rianto (2020) menambahkan bahwa sistem navigasi pada *Articulate Storyline* dikenal dengan istilah *trigger*, yang dirancang sedemikian rupa sehingga memudahkan pengguna pemula dalam membuat media tanpa memerlukan penguasaan bahasa pemrograman tertentu.²¹

Articulate Storyline merupakan media yang mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada pengguna sekaligus mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran.²² Daryanes dkk. (2023) menjelaskan bahwa *Articulate Storyline* termasuk dalam kategori media interaktif yang mengintegrasikan berbagai jenis media dalam satu platform dan memberikan respons timbal balik kepada pengguna sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Platform ini, berfungsi sebagai media komunikasi, sarana presentasi, atau sumber belajar, dengan template yang dapat dirancang secara mandiri atau memanfaatkan yang telah tersedi, serta memungkinkan penyesuaian berbagai elemen multimedia. Sejalan dengan pendapat tersebut, Yolanda dkk. (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan platform ini dapat membantu guru dalam menghimpun informasi terkait kemampuan siswa. Fleksibilitas

²¹ Maryana et al., *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024), https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Digital_di_Sekolah_Da/Lx79EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

²² Ika Parma Dewi, Rania Sofya, and Asrul Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3* (Padang: UNP Press, 2021), https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Media_Pembelajaran_Inovatif_deng/_dZbEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.

penggunaan media ini turut berperan dalam mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.²³

Pemanfaatan platform ini, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa secara lebih efektif. Prihartina dkk. (2023) mengungkapkan bahwa *Articulate Storyline* mampu menghadirkan penyampaian informasi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media ini memiliki keunggulan berupa kompatibilitas dengan berbagai perangkat, di antaranya tablet, komputer, laptop, dan smartphone. Penyajian konten yang memuat kuis, materi, tautan URL, serta sistem navigasi antar bagian atau antar halaman menjadikan *Articulate Storyline* sebagai media yang efektif dalam memperlancar penyampaian informasi kepada siswa.²⁴

b. Fungsi

Articulate Storyline memiliki sejumlah fungsi yang dapat dioptimalkan dalam proses pembuatan media berbasis digital. Amiroh (2019) menguraikan bahwa terdapat empat fungsi utama yang berperan dalam menghasilkan media melalui *Articulate Storyline*, yakni:

- 1) *Engage*, yang diperuntukkan bagi pembuatan materi pembelajaran yang bersifat interaktif

²³ Maryana et al., *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*.

²⁴ Dewi, Sofya, and Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*.

- 2) *Quiz Maker*, yang digunakan untuk menyusun pertanyaan interaktif dengan 11 variasi jenis pertanyaan, mencakup pilihan ganda, uraian, menjodohkan, benar atau salah, dan sebagainya
- 3) *Presenter*, yang berfungsi untuk mengintegrasikan materi pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan menggunakan *Engage* dengan kuis interaktif yang dibuat melalui *Quiz Maker*.
- 4) *Video Encoder*, yang dimanfaatkan untuk memodifikasi video yang telah ada agar dapat digunakan sebagai video pembelajaran, dilengkapi fitur perekaman video yang hasilnya dapat disajikan sebagai bahan ajar berbasis video.²⁵

c. Kelebihan dan Kekurangan

Media *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan berupa *smart brainware* dengan prosedur interaktif yang memberikan fleksibilitas bagi pengguna untuk mempublikasikan secara *offline* maupun *online* melalui berbagai media, seperti *Learning Management System*, *Word Processing*, *CD*, maupun *web personal*. Selain itu, platform dapat diintegrasikan berbagai jenis media file berupa animasi, video, gambar, serta e-book sebagai pendukung fasilitas media pembelajaran.²⁶ Di samping kelebihan yang dimiliki, *Articulate Storyline 3* memiliki beberapa kekurangan, seperti tampilan pada *smartphone* yang tidak sepenuhnya memenuhi layar

²⁵ Maryana et al., *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*.

²⁶ Made Juniantari, Gede Saindra Santyadiputra, and Ni Made Rupita Widyastiti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Kuliah Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran," *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual* 6, no. 3 (2021): 646–58.

serta backsound yang hanya berjalan pada slide tertentu, hal tersebut dapat diperbaiki dengan penambahan *script* tertentu sehingga konten dapat berjalan dengan baik.²⁷

3. *Joyful Learning*

Joy diartikan sebagai emosi yang identik dengan kebahagiaan. Sedangkan *joyful* berarti merasakan kebahagiaan atau kegembiraan yang timbul dikarenakan oleh sesuatu yang menyenangkan atau memberikan kepuasan. Wicaksono (2020) mendefinisikan *joyful learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan aktif, pemberdayaan, serta penciptaan pengalaman menyenangkan melalui materi yang bermakna dalam lingkungan yang aman dan suportif. Dalam konteks pendidikan, konsep pembelajaran yang menyenangkan mengacu pada kondisi intelektual dan emosional siswa yang terstimulasi secara positif. Kondisi maupun pengalaman tersebut terwujud ketika siswa, baik secara individual maupun berkelompok, memperoleh kegembiraan dan kepuasan dari proses belajar yang dijalani.²⁸

Udvari-Solner & Kluth (2018) menegaskan bahwa keterlibatan yang mendalam dalam suatu aktivitas atau pengalaman belajar, rasa nyaman, serta munculnya rasa ingin tahu merupakan ciri-ciri utama dari pendekatan *joyful learning*. Melalui penerapan *joyful learning*, baik guru maupun siswa memperoleh manfaat yang berarti dan mengalami keselarasan dalam proses belajar mengajar, disertai adanya kesamaan

²⁷ Dewi, Sofya, and Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*.

²⁸ Ghazali Rusyid Affandi et al., *Joyful Learning & Media Pembelajaran* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2024).

tujuan dan kepentingan di antara keduanya. Hal ini mencerminkan terwujudnya kondisi intelektual dan emosional siswa yang positif, yang dicapai ketika seseorang maupun kelompok belajar berhasil memperoleh kesenangan serta rasa kepuasan dalam menjalani proses pembelajaran.²⁹

Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif terhadap karakteristik dan kebutuhan siswa. *Joyful learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan tiga indikator pokok:

- 1) *Improvement* (pertumbuhan), dapat dilihat dari perubahan sikap positif. Dalam konteks *joyful learning*, perubahan sikap ini muncul karena suasana belajar yang bebas dari tekanan mendorong siswa untuk lebih antusias dan terbuka terhadap proses pembelajaran.
- 2) *Development* (pengembangan), merujuk pada perkembangan nyata siswa, baik secara akademik maupun sosial, termasuk kemampuan mengkomunikasikan dan berbagi pencapaian kepada orang lain sebagai bentuk penguatan motivasi bersama.
- 3) *Empowerment* (pemberdayaan), dimensi yang paling mendasar, yaitu bagaimana *joyful learning* memfasilitasi siswa untuk mengenali, menghargai, dan mengoptimalkan potensi dirinya yang khas dan berbeda-beda. Pemberdayaan ini tidak seragam, melainkan bersifat individual dan kontekstual.³⁰

²⁹ Affandi et al.

³⁰ Muhammad Mahmudi Barry, Asmaiwy Arief, and Rehani, "Strategi Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 98-9.

Pendekatan ini muncul sebagai solusi atas proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang kurang variatif dan minim daya tarik, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan materi. Sejalan dengan hal tersebut, Catarinacatur (2008) menegaskan bahwa penerapan *joyful learning* berpotensi mempercepat pemahaman siswa terhadap materi melalui pengalaman belajar yang sederhana dan menarik.³¹

4. Bahasa Indonesia SD/MI

a. Pengertian

Secara mendasar, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses membelajarkan siswa agar terampil berbahasa dengan tepat sesuai dengan fungsi dan tujuannya.³² Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini perlu disadari sepenuhnya, terlebih oleh para guru mata pelajaran Bahasa pada khususnya, maupun guru pada bidang studi lainnya. Dalam pelaksanaan tugas sehari-hari, guru bahasa dituntut untuk memahami secara mendalam bahwa tujuan dari seluruh proses pembelajaran bahasa adalah terbentuknya siswa yang terampil berbahasa, yang mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Sebagai sebuah sistem, bahasa tersusun atas aturan, kaidah, dan pola tertentu yang mencakup bidang tata bunyi, tata bentuk kata, maupun tata kalimat. Apabila aturan dan kaidah tersebut diabaikan,

³¹ Barry, Arief, and Rehani.

³² Fitriyani, Guruh Misfan El-Fanny, and Nurfitria, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI Bahasa Indonesia Sekolah Dasar," *Journal of Educational and Language Research* 3, no. 6 (2024): 308.

maka proses komunikasi dapat terganggu. Lambang yang digunakan dalam sistem bahasa berupa bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, sehingga bahasa lisan dipandang sebagai bentuk primer dalam sistem kebahasaan. Sementara itu, bahasa tulisan kedudukannya juga sangat penting dalam kehidupan, yang pada dasarnya bersifat sekunder. Bahasa tulisan merupakan representasi visual dari bahasa lisan yang diwujudkan dalam bentuk huruf dan tanda baca. Dengan demikian, penguasaan terhadap bahasa lisan maupun tulisan memiliki tingkat kepentingan yang setara.³³

b. Tujuan

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang MI/SD yang wajib dipahami oleh guru, sebagaimana tercantum dalam Badan Standar Nasional Pendidikan:

- 1) Mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan memperhatikan etika yang berlaku, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.
- 2) Menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan pemersatu bangsa.
- 3) Memahami kaidah bahasa Indonesia serta mampu menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan.

³³ Dede Ajay Hardiansyah et al., "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 5, no. 3 (2025): 747–54.

- 4) Memanfaatkan bahasa Indonesia sebagai sarana pengembangan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial siswa.
- 5) Mengapresiasi karya sastra sebagai sarana memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa.
- 6) Menumbuhkan sikap menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari kekayaan budaya dan intelektual bangsa.³⁴

Sementara itu, ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi dua komponen utama, yaitu kemampuan berbahasa dan bersastra melalui aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada jenjang pendidikan dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia dibedakan menjadi dua tingkatan, yaitu tingkat pemula (kelas I – III) dan tingkat lanjutan (kelas IV – VI). Perbedaan penerapan pembelajaran antara kedua tingkatan tersebut, didasari oleh perbedaan sasaran dan tujuan yang hendak dicapai. Pada tingkat pemula, pembelajaran diarahkan pada penguasaan membaca dan menulis permulaan, menyimak, dan berbicara dalam bentuk yang sederhana, dengan tujuan melatih keterampilan berbahasa secara bertahap yang relevan dengan konteks penggunaannya. Pada tingkat lanjutan, pembelajaran difokuskan pada pelatihan dan peningkatan kemampuan berbahasa

³⁴ Hardiansyah et al.

siswa secara menyeluruh melalui empat kemampuan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.³⁵

5. Penggunaan Huruf Kapital

Penggunaan huruf kapital merupakan salah satu aspek kebahasaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD/MI khususnya pada kelas V. Istilah huruf besar memiliki makna yang sama dengan huruf kapital. Dalam bahasa Inggris, istilah huruf besar atau kapital dikenal dengan sebutan *capital letter*.³⁶ Huruf kapital identik dengan ukuran lebih besar dari huruf biasa, yang umumnya digunakan sebagai huruf pertama sesuai pedoman penulisan. Kurangnya pemahaman mengenai standar penggunaan huruf kapital, mengakibatkan aturan kapitalisasi diabaikan. Penting bagi siswa untuk diajarkan sejak tingkat dasar mengenai penggunaan huruf kapital dengan benar, dikarenakan masih sering terjadi kesalahan yang dilakukan siswa saat menggunakan huruf kapital.³⁷

Dalam buku Bahasa Indonesia Kelas V yang diterbitkan oleh Kemendikbud, terdapat sepuluh kaidah penggunaan huruf kapital yang wajib dipahami dan diterapkan oleh siswa, sebagaimana berikut:³⁸

³⁵ Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD / MI," *PRIMARY* 9, no. 1 (2017): 26–7.

³⁶ Suparlan, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 245–58.

³⁷ Bachtiar and Damayanti, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Kapital Dengan Metode SAS Di Kelas I Sekolah Dasar."

³⁸ Verawaty and Zulqarnain, *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Bergerak Bersama*.

a. Awal Kalimat

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada awal setiap kalimat. Aturan ini merupakan aturan paling dasar dalam penggunaan huruf kapital yang berlaku secara universal dalam penulisan bahasa Indonesia. Setiap kali sebuah kalimat baru dimulai, huruf pertama dari kata pembuka tersebut wajib ditulis dengan huruf kapital.

b. Unsur Nama Orang

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada setiap unsur nama orang, termasuk nama panggilan dan nama julukan yang digunakan untuk menyebut seseorang secara khusus. Aturan ini berlaku untuk seluruh kata yang membentuk nama orang tersebut, bukan hanya kata pertama saja.

c. Awal Kalimat dalam Petikan Langsung

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada awal kalimat dalam petikan langsung, yaitu kalimat yang mengutip ucapan seseorang secara langsung sama seperti yang diucapkan. Aturan ini berlaku meskipun petikan langsung tersebut terletak di tengah kalimat.

d. Setiap Kata Nama Agama, Kitab Suci, dan Tuhan

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada nama agama, kitab suci, dan nama Tuhan, termasuk sebutan dan kata ganti untuk Tuhan. Penggunaan huruf kapital pada konteks ini merupakan

bentuk penghormatan dan pemuliaan terhadap hal-hal yang bersifat sakral dan agung dalam kehidupan beragama.

e. Nama Gelar yang Diikuti Nama Orang

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada gelar kehormatan, keturunan, keagamaan, atau akademik yang diikuti langsung oleh nama orang. Perlu diperhatikan bahwa huruf kapital hanya digunakan apabila gelar tersebut secara langsung mendahului nama orang yang dimaksud.

f. Nama Bangsa, Suku Bangsa, dan Bahasa

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada nama bangsa, suku bangsa, dan bahasa. Perlu diperhatikan bahwa nama bangsa, suku bangsa, dan tidak menggunakan huruf kapital pada awal katanya apabila kata tersebut merupakan bentuk dasar kata turunan.

g. Nama Tahun, Bulan, Hari, dan Hari Besar atau Hari Raya

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada nama tahun, bulan, hari, dan hari besar atau hari raya. Nama-nama tersebut dikategorikan sebagai nama diri khusus yang dalam sistem ejaan bahasa Indonesia wajib diawali dengan huruf kapital.

h. Nama Geografi

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada setiap unsur nama geografi, baik nama tempat, wilayah, pulau, gunung, sungai, danau, dan sebagainya. Namun, terdapat beberapa pengecualian, di antaranya: 1) huruf kapital tidak digunakan pada

huruf pertama nama geografi apabila tidak merujuk pada nama diri;
2) huruf kapital tidak digunakan pada huruf pertama ketika istilah yang disebut merujuk pada nama jenis.

i. Nama Unsur Peristiwa Bersejarah

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada setiap unsur nama peristiwa bersejarah. Nama peristiwa bersejarah merupakan nama yang merujuk pada kejadian penting, yang telah tercatat dalam sejarah bangsa dan memiliki makna serta dampak besar bagi masyarakat.

j. Nama Negara, Lembaga, Organisasi

Huruf kapital digunakan sebagai huruf pertama pada setiap kata dalam nama negara, lembaga pemerintahan, lembaga pendidikan, serta nama organisasi resmi, kecuali kata tugas seperti *dan*, *atau*, *di*, *ke*, *dari*, *untuk*, *dan sebagainya*.³⁹

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan.⁴⁰ Sudjana dalam Mutia dkk., mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan akibat dari berlangsungnya pembelajaran, yang ditandai dengan terjadinya perubahan pada siswa. Perubahan tersebut

³⁹ Jonter Pandapotan Sitorus, *Mengenal Tata Bahasa Indonesia* (Malang: CV Eternity Fisher Media, 2019),
https://www.google.co.id/books/edition/Mengenal_Tata_Bahasa_Indonesia/hFKeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.

⁴⁰ Yendri Wirda et al., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

mencakup meningkatnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, serta penguasaan keterampilan dan kecakapan tertentu. Penentuan hasil belajar dilakukan melalui penilaian atau tes, setelah proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.⁴¹

Hasil belajar dianggap berhasil apabila siswa mengalami perubahan positif setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun perilaku. Bloom mengklasifikasikan evaluasi hasil belajar ke dalam tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴² Ketiga aspek tersebut disebut sebagai Taksonomi Bloom.⁴³ Taksonomi ini berfungsi sebagai panduan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan lebih terarah dan terukur.⁴⁴

Dalam kerangka Taksonomi Bloom, pemahaman siswa secara khusus termasuk ke dalam aspek kognitif. Aspek ini diklasifikasikan ke dalam enam jenjang: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi. Taksonomi Bloom kemudian direvisi oleh David R. Krathwohl, Lorin W. Anderson, dan ahli psikologi pendidikan lainnya. Revisi Taksonomi Bloom menghasilkan dua perubahan utama. Pertama, fokus aplikasinya meluas, tidak hanya sebagai penilaian tetapi juga

⁴¹ Elvira Mulia et al., “Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya” 7, no. 2 (2021): 137–56.

⁴² Benjamin S Bloom et al., *Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals*, 1956.

⁴³ Dewi Amaliah Nafiati, “Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik” 21, no. 2 (2021): 151–72, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

⁴⁴ Muhammad Afif Marta et al., “Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran,” *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 227–46, <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>.

menjadi panduan menyeluruh untuk kurikulum, pengajaran, dan asesmen. Kedua, terjadi perubahan terminologi kata kunci operasional, dari kata benda menjadi kata kerja. Perubahan ini juga mengubah pengetahuan menjadi dimensi yang harus dicapai, taksonomi baru ini lebih fungsional dan terukur.⁴⁵

Tabel 2. 1 Revisi Taksonomi Bloom pada Aspek Kognitif

	Taksonomi Bloom Lama	Taksonomi Bloom Baru
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Mengaplikasikan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintesis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Mencipta

Pembaruan pada Revisi Taksonomi Bloom pada dimensi pengetahuan mencakup empat jenis: faktual, konseptual, prosedural, dan metakognisi, yang berfungsi sebagai panduan guru dalam merancang dan menentukan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan perubahan pada dimensi proses kognitif dan pengetahuan, disimpulkan bahwa terdapat interaksi di antara keduanya. Interaksi tersebut dirumuskan sebagai berikut:⁴⁶

Tabel 2. 2 Interaksi Revisi Dimensi Proses Kognitif dan Dimensi Pengetahuan

	Dimensi Proses Kognitif					
	C1 Mengingat	C2 Memahami	C3 Menerapkan	C4 Menganalisis	C5 Mengevaluasi	C6 Mencipta
Pengetahuan Faktual	C1 Faktual	C2 Faktual	C3 Faktual	C4 Faktual	C5 Faktual	C6 Faktual

⁴⁵ Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik."

⁴⁶ Nafiati.

Pengetahuan Konseptual	C1 Konseptual	C2 Konseptual	C3 Konseptual	C4 Konseptual	C5 Konseptual	C6 Konseptual
Pengetahuan Prosedural	C1 Prosedural	C2 Prosedural	C3 Prosedural	C4 Prosedural	C5 Prosedural	C6 Prosedural
Pengetahuan Metakognitif	C1 Metakognitif	C2 Metakognitif	C3 Metakognitif	C4 Metakognitif	C5 Metakognitif	C6 Metakognitif

B. Perspektif Teori dalam Islam

Islam memandang pendidikan sebagai proses penting dalam membentuk manusia yang berilmu, berakhlak, dan mampu menyampaikan ilmu dengan cara yang baik.⁴⁷ Hal ini dijelaskan dalam firman Allah SWT pada QS. Al-Qalam ayat 1:

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ ﴿١﴾

Artinya: “*Nūn. Demi pena dan apa yang mereka tuliskan.*”

Menurut tafsir Kementerian Agama Republik Indonesia, ayat Al-Qalam ayat 1 menjelaskan pentingnya pena sebagai simbol ilmu pengetahuan dan sarana penyampaian ilmu. Kata *al-qalam* merujuk pada pentingnya alat tulis dan aktivitas menulis sebagai media penyebaran ilmu pengetahuan dan pembelajaran manusia.⁴⁸ Dalam konteks pendidikan, ayat ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan media yang dapat membantu siswa dalam memahami ilmu dengan lebih baik.

⁴⁷ Kurniawan Syah Putra, “Konsep Pendidikan Spiritual Imam Al-Ghazali Dan Relevansinya Terhadap Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam,” *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah (JIGM)* 3, no. 2 (2024): 104–17.

⁴⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an Surah Al-Qalam Ayat 1,” Qur’an Kemenag, 2019, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/68?from=1&to=1>.

Selain itu, pengembangan media HUKA juga sejalan dengan QS.

An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

Melalui pesan yang terkandung dalam ayat tersebut, penyampaian ilmu hendaknya dilakukan secara bijaksana dan menyenangkan. Peran guru tidak terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga menciptakan suasana yang nyaman agar siswa lebih mudah memahami materi. Menurut tafsir pendidikan Islam, QS. An-Nahl: 125 mengandung metode pembelajaran berupa *bil hikmah* (bijaksana), *mau'izhah* (pengajaran yang baik), dan *mujadalah billati hiya ahsan* (diskusi dengan cara yang baik).⁴⁹ Prinsip tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui penggunaan media HUKA berbasis *joyful learning* pada materi penggunaan huruf kapital kelas V.

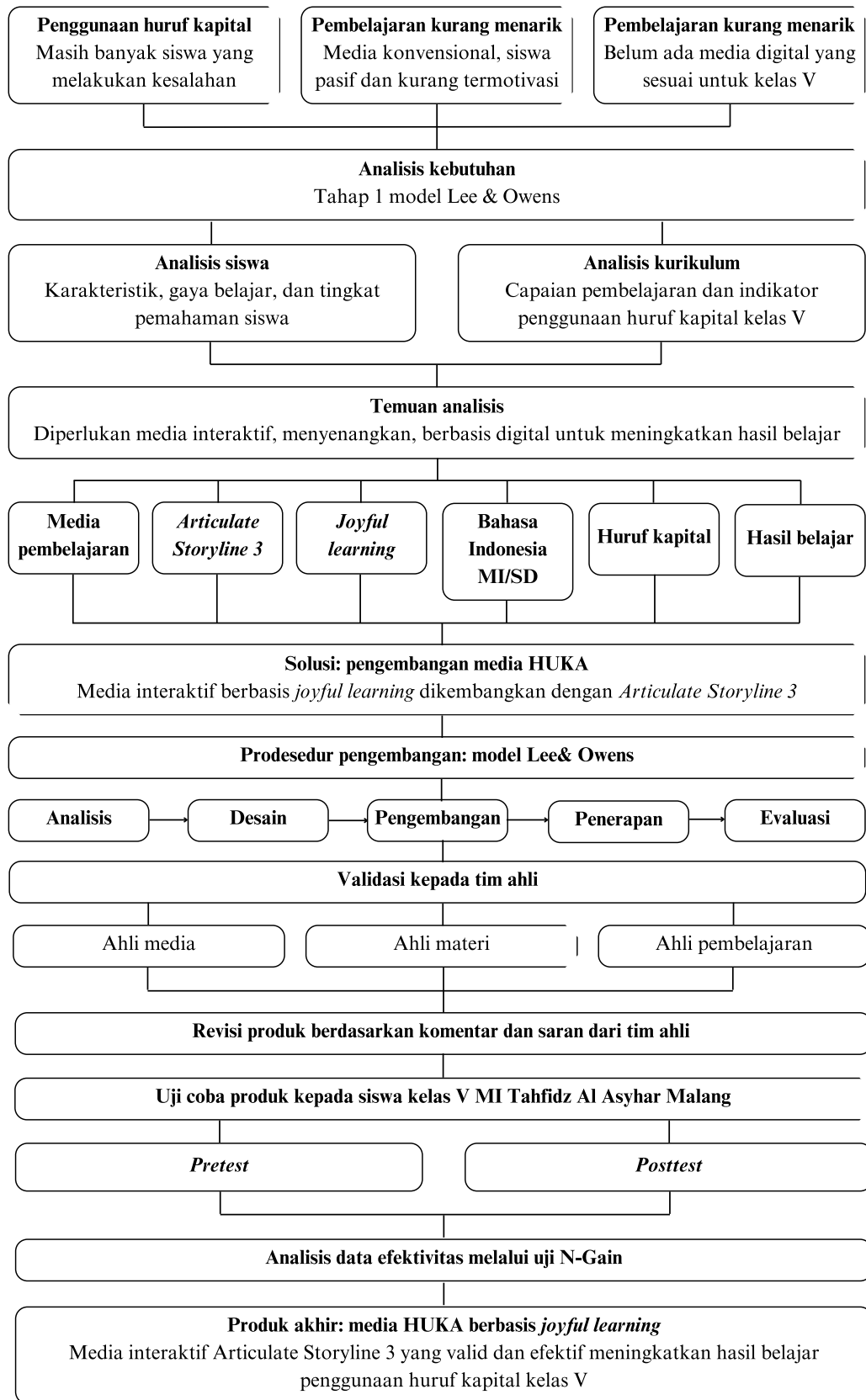
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan alur logis yang menggambarkan hubungan antara permasalahan yang ditemukan di lapangan, solusi yang ditawarkan, proses pengembangan, hingga hasil akhir yang ingin dicapai dalam penelitian. Kerangka berpikir disusun berdasarkan temuan awal di MI

⁴⁹ Suganda et al., “Metode Pembelajaran Menurut Al- Qur’an Surah An-Nahl Ayat 125,” *JIPKIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keislaman* 5, no. 1 (2025): 108–17, <https://doi.org/10.55883/jipkis.v5i1>.

Tahfidz Al Asyhar Malang, yakni masih banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam penggunaan huruf kapital yang disebabkan oleh pembelajaran yang kurang variatif, sehingga siswa mudah bosan, kurang termotivasi, dan hasil belajar kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media HUKA berbasis *joyful learning*. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode R&D dengan mengacu pada model Lee&Owens yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh tim ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Selanjutnya, media diujicobakan kepada subjek uji coba, serta diuji efektivitasnya melalui *pretest* dan *posttest*. Alur kerangka berpikir penelitian ini secara lengkap disajikan pada bagan berikut.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran berupa media HUKA. Pemilihan metode ini didasari oleh karakteristiknya yang mencakup serangkaian tahapan pengembangan yang sistematis dan terukur, sehingga kelayakan produk dapat dipastikan sebelum diterapkan di lapangan.⁵⁰ Produk yang dihasilkan selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar alternatif yang membantu siswa mengatasi kesulitan yang dihadapi.

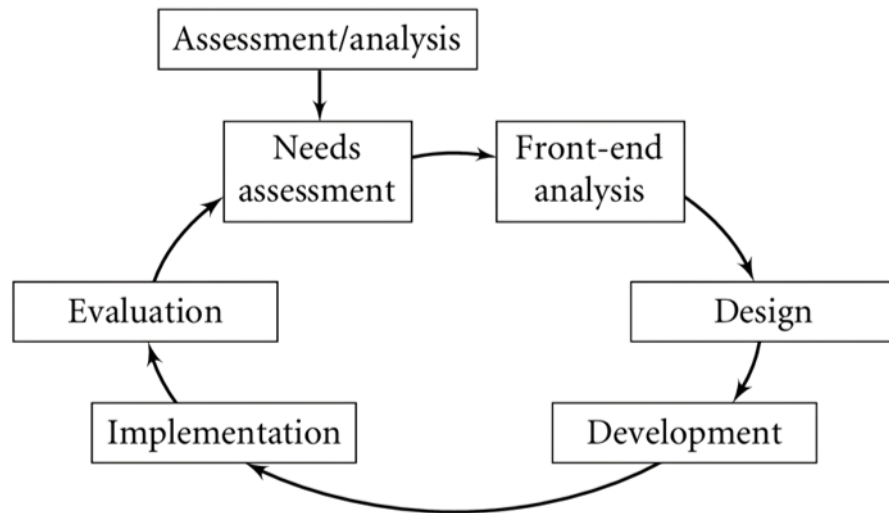
Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2023), penelitian dan pengembangan dipahami sebagai rangkaian prosedur ilmiah terstruktur yang dirancang untuk memandu penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian validasi suatu produk guna memastikan produk layak untuk diterapkan di lapangan.⁵¹ Dalam bidang pendidikan, hasil penelitian ini sering berupa produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas, yaitu menghasilkan lulusan banyak, unggul, dan relevan.⁵²

⁵⁰ Dewi Anita Silvina Wahab Wahab, Turmudi, and Agus Mukti Wibowo, "Pengembangan E-LKPD Live Worksheet Berbasis Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kepedulian Energi Siswa," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 4 (2025): 2211–36, <https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5542>.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: ALFABETA, 2023) 396.

⁵² Halimatus Sa'diyah et al., "Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *El Banat* 10, no. 1 (2020): 45.

B. Model Pengembangan



Bagan 3. 1 Model Pengembangan Lee & Owens

Penelitian ini merujuk pada model pengembangan Lee & Owens. Model ini dipilih karena prosedurnya dirancang khusus untuk memandu perancangan multimedia pembelajaran secara sistematis.⁵³ Model ini mencakup lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).⁵⁴

⁵³ Rizki Amelia and Agus Mukti Wibowo, "The Development of Blended Learning-Based Digital Teaching Materials on Kinematics for Islamic Primary School Prospective Teachers in Science Learning," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 16, no. 1 (2024): 191–200, <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v16i1.9573>.

⁵⁴ William W. Lee and Diana L. Owens, *Multimedia-Based Instructional Design : Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions* (Jossey-Bass, 2004).

C. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan dalam proses pengembangan media HUKA, dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis terbagi dalam dua bagian utama, yaitu:

a. *Need Assessment*

Identifikasi kendala pembelajaran dan penentuan solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dilakukan pada tahap analisis kebutuhan. Untuk mengidentifikasi kendala tersebut, peneliti melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas V.

b. *Front-End Analysis*

Tahap ini difokuskan untuk menghimpun informasi lebih rinci terkait kebutuhan teknis maupun pedagogis yang menjadi dasar desain dan pengembangan media.⁵⁵ Tahapan ini meliputi beberapa analisis, yakni:

1) Analisis Audiens

Analisis ini difokuskan pada siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang, dengan tujuan memperoleh pemahaman mengenai karakteristik siswa. Informasi yang dibutuhkan didapat melalui wawancara yang melibatkan guru dan siswa.

⁵⁵ Lee and Owens.

2) Analisis Teknologi

Pada tahap ini, ketersediaan perangkat teknologi yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran di MI Tahfidz Al Asyhar Malang dikaji secara mendalam. Proses ini dilakukan melalui pengamatan langsung di lingkungan sekolah dan wawancara bersama guru kelas V.

3) Analisis Situasi

Analisis situasi dilakukan guna memperoleh gambaran mengenai karakteristik dan daya dukung lingkungan sekolah dalam implementasi media HUKA berbasis *joyful learning*. Peneliti melakukan observasi dan wawancara langsung bersama guru kelas V pada tahap ini.

4) Analisis Media

Tujuan dilakukannya analisis media adalah untuk mengevaluasi efektivitas dan kesesuaian media. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas sebagai bagian dari proses pengumpulan data.

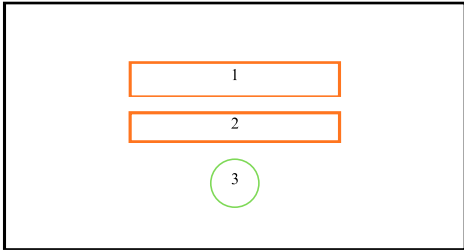
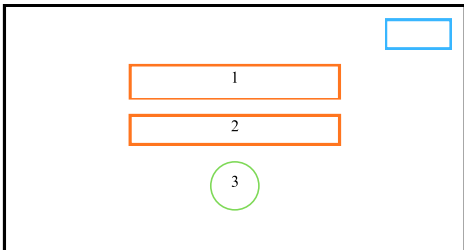
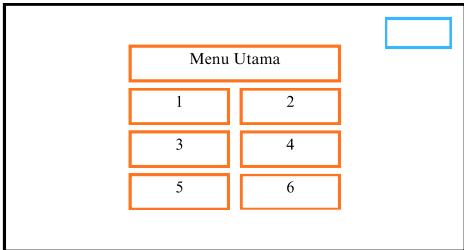
5) Analisis Data Ekstensi

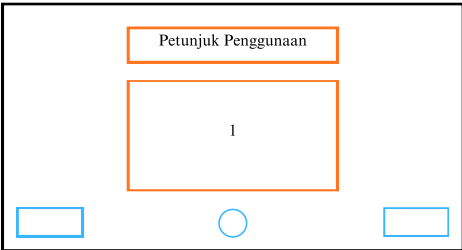
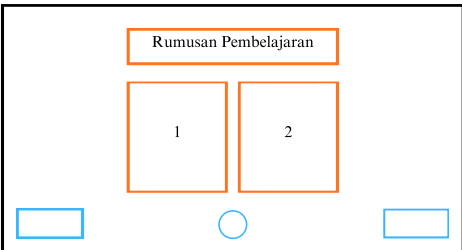
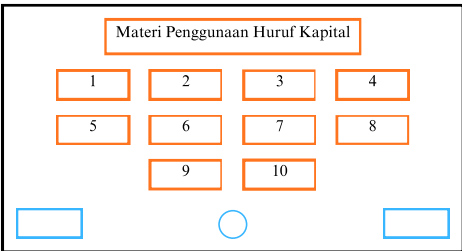
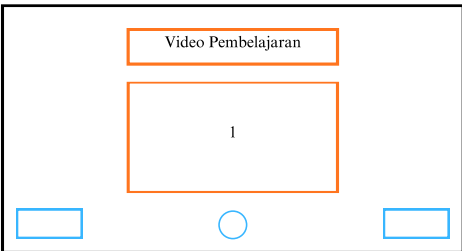
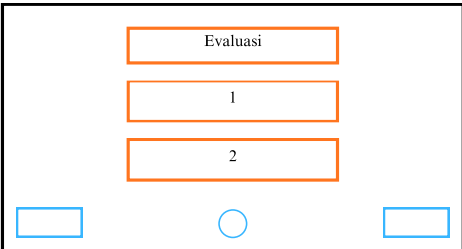
Peneliti menganalisis berbagai data pendukung untuk mengembangkan media HUKA berbasis *joyful learning*, meliputi temuan observasi awal, hasil wawancara, dan kajian teori yang relevan. Analisis ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian produk dengan kebutuhan.

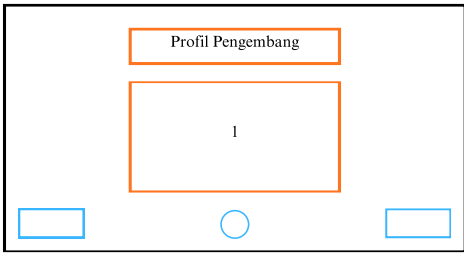
2. Desain (*Design*)

Tahap ini difokuskan pada perancangan produk yang akan dikembangkan sebagai solusi untuk permasalahan yang muncul pada tahap analisis, yaitu pengembangan media HUKA berupa media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3*. Rancangan media HUKA mencakup beberapa komponen seperti konsep desain visual, font, gambar, audio, dan kuis interaktif. Di samping itu, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran, merancang alur pembelajaran, serta storyboard. Penjabaran mengenai storyboard dapat ditinjau melalui tabel berikut:

Tabel 3. 1 Storyboard

No.	Storyboard	Rincian
1.		Halaman Utama - Judul HUKA Media Penggunaan Huruf Kapital - Sub judul Bahasa Indonesia Fase C Kelas 5 - Tombol navigasi <i>start</i> atau <i>mulai</i>
2.		Halaman 1 Login - Form identitas nama siswa - Form identitas kelas siswa - Tombol navigasi <i>login</i> - Tombol navigasi <i>exit</i>
3.		Halaman 2 Menu Utama - Petunjuk penggunaan media - Rumusan pembelajaran - Materi penggunaan huruf kapital - Video pembelajaran

No.	Storyboard	Rincian
		5. Evaluasi 6. Profil Pengembang 7. Tombol navigasi <i>exit</i>
4.		Halaman 3 Petunjuk Penggunaan 1. Penjelasan tata cara penggunaan media HUKA 2. Tombol navigasi: <i>back, home, next</i>
5.		Halaman 4 Rumusan Pembelajaran 1. Penjabaran capaian pembelajaran 2. Penjabaran tujuan pembelajaran 3. Tombol navigasi: <i>back, home, next</i>
6.		Halaman 5 Materi Penggunaan Huruf Kapital 1 – 10 memuat aturan penggunaan huruf kapital 11. Tombol navigasi: <i>back, home, next</i>
7.		Halaman 6 Video Pembelajaran 1. Berisi video yang berkaitan dengan materi penggunaan huruf kapital 2. Tombol navigasi: <i>back, home, next</i>
8.		Halaman 7 Evaluasi 1. Kuis menggunakan web Quizizz 2. Kuis menggunakan web Quizizz 3. Tombol navigasi: <i>back, home, next</i>

No.	Storyboard	Rincian
9.		Halaman 8 Profil Pengembang 1. Identitas pengembang: foto dan biodata singkat pengembang 2. Tombol navigasi: <i>back, home, next</i>

3. Pengembangan (*Development*)

Peneliti melakukan proses *finishing* dalam pembuatan media HUKA. Proses ini meliputi perbaikan konsep desain visual, pemilihan font, penyusunan gambar, serta penambahan berbagai komponen pelengkap isi media. Setelah media HUKA selesai dikembangkan, media divalidasi oleh tim ahli. Catatan evaluatif dari tim ahli, digunakan peneliti sebagai acuan perbaikan produk.

4. Implementasi (*Implementation*)

Selanjutnya, peneliti menerapkan media HUKA yang telah direvisi pada siswa kelas VB dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan dilakukan sebagai tahap akhir. Evaluasi dimaksudkan untuk mengukur tingkat keberhasilan media sesuai dengan kriteria kelayakan penggunaan serta menilai kualitasnya.

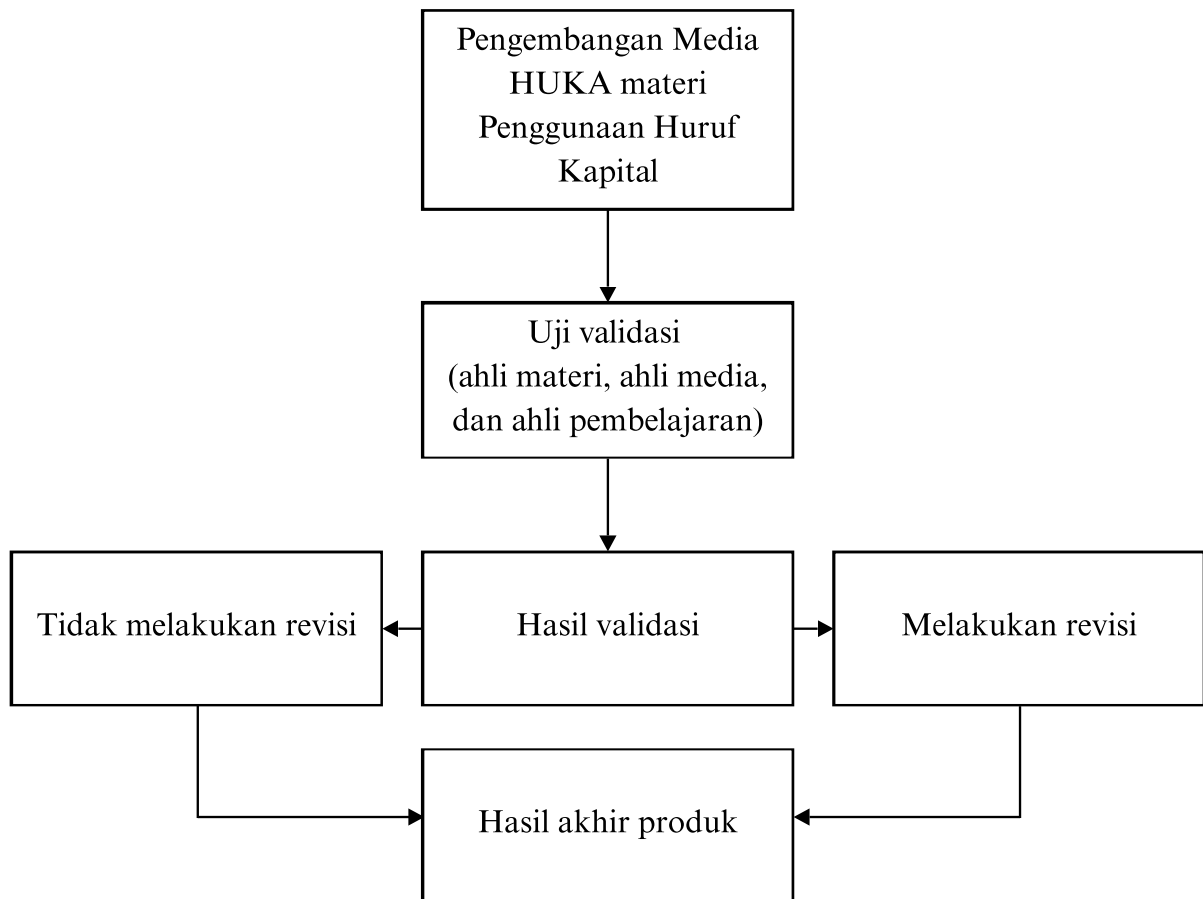
D. Uji Produk

Uji produk dilakukan pada tahap ini dengan tujuan media HUKA yang dikembangkan menjadi lebih valid.

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Uji ahli desain dilakukan melalui penyerahan desain produk pengembangan disertai lembar penilaian kepada validator untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan desain produk. Dalam hal ini, peneliti mengembangkan sebuah produk berbentuk media HUKA, dan desain media HUKA dari peneliti akan diuji oleh validator. Setelah mendapat penilaian, komentar yang diberikan tim ahli, dapat digunakan untuk perbaikan.



Bagan 3. 2 Tahapan Uji Validitas Media

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dalam penelitian ini, melibatkan tiga ahli yang berkompeten di bidangnya. Aspek media dinilai oleh Bapak Wiku Aji Sugiri, M.Pd., dengan kualifikasi pendidikan S2 di bidang teknologi pendidikan. Penilaian terhadap isi materi dipercayakan kepada Ibu Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd., yang sebelumnya mengajar mata kuliah Bahasa Indonesia di Program Studi PGMI UIN Malang. Sementara itu, penilaian aspek pembelajaran dilakukan oleh guru kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan pada siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang. Kegiatan diawali dengan memberikan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, aktivitas instruksional dilakukan dengan memanfaatkan media HUKA. Selama aktivitas berlangsung, siswa mengikuti proses pembelajaran secara aktif melalui tampilan media yang memuat materi, video, gambar, audio, dan kuis interaktif. Setelah seluruh aktivitas instruksional selesai, peneliti memberikan soal *posttests* untuk mengukur perbedaan capaian hasil siswa, sebelum dan sesudah penggunaan media HUKA.

b. Subjek Uji Coba

Siswa kelas VB MI Tahfidz Al Asyhar Malang ditetapkan sebagai subjek dalam penelitian ini. Seluruh siswa berjumlah 30 beserta guru kelas yang bersangkutan dilibatkan dalam pelaksanaan uji coba.

E. Jenis Data

Penelitian ini memanfaatkan dua jenis data, yakni kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan guru kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang serta masukan dalam bentuk komentar dan saran dari tim validator. Adapun, data kuantitatif bersumber dari evaluasi yang dilakukan oleh tim ahli, serta capaian belajar siswa yang diperoleh melalui

pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Skor yang diperoleh, digunakan oleh peneliti untuk menentukan kelayakan produk dan mengukur perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media HUKA.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi berfungsi sebagai instrumen dalam mengobservasi kegiatan pembelajaran. Hasil yang diperoleh akan menjadi pertimbangan serta penilaian untuk disajikan dalam penulisan yang dikerjakan.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dirancang sebagai pedoman dalam memberikan pertanyaan kepada berbagai pihak yang terkait dengan penelitian. Dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang dibuat oleh peneliti.

3. Kuesioner atau angket

Instrumen ini memuat format penilaian yang digunakan untuk menilai desain, materi, dan media sebelum diimplementasikan. Hasil penilaian dari tim ahli dijadikan bahan pertimbangan merevisi dan menyempurnakan media HUKA.

4. Soal

Soal *pretest* dan *posttest* disesuaikan dari capaian pembelajaran.

Instrumen soal terdiri atas sepuluh butir soal pilihan ganda dan lima butir soal *essay*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang diterapkan, sebagaimana berikut:

1. Observasi

Tahap awal pada proses ini adalah menyerahkan surat observasi kepada pihak sekolah. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 19 September 2025 didampingi oleh guru kelas VB MI Tahfidz Al Asyhar Malang, observasi bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai lingkungan sekolah, fasilitas sekolah, dan sebagainya. Selanjutnya pada tanggal 3 Oktober 2025 peneliti melakukan observasi lanjutan di MI Tahfidz Al Asyhar Malang, didampingi oleh guru kelas VB MI Tahfidz Al Asyhar Malang untuk kegiatan observasi kelas, observasi ini bertujuan untuk mengamati proses kegiatan belajar siswa di kelas, karakteristik siswa, dan kebutuhan belajar siswa.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan melibatkan pihak terkait dengan penelitian. Wawancara dilakukan peneliti dengan guru kelas VB MI Tahfidz Al Asyhar Malang. Peneliti menyiapkan pertanyaan tertulis yang telah

dirancang dan disusun sebelumnya, tetapi urutan penyampaiannya bersifat fleksibel sesuai dengan arah pembicaraan.

3. Kuesioner atau angket

Peneliti menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data mengenai evaluasi produk yang dikembangkan. Kuesioner berisi rangkaian pertanyaan untuk mendapatkan *feedback* dari validator mengenai produk yang dihasilkan. Kuesioner yang digunakan terbagi menjadi tiga bagian, masing-masing diperuntukkan kepada tim ahli. Data yang diperoleh, digunakan oleh peneliti sebagai rujukan untuk merevisi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan.

4. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Tes tertulis diberikan kepada subjek uji coba, melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* yang telah disiapkan peneliti.

H. Analisis Data

1. Analisis Validasi Media HUKA

Sebelum dilakukan uji coba, media perlu melalui tahap validasi oleh tim ahli terlebih dahulu. Data kuantitatif yang diperoleh, diubah ke dalam bentuk deskripsi kualitatif sebagai hasil validasi validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:⁵⁶

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

⁵⁶ Nur Hidayah Hanifah et al., "Development of Android-Based 'Pete' Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 9, no. 2 (2022): 430, <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11467>.

Keterangan:

P = Nilai persentase

$\sum x$ = Jumlah skor validasi

$\sum x_i$ = Jumlah skor maksimum

Penilaian validitas media HUKA dilakukan oleh tim ahli berdasarkan hasil persentase yang diperoleh dari instrumen validasi. Kualifikasi yang memenuhi standar berfungsi sebagai pedoman dalam memberikan makna terhadap hasil validasi dan menentukan keputusan revisi media:⁵⁷

Tabel 3. 2 Klasifikasi Tingkat Kevalidan (Sugiri, et al. 2025)

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
80 - 100	Sangat valid	Tidak revisi
60 - 79	Valid	Tidak revisi
50 - 59	Cukup valid	Tidak revisi
0 - 49	Sangat kurang valid	Revisi

2. Analisis Hasil Penggunaan Produk

Efektivitas media HUKA terhadap peningkatan hasil belajar siswa dikaji melalui analisis hasil penggunaan produk. Data yang bersumber dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, dianalisis dengan menerapkan uji N-Gain. Uji tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan capaian belajar siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan produk. Proses perhitungan dilaksanakan dengan membandingkan skor tes yang diperoleh siswa. Rumus N-Gain yang diterapkan dalam analisis ini adalah:⁵⁸

⁵⁷ Wiku Aji Sugiri et al., "Buku Cerita Interaktif Barcode Video Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD," *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 17, no. 2 (2025): 239–51, <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.3941>.

⁵⁸ Salwa Asyifa'tul Izzah and Nur Hidayah Hanifah, "Pengembangan Panduan Marketday Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Sekolah Dasar," *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 06, no. 02 (2025): 143–54, <https://doi.org/10.37850/ibtida>.

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Berdasarkan rumus tersebut, hasil perhitungan tes diklasifikasikan sesuai dengan kriteria skor telah diadaptasi dari Meltzer:⁵⁹

Tabel 3. 3 Kriteria Skor N-Gain

No	Nilai N-Gain	Kategori
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g \leq 0,3$	Rendah

Adapun persentase N-Gain yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas produk dengan kriteria persentase telah diadaptasi dari Hake:

Tabel 3. 4 Kriteria Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Klasifikasi
< 40	Tidak efektif
40 – 50	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Melalui klasifikasi diatas, hasil penelitian terhadap nilai *pretest* dan *posttest* dapat menunjukkan ada atau tidaknya peningkatan. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila nilai N-Gain > 0,3 dengan kategori sedang atau tinggi dan nilai persentase N-Gain > 56%.⁶⁰

⁵⁹ Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking* (Yogyakarta: Penerbit Suryacahya, 2024) 10-1.

⁶⁰ Sukarelawan, Indratno, and Ayu.

BAB IV

HASIL DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Produk akhir yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis *joyful learning*, dikembangkan melalui aplikasi *Articulate Storyline 3* yang peneliti beri nama “Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital)” dengan fokus materi huruf kapital. Setelah melewati proses validasi oleh tim ahli, media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak diuji coba.

Pengembangan produk yang dilakukan telah diawali dengan tahap observasi pra lapangan. Observasi dilakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas. Sementara itu, proses wawancara diselenggarakan bersama guru kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang. Data yang diperoleh dari observasi, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media pembelajaran pendukung selain buku paket dan LKPD. Terbatasnya variasi penyajian materi yang minim interaksi, berdampak pada siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media interaktif sebagai alternatif yang memfasilitasi siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model Lee&Owens yang mencakup lima tahapan.

1. Analisis (*Analysis*)

a. *Need Assessment*

Berdasarkan hasil wawancara, bahan ajar yang dimanfaatkan guru saat pembelajaran, terbatas pada buku teks dan LKPD. Guru menyatakan bahwa sarana pendukung berbasis teknologi sebenarnya telah tersedia, seperti LCD proyektor di setiap kelas. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum dimaksimalkan dalam proses pembelajaran. LCD proyektor hanya digunakan untuk menampilkan materi secara sederhana dan belum dimanfaatkan untuk media interaktif yang melibatkan partisipatif siswa, sehingga mengakibatkan minimnya antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran.

b. *Front-end Analysis*

Tahapan ini melibatkan serangkaian analisis yang dibutuhkan, yaitu:

1) Analisis Audien

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa karakteristik siswa kelas V beragam. Meskipun sebagian siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang tinggi, sejumlah siswa lainnya tampak kurang antusias dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Situasi ini umumnya dipicu oleh penyajian materi yang monoton, yang cenderung membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Sebaliknya, ketika pembelajaran memanfaatkan media berbasis teknologi seperti tampilan visual,

animasi, atau video, siswa terlihat lebih bersemangat dan aktif. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan media interaktif lebih menarik dan memudahkan pemahaman materi.

2) Analisis Teknologi

Berdasarkan hasil observasi pra lapangan, sekolah memiliki fasilitas penunjang yang memadai untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Setiap kelas dilengkapi dengan satu unit LCD proyektor. Selain itu, sekolah juga memiliki 10 unit komputer, namun hanya 6 unit yang dapat digunakan secara optimal. Sekolah juga menyediakan jaringan WiFi yang mendukung penggunaan perangkat digital.

3) Analisis Situasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa situasi dan fasilitas di sekolah tersebut sangat baik untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hal tersebut didukung oleh ketersediaan perangkat pembelajaran seperti LCD proyektor, beberapa unit komputer yang dapat digunakan, serta jaringan WiFi yang mendukung.

4) Analisis Tujuan

Tahap ini dimanfaatkan oleh peneliti untuk menganalisis capaian dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan fokus materi penggunaan huruf kapital.

5) Analisis Media

Berdasarkan hasil wawancara, meskipun sarana pendukung telah tersedia di sekolah, penerapan multimedia pembelajaran dalam kegiatan belajar masih jarang dilakukan.

6) Analisis Data Ekstensi

Pengembangan media interaktif dilandasi oleh kajian peneliti terhadap berbagai data penunjang, meliputi temuan observasi awal, hasil wawancara, serta teori yang relevan sebagai landasan dalam proses pengembangan media.

2. Desain (*Design*)

Peneliti melanjutkan proses pengembangan dari tahap analisis dengan memfokuskan perancangan awal produk. Kegiatan yang dilakukan meliputi perumusan konten materi, perancangan desain, dan penyusunan soal *pretest* dan *posttest*.

a. Perumusan konten

Konten dalam produk yang dikembangkan terdiri atas dua bagian utama, yaitu materi pembelajaran dan latihan soal dalam bentuk kuis. Materi pembelajaran disusun berdasarkan buku guru yang digunakan di sekolah sebagai acuan kurikulum yang berlaku, serta dilengkapi dengan referensi tambahan dan sumber visual yang relevan.

Konten yang dikembangkan mencakup pengertian, aturan penggunaan, serta contoh dan penerapan penggunaan huruf kapital dalam berbagai konteks penulisan. Media ini dilengkapi dengan

tampilan visual, audio, video dan kuis interaktif guna memfasilitasi siswa memahami materi secara bertahap dan menyenangkan. Adapun rumusan pembelajaran sebagai landasan dalam pengembangan media interaktif:

Tabel 4. 1 Rumusan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai kombinasi huruf dalam kata dengan fasih dan indah.	1. Peserta didik dapat menemukan dan memperbaiki kata yang terdapat kesalahan dalam penulisan huruf kapital 2. Peserta didik dapat menyebutkan aturan penggunaan huruf kapital

b. Perancangan desain

Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan bantuan Canva dalam perancangan desain visual. Media ini dirancang untuk digunakan melalui perangkat smartphone, komputer, atau laptop dengan bantuan LCD proyektor, sehingga dapat diimplementasikan secara klasikal di kelas.

Perancangan desain diawali dengan penentuan elemen visual, meliputi pemilihan warna, jenis huruf, ikon, serta gambar pendukung. Pemilihan warna dan tipografi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V agar tampilan media menarik, ramah di mata, dan mendukung fokus belajar. Desain antarmuka dirancang secara sederhana dan komunikatif untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi sesuai dengan prinsip *joyful learning*.

c. Penyusunan *pretest* dan *posttest*

Penyusunan soal didasarkan pada tingkat kognitif Taksonomi Bloom meliputi kemampuan memahami (C2), menentukan (C3), serta menganalisis (C4). Soal divalidasi oleh validator yang sama dengan ahli materi untuk memastikan kesesuaian isi soal.

3. Pengembangan (*Development*)

Peneliti merealisasikan produk berdasarkan storyboard yang telah disusun. Proses pengembangan meliputi pembuatan tampilan visual, penyusunan konten materi, integrasi fitur interaktif, dan penyusunan soal. Setelah produk dikembangkan, peneliti melakukan uji kelayakan melalui tim ahli untuk menilai kesesuaian isi materi, tampilan, dan fungsionalitas media. Selanjutnya, proses pengembangan media pembelajaran ini diklasifikasikan dalam lima bagian tampilan utama:

a. Cover

Halaman awal menampilkan cover dengan latar visual yang disesuaikan dengan materi penggunaan huruf kapital. Tampilan ini memuat judul media, identitas mata pelajaran, serta logo institusi pengembang. Halaman cover dirancang untuk memberikan kesan awal yang menarik dan relevan dengan materi sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 4. 1 Cover

b. Halaman *login*

Halaman *login* pada media HUKA berfungsi sebagai tahap awal sebelum siswa mengakses menu utama. Siswa diminta untuk mengisi identitas sederhana berupa nama dan nomor absen. Pengisian identitas memberikan pengalaman belajar yang lebih personal.



Gambar 4. 2 Halaman Login

c. Menu utama

Terdapat lima menu yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mengakses seluruh fitur pada media secara terstruktur dan sistematis.



Gambar 4. 3 Menu Utama

1) Petunjuk penggunaan

Memuat informasi singkat mengenai fungsi tombol navigasi pada media. Petunjuk diharapkan dapat membantu siswa menggunakan media secara mandiri.



Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan

2) Rumusan pembelajaran

Memuat capaian dan tujuan yang harus dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media HUKA. Penyajian rumusan pembelajaran bertujuan agar siswa memahami tujuan yang akan dicapai.



Gambar 4. 5 Rumusan Pembelajaran

3) Materi pembelajaran

Menu ini merupakan bagian utama dalam media HUKA yang menyajikan konten pembelajaran secara sistematis dan interaktif. Tersedia dua belas pilihan materi yang dapat diakses oleh siswa. Pilihan pertama berisi penjelasan umum tentang huruf kapital, meliputi pengertian dan fungsi huruf kapital dalam penulisan. Selanjutnya, terdapat sepuluh pilihan materi aturan penggunaan huruf kapital, yang masing-masing membahas satu aturan secara khusus dan disertai dengan contoh penggunaannya. Pilihan terakhir pada menu materi pembelajaran berupa video pembelajaran yang memperkuat pemahaman siswa terhadap materi penggunaan huruf kapital.



Gambar 4. 6 Menu Materi Pembelajaran

4) Evaluasi pembelajaran

Menu evaluasi pembelajaran berfungsi sebagai sarana latihan untuk memperdalam pemahaman materi. Pada menu ini disajikan soal latihan dalam bentuk kuis interaktif menggunakan platform Quizizz, setiap soal dilengkapi dengan respons instan yang membantu siswa mengetahui kesalahan dan memahami jawaban yang benar.



Gambar 4. 7 Evaluasi Pembelajaran

5) Profil pengembang

Menu ini berisi informasi mengenai identitas pengembang media HUKA. Informasi yang disajikan meliputi biodata singkat pengembang, seperti nama, NIM, program studi, institusi pendidikan, alamat email, dan tempat tanggal lahir. Selain itu, menu ini memuat daftar pustaka sebagai rujukan dalam pengembangan media yang relevan dengan materi penggunaan huruf kapital.



Gambar 4. 8 Profil Pengembang

Penilaian kelayakan produk dilakukan melalui validasi yang melibatkan tim ahli: media, materi, dan pembelajaran guna menjamin kualitas serta kesesuaian media yang dikembangkan. Tautan berupa kode QR media HUKA dan *manual book* disajikan pada lampiran 10.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilaksanakan setelah produk dinyatakan valid dan memenuhi kriteria kelayakan uji, berdasarkan rekomendasi dari dosen pembimbing dan validator. Tahap ini dilaksanakan di kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang dengan jumlah peserta awal sebanyak 30 siswa, namun dikarenakan 2 siswa tidak dapat hadir mengikuti pembelajaran, uji coba media dilaksanakan terhadap 28 siswa. Pada awal pelaksanaan, siswa diberikan *pretest* guna mengukur kemampuan awal yang dimiliki. Selanjutnya, pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan media HUKA, kemudian diakhiri dengan pelaksanaan *posttest* untuk mengukur hasil belajar yang dicapai siswa. Instrumen soal pada *posttest* sama dengan *pretest*, sehingga data yang diperoleh dapat dimanfaatkan untuk

membandingkan capaian belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

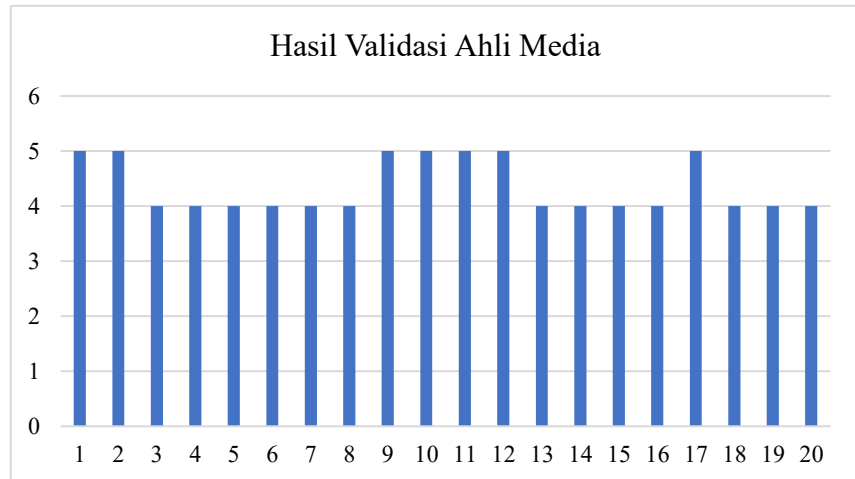
Tahap evaluasi dilaksanakan melalui analisis terhadap hasil penilaian oleh tim ahli, serta pengkajian capaian belajar siswa yang diperoleh berdasarkan perbandingan nilai kedua tes. Dari evaluasi tersebut, media HUKA berbasis *joyful learning* terbukti memenuhi kriteria kelayakan dengan memperoleh hasil validasi sebesar 87% dalam aspek media, 89% dalam aspek materi, dan 89,5% dalam aspek pembelajaran. Berdasarkan validasi oleh tim ahli, media berada pada kualifikasi sangat valid. Selain itu, uji N-Gain menghasilkan nilai sebesar 0,63 dengan efektivitas mencapai 63%. Mengacu pada kriteria tabel 3.3 dan tabel 3.4 nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang dan berkualifikasi cukup efektif.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Penyajian Data Kuantitatif

a. Validasi Media

Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan dilaksanakan melalui proses validasi. Data penilaian dari validator ahli media disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media

Skor perolehan dari data tersebut selanjutnya dikalkulasi dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{87}{100} \times 100\%$$

$$P = 0,87 \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Berdasarkan kalkulasi tersebut, diketahui persentase validitas adalah 87%, sehingga produk termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pelaksanaan uji coba. Rincian penilaian selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9. Adapun data kualitatif dari penilaian media dipaparkan pada tabel 4.3.

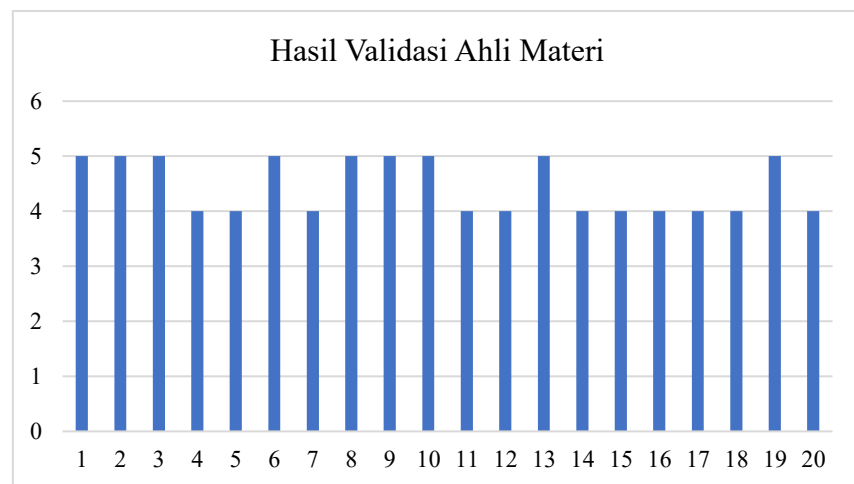
Tabel 4. 2 Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Komentar/Saran	Tindak Lanjut Peneliti
1.	Perlu ditambahkan <i>manual book</i>	Menyusun <i>manual book</i> sebagai panduan bagi siswa

No.	Komentar/Saran	Tindak Lanjut Peneliti
		dalam mengoperasikan media secara mandiri
2.	Menu <i>home</i> utama dengan <i>home</i> materi perlu dibedakan	Menambah <i>icon home</i> yang berbeda pada menu materi
3.	Video pembelajaran dijadikan satu dengan materi, tidak perlu jadi menu tersendiri	Menggabungkan video pembelajaran ke dalam menu materi
4.	Navigasi <i>next</i> dan <i>back</i> perlu diatur ulang, dan tombol <i>exit</i> langsung tutup produk	Memperbaiki pengaturan navigasi <i>next</i> dan <i>back</i> pada bagian tertentu, serta mengubah <i>trigger</i> tombol <i>exit</i> agar dapat langsung menutup produk

b. Validasi materi

Penilaian konten materi pada produk dilaksanakan melalui proses validasi. Data penilaian dari validator ahli materi disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi

Skor perolehan dari data tersebut selanjutnya dikalkulasi dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{89}{100} \times 100\%$$

$$P = 0,89 \times 100\%$$

$$P = 89\%$$

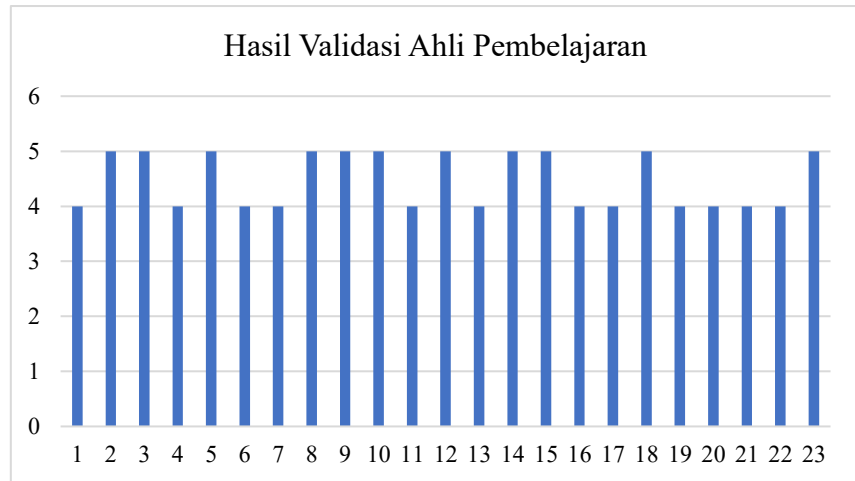
Berdasarkan kalkulasi tersebut, diketahui persentase validitas adalah 89%, sehingga produk termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pelaksanaan uji coba. Rincian penilaian selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8. Data kualitatif dari penilaian konten materi dipaparkan pada tabel 4.5.

Tabel 4. 3 Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Komentar/Saran	Tindak Lanjut Peneliti
1.	Segi bahasa perlu ditata lagi	Memperbaiki penataan bahasa agar lebih jelas, efektif, dan mudah untuk dipahami
2.	Materi yang disajikan lebih interaktif	Mengembangkan penyajian materi menjadi lebih interaktif melalui penambahan pertanyaan yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa
3.	Hasil nilai siswa pada latihan soal dapat diakses guru	Memberikan akses kepada guru hasil latihan soal siswa atau siswa dapat membagikan hasil belajarnya kepada guru setelah menyelesaikan latihan soal
4.	Konsistensi penyebutan siswa atau peserta didik	Memperbaiki konsistensi penggunaan “siswa” atau “peserta didik” agar penulisan dalam media lebih sistematis

c. Validasi pembelajaran

Proses validasi ini melibatkan guru kelas, yang memiliki pemahaman terhadap karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran di kelas. Data hasil validasi ahli pembelajaran disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 4. 11 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Skor perolehan dari data tersebut selanjutnya dikalkulasi dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{103}{115} \times 100\%$$

$$P = 0,895 \times 100\%$$

$$P = 89,5\%$$

Berdasarkan kalkulasi tersebut, diketahui persentase validitas adalah 89,5%, sehingga produk termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pelaksanaan uji coba.

Rincian penilaian selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7. Data kualitatif dari penilaian ahli dipaparkan pada tabel 4.7.

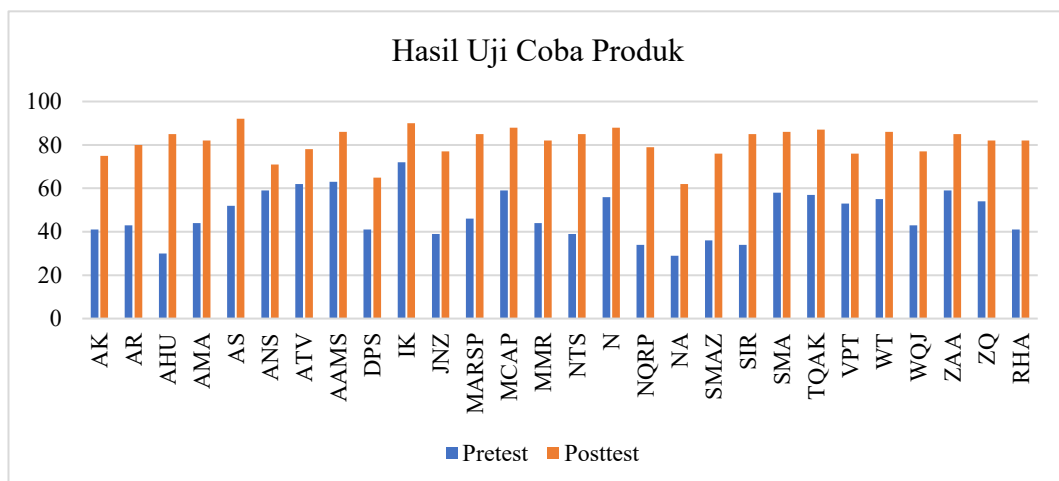
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran

No.	Komentar/Saran	Tindak Lanjut Peneliti
1.	Media HUKA sangat bagus dan visualnya sudah sesuai dengan daya tarik anak-anak SD/MI	Mempertahankan desain visual media yang telah sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI

2. Analisis Data

a. Hasil tes

Penyajian dan analisis data uji produk pada penelitian ini menggunakan uji N-Gain sebagai instrumen pembanding antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas VB. Adapun data hasil tes pada gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Hasil Pretest - Posttest Siswa

Berdasarkan diagram di atas, nilai terendah *pretest* sebesar 29 dan nilai tertinggi sebesar 72. Sedangkan pada *posttest*, nilai terendah sebesar 62 dan nilai tertinggi sebesar 92. Lebih jelasnya,

data tersebut dapat dilihat di lampiran 13. Guna mengidentifikasi ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa, data yang tercantum pada gambar 4.12, selanjutnya diarahkan pada pengujian N-Gain. Hasil uji N-Gain yang diperoleh adalah :

Tabel 4. 5 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	,29	,83	,6336	,12254
Ngain_Persen	28	29,27	83,33	63,3629	12,25422
Valid N (listwise)	28				

$$\begin{aligned}
 N\ Gain &= \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ pretest} \\
 &= \frac{81.14 - 47.96}{100 - 47.96} \\
 &= 0,63
 \end{aligned}$$

Hasil menunjukan nilai Gain sebesar 0,63 dan Gain persen sebesar 63,36%. Berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Meltzer dan Hake masuk ke dalam kriteria sedang dengan klasifikasi cukup efektif. Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media HUKA berbasis *joyful learning*.

C. Revisi Produk

1. Revisi Produk dari Ahli Media

Tabel 4. 6 Revisi Produk Ahli Media

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Perlu ditambahkan <i>manual book</i>	-	
2.	Menu <i>home</i> utama dengan <i>home</i> materi perlu dibedakan		
3.	Video pembelajaran jadi satu dengan menu materi, tidak perlu jadi menu tersendiri		
4.	Navigasi <i>next</i> dan <i>back</i> perlu diatur ulang	   	   

			
5.	Tombol <i>exit</i> langsung untuk tutup produk		

2. Revisi Produk dari Ahli Materi

Tabel 4. 7 Revisi Produk Ahli Materi

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Segi bahasa perlu ditata ulang, jangan menggunakan bahasa ibu		
2.	Materi lebih ke interaktif, jangan kaku	  	  
3.	Konsistensi penyebutan peserta didik atau siswa		
4.	Hasil nilai siswa dapat diakses rekam oleh guru	-	-

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media HUKA berbasis *joyful learning* pada materi penggunaan huruf kapital kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang. Sebagai media interaktif, pengembangan media HUKA ditujukan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Pengembangan dilakukan melalui platform *Articulate Storyline 3* dengan bantuan desain visual dari Canva.

Penelitian mengacu pada model Lee & Owens yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).⁶¹ Model ini dipilih karena fokusnya yang adaptif terhadap media berbasis multimedia, sehingga dinilai relevan digunakan dalam pengembangan media HUKA. Adapun penjelasan setiap tahapan, sebagai berikut:

1. Analisis

Tahap analisis merupakan landasan utama dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Guna mengidentifikasi kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia, tahap ini dilaksanakan dengan menerapkan instrumen observasi dan wawancara bersama guru kelas.

⁶¹ Lee and Owens, *Multimedia-Based Instructional Design : Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks, LKPD, dan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan mudah bosan selama pembelajaran. Selain itu, tingginya intensitas kekeliruan siswa dalam menerapkan kaidah penggunaan huruf kapital.

Kondisi tersebut mengindikasikan adanya urgensi terhadap media pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara lebih menarik dan interaktif. Hasan dkk. (2021), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk mendukung penyampaian materi agar lebih mudah dipahami siswa.⁶² Pandangan tersebut menegaskan bahwa media berperan penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, Munawir dkk. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berpotensi membangun interaksi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran, sehingga mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar. Pemanfaatan media interaktif dapat membantu guru menyampaikan informasi dengan cara yang lebih variatif dan meningkatkan motivasi siswa.⁶³

Analisis kebutuhan juga dilakukan terhadap karakteristik siswa SD yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan aktivitas interaktif. Disamping itu, analisis kurikulum juga dilaksanakan guna menyelaraskan media dengan capaian pembelajaran. Materi penggunaan

⁶² Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Sukoharjo: CV Tahta Media Group, 2021).

⁶³ Munawir, Rofiqoh, and Khairani, "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah."

huruf kapital merupakan salah satu aspek penting dalam keterampilan menulis yang wajib dikuasai siswa SD, agar mampu menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah.⁶⁴

Dalam perspektif Islam, pengembangan media sejalan dengan QS. Al-Qalam ayat 1 yang menekankan pentingnya menulis dan penyampaian pembelajaran yang baik.⁶⁵

ن وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ ﴿١﴾

Artinya: “*Nūn. Demi pena dan apa yang mereka tuliskan.*”

Ayat tersebut menjelaskan pentingnya pena dan aktivitas menulis sebagai sarana memperoleh serta menyampaikan ilmu pengetahuan. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan huruf kapital berkaitan langsung dengan keterampilan menulis sesuai kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, pengembangan media HUKA juga sejalan dengan QS. An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “*Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.*”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa penyampaian materi hendaknya dilakukan dengan cara yang baik, bijaksana, dan

⁶⁴ Fitriyani, El-Fanny, and Nurfitriya, “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI Bahasa Indonesia Sekolah Dasar.”

⁶⁵ Indonesia, “Al-Qur’an Surah Al-Qalam Ayat 1.”

menyenangkan.⁶⁶ Hal tersebut sejalan dengan pendekatan *joyful learning* yang diterapkan dalam media HUKA untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2. Desain

Produk dirancang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan. Perancangan media dimulai dari penyusunan rumusan pembelajaran, storyboard, materi, video, tampilan visual, dan evaluasi pembelajaran. Desain visual dibuat menggunakan Canva Pro dengan perpaduan warna, ilustrasi kartun, ikon menarik, dan penggunaan font yang mudah dibaca. Setelah itu desain diintegrasikan ke dalam *Articulate Storyline 3*.

Media HUKA dirancang menggunakan pendekatan *joyful learning*. Menurut Affandi dkk. (2024), *joyful learning* menghadirkan pengalaman belajar menyenangkan, sehingga guru dan siswa dapat memperoleh manfaat bersama.⁶⁷ Pandangan tersebut diperkuat oleh Barry dkk. (2025), yang mengungkapkan bahwa pendekatan *joyful learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penciptaan suasana belajar yang sederhana dan menarik.⁶⁸ Pendekatan ini muncul sebagai solusi terhadap pembelajaran yang kurang menunjang sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran.

⁶⁶ Suganda et al., "Metode Pembelajaran Menurut Al- Qur'an Surah An-Nahl Ayat 125."

⁶⁷ Affandi et al., *Joyful Learning & Media Pembelajaran*.

⁶⁸ Barry, Arief, and Rehani, "Strategi Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi , Keterlibatan Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

3. Pengembangan

Berdasarkan storyboard yang ada, rancangan media mulai direalisasikan menjadi produk nyata, dengan mengintegrasikan unsur multimedia. Media HUKA terdiri atas beberapa bagian utama: halaman utama, halaman *login*, menu utama: petunjuk penggunaan, rumusan pembelajaran, materi, video, evaluasi, dan profil pengembang. Dalam pengembangan materi, peneliti menyesuaikan isi media dengan aturan penggunaan huruf kapital berdasarkan buku panduan guru Bahasa Indonesia kelas V dan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).

Produk yang dikembangkan juga mengacu pada indikator pendekatan *joyful learning*.⁶⁹

- a. *Improvement* (pertumbuhan): Pada indikator ini, media dikembangkan dengan tampilan menarik, penggunaan warna cerah, animasi, dan audio untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan sikap positif siswa. Perubahan sikap positif terlihat melalui meningkatnya antusias, perhatian, dan keaktifan siswa selama menggunakan media HUKA.
- b. *Development* (pengembangan): Pada indikator ini, media dilengkapi materi penggunaan huruf kapital, kuis interaktif, dan evaluasi pembelajaran yang membantu siswa meningkatkan prestasi akademik. Kuis tersebut mendorong siswa untuk membagikan hasil belajar dan pemahamannya kepada teman maupun guru.
- c. *Empowerment* (pemberdayaan): Pada indikator ini, media

⁶⁹ Barry, Arief, and Rehani.

dikembangkan dengan fitur interaktif yang memberikan kesempatan untuk siswa belajar mandiri, mengeksplorasi materi, dan mengembangkan potensi unik siswa. Media HUKA memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengoperasikan media, mencoba latihan soal, dan mengulang materi.

Tahap selanjutnya, dilakukan validasi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan indikator yang ada. Media memperoleh kategori layak digunakan setelah dilakukan beberapa revisi sesuai saran.

4. Implementasi

Setelah proses pengembangan selesai dan media memperoleh validasi dari ahli, tahapan berikutnya adalah implementasi. Media HUKA diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Uji coba dilakukan pada kelas VB dengan jumlah keseluruhan 30 siswa. Namun, terdapat 2 siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran karena izin, maka pelaksanaan uji coba media dilakukan kepada 28 siswa. Tahap awal, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi yang akan dipelajari.⁷⁰

Sebelum media HUKA digunakan dalam proses pembelajaran, siswa terlebih dahulu membaca petunjuk penggunaan (*manual book*) agar siswa dapat memahami cara penggunaan media. Selanjutnya, media

⁷⁰ Nur Aisyah Siregar, Nikmah Royani Harahap, and Hotni Sari Harahap, "Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Al Washliyah Pantai Cermin," *Eduonomika* 07, no. 01 (2023): 1–13, <https://doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>.

HUKA ditampilkan melalui layar LCD di dalam kelas, sehingga seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran secara bersama. Terakhir, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media.⁷¹

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian oleh tim ahli terhadap media HUKA yang dikembangkan. Dari evaluasi tersebut, ditemukan bahwa media HUKA memperoleh skor 87% (media), 89% (materi), dan 89,5% (pembelajaran), sehingga produk dinyatakan sangat valid dan layak diimplementasikan. Hasil uji menunjukkan skor sebesar 0,63 dengan persentase 63%, yang termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Berdasarkan temuan tersebut, media HUKA berbasis *joyful learning* dapat disimpulkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penggunaan huruf kapital.

B. Hasil Efektivitas Media HUKA

Media HUKA berbasis *joyful learning* yang telah melalui proses validasi dan penyempurnaan berdasarkan komentar dari tim ahli, selanjutnya diujicobakan kepada siswa kelas VB MI Tahfidz Al Asyhar Malang dengan jumlah 28 siswa. Pelaksanaan uji coba diawali dengan pemberian soal *pretest* kepada seluruh siswa. Setelah itu, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media HUKA sebagai sarana utama. Pada tahap akhir, siswa diberikan soal *posttest* sebagai instrumen pengukur capaian belajar.

⁷¹ Siregar, Harahap, and Harahap.

Penggunaan media HUKA berbasis *joyful learning* berdasarkan gambar 4.12 menghasilkan nilai rata-rata sebesar 47,96 (*pretest*) dan 81,14 (*posttest*). Hasil pengujian melalui uji N-Gain menunjukkan perolehan skor sebesar 0,63 dengan persentase 63%. Mengacu pada kriteria yang tercantum dalam tabel 3.3 dan tabel 3.4 nilai tersebut tergolong dalam kategori sedang dan dinilai cukup efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Sejalan dengan Wirda dkk. (2020), yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.⁷² Hasil belajar yang tinggi mencerminkan pemahaman materi yang mendalam, sedangkan hasil belajar rendah mencerminkan adanya hambatan yang dialami siswa. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa pasca implementasi media HUKA terbukti efektif untuk digunakan.

Upaya peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilakukan melalui pemanfaatan media interaktif sebagai stimulus interaktifitas siswa. Media HUKA dikembangkan menggunakan *Articulate Storyline 3* dengan bantuan desain dari Canva sehingga menghasilkan media interaktif dan menarik. Penggunaan gambar, audio, dan kuis interaktif dalam media HUKA menjembatani pemahaman siswa terhadap penggunaan huruf kapital dengan lebih mudah dan menyenangkan. Pendapat tersebut sejalan dengan Moeis dan Harmin (2022) yang menyatakan bahwa *Articulate Storyline 3* merupakan

⁷² Wirda et al., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*.

platform pengembangan media yang mudah digunakan dan mampu mendukung pembelajaran menjadi menarik dan efektif bagi siswa.⁷³

Pengembangan media HUKA juga dikombinasikan dengan pendekatan *joyful learning* dengan menerapkan tiga indikator: *improvement*, *development*, dan *empowerment* menjadikan siswa lebih termotivasi, aktif, dan terlibat selama pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Affandi dkk. (2024), bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.⁷⁴

Hasil belajar yang meningkat setelah penggunaan media HUKA dapat dianalisis juga melalui perspektif Bloom, yang membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.⁷⁵ Peningkatan hasil belajar pada materi penggunaan huruf kapital, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengingat kaidah penggunaan huruf kapital, tetapi juga memahami dan mengaplikasikan kaidah dalam konteks kalimat.

⁷³ Dikwan Moeis and Andi Harmin, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Kuliah Pemograman Berorientasi Objek," *Jurnal Informasi Dan Komputer* 10, no. 1 (2022): 97–106, <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.281>.

⁷⁴ Affandi et al., *Joyful Learning & Media Pembelajaran*.

⁷⁵ Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik."

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan adalah media HUKA berbasis *joyful learning*. Proses pengembangannya melalui beberapa tahapan, yaitu: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, dengan mengintegrasikan konten multimedia. Penerapan pendekatan *joyful learning* pada media diwujudkan melalui indikator *improvement*, *development*, dan *empowerment* untuk mendorong motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Media HUKA yang dikembangkan di validasi oleh tim ahli sesuai dengan bidang keahliannya. Melalui rangkaian uji ahli, media memperoleh persentase skor sebesar 87% (media), 89% (materi) dan 89,5% (pembelajaran). Persentase dari tim ahli tersebut membuktikan bahwa produk layak digunakan.
2. Media HUKA berbasis *joyful learning* terbukti efektif. Pernyataan tersebut dibuktikan oleh peningkatan hasil dengan persentase sebesar 63%. Berdasarkan kriteria interpretasi nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media HUKA terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, berikut disampaikan beberapa saran:

1. Pihak sekolah diharapkan mampu memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media berbasis teknologi dengan mempersiapkan fasilitas yang memadai.
2. Media HUKA yang dihasilkan melalui penelitian ini, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana dalam penyampaian materi penggunaan huruf kapital.
3. Siswa diharapkan mampu memanfaatkan media HUKA sebagai sarana pembelajaran mandiri yang mempermudah pemahaman terhadap materi.
4. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk memilih sekolah yang telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi atau ICT (*Information and Communication Technology*) sebagai lokasi penelitian. Hal ini bertujuan agar proses implementasi media berbasis digital seperti media HUKA dapat berjalan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Ghozali Rusyid, Cholichul Hadi, Nur Ainy Fardana, Fika Megawati, Nurfi Laili, and Noer Ma'unatur Rohmah. *Joyful Learning & Media Pembelajaran*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2024.
- Afnisah, Nur, Lala Jelita Ananda, Arifin Siregar, and Eva Betty Simanjutak. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Medan Denai." *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)* 3, no. 3 (2023): 105–13. <https://doi.org/10.36987/josdis.v3i2.4714>.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar." *PERNIK Jurnal PAUD* 3, no. 1 (2020): 35–44.
- Amelia, Rizki, and Agus Mukti Wibowo. "The Development of Blended Learning-Based Digital Teaching Materials on Kinematics for Islamic Primary School Prospective Teachers in Science Learning." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 16, no. 1 (2024): 191–200. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v16i1.9573>.
- Bachtiar, Sigit Yudha, and Maryam Isnaini Damayanti. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Pembelajaran Menulis Huruf Kapital Dengan Metode SAS Di Kelas I Sekolah Dasar." *JPGSD* 12, no. 4 (2024): 595–609.
- Barry, Muhammad Mahmudi, Asmaiwaty Arief, and Rehani. "Strategi Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi , Keterlibatan Dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 3, no. 1 (2025): 96–103.
- Bloom, Benjamin S, Max D Engelhart, Edward J Furst, Walker H Hill, and David R Krathwohl. *Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals*, 1956.
- Dewi, Ika Parma, Rania Sofya, and Asrul Huda. *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press, 2021. https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Media_Pembelajaran_Inovatif_deng/_dZbEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Farhrohman, Oman. "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD / MI." *PRIMARY* 9, no. 1 (2017): 23–34.
- Fitriyani, Guruh Misfan El-Fanny, and Nurfitriani. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI Bahasa Indonesia Sekolah Dasar." *Journal of Educational and Language Research* 3, no. 6 (2024): 307–12.
- Hafiedz, Ridho, and Didah Nurhamidah. "Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Pena Literasi* 6, no. 1 (2023): 54–64. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>.
- Hanifah, Nur Hidayah, Muhammad Walid, Candra Avista Putri, Laila Nuriya Sinta, and Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum. "Development of Android-Based 'Pete'

- Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning.” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 9, no. 2 (2022): 430. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11467>.
- Hardiansyah, Dede Ajay, Lunamaya Apriyani, Jamilah Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Riyadhul Jannah. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)* 5, no. 3 (2025): 747–54.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: CV Tahta Media Group, 2021.
- . *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: CV Tahta Media Group, 2021.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. “Al-Qur’an Surah Al-Qalam Ayat 1.” Qur’an Kemenag, 2019. <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/68?from=1&to=1>.
- Izzah, Salwa Asyifa’tul, and Nur Hidayah Hanifah. “Pengembangan Panduan Marketday Berbasis Articulate Storyline Pada Siswa Sekolah Dasar.” *IBTIDA’: Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 06, no. 02 (2025): 143–54. <https://doi.org/10.37850/ibtida>.
- Jauza, Najwa Ammara, and Meyniar Albina. “Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. April (2025): 15–23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>.
- Juniantari, Made, Gede Saindra Santyadiputra, and Ni Made Rupita Widyastiti. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Kuliah Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran.” *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual* 6, no. 3 (2021): 646–58.
- Kamila, Nurnisa, and Samsul Bahri. “Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Di Kelas V SD Bunga Tanjung.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 1 (2024): 1710–21. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3438>.
- Khoiriyah, Nur Izzatul, and Hendratno. “Pengembangan Media E-Card Interaktif Kartu Peral (Penggunaan Huruf Kapital) Pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Siswa Kelas V Sekolah Dasar” 13, no. 7 (2025): 1928–39.
- Lee, William W., and Diana L. Owens. *Multimedia-Based Instructional Design : Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*. Jossey-Bass, 2004.
- Mailida, Yulita, Rora Rizki Wandini, and Mutia Fathia Rahmah. “Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 5608–15.
- Marta, Muhammad Afif, Dimas Purnomo, Universitas Islam, Negeri Imam, and

- Bonjol Padang. "Konsep Taksonomi Bloom Dalam Desain Pembelajaran." *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 227–46. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>.
- Maryana, Dewinta Arum Maulida, Sabila Shaishatul Jannah, Yuwida Romanda Saktilia, Lutfia Alimul Sajidah, and Fiki Kamelia. *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Merdeka Belajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Digital_di_Sekolah_Da/Lx79EAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- Moeis, Dikwan, and Andi Harmin. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Kuliah Pemograman Berorientasi Objek." *Jurnal Informasi Dan Komputer* 10, no. 1 (2022): 97–106. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.281>.
- Mulia, Elvira, Supratman Zakir, Cintia Rinjani, and Septi Annisa. "Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya" 7, no. 2 (2021): 137–56.
- Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik" 21, no. 2 (2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Nurhayati, Siti, Megan Asri Humaira, and Wilis Firmansyah. "Kesalahan Penulisan Huruf Kapital Pada Karangan Deskripsi Peserta Didik Kelas 5 Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 2, no. 6 (2023): 2379–90. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i6.10697>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" 3, no. 1 (2018): 171–87.
- Pertiwi, Dewi Sinta Kusuma, and Indah Setyo Wardhani. "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)* 2, no. 11 (2024): 1–13. <https://doi.org/10.62281>.
- Putra, Kurniawan Syah. "Konsep Pendidikan Spiritual Imam Al-Ghazali Dan Relevansinya Terhadap Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam." *Jurnal Ilmiah Guru Madrasah (JIGM)* 3, no. 2 (2024): 104–17.
- Sa'diyah, Halimatus, Hanik Yuni Alfiah, Zaini Tamin AR, and Nasaruddin. "Model Research and Development Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *El Banat* 10, no. 1 (2020): 42–73.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" 2, no. 1 (2019): 470–77.
- Sari, Amanda Kartika, and Nugrananda Janattaka. "Pengembangan Media

- Interaktif Articulate Storyline 3 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 3 Margomulyo.” *Journal on Education* 07, no. 01 (2024): 2032–38. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6408>.
- Saski, Nabilah Hamudiana, and Tri Sudarwanto. “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2021): 1118–24. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>.
- Siregar, Nur Aisyah, Nikmah Royani Harahap, and Hotni Sari Harahap. “Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Al Washliyah Pantai Cermin.” *Edunomika* 07, no. 01 (2023): 1–13. <https://doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>.
- Sitorus, Jonter Pandapotan. *Mengenal Tata Bahasa Indonesia*. Malang: CV Eternity Fisher Media, 2019. https://www.google.co.id/books/edition/Mengenal_Tata_Bahasa_Indonesia/hFKeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Suganda, Sudin Lasahia, Suanah, Nurfaizah, Sri Fahmi, and Sri Alimah. “Metode Pembelajaran Menurut Al- Qur’an Surah An-Nahl Ayat 125.” *JIPKIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keislaman* 5, no. 1 (2025): 108–17. <https://doi.org/10.55883/jipkis.v5i1>.
- Sugiri, Wiku Aji, Ma’rifatun Nisa, Cindy Azzalina, and Binti Nur Alifia Avivah. “Buku Cerita Interaktif Barcode Video Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD.” *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 17, no. 2 (2025): 239–51. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.3941>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 2nd ed. Bandung: ALFABETA, 2023.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Penerbit Suryacahya, 2024.
- Suparlan. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2020): 245–58.
- Verawaty, Evy, and Zulqarnain. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Bergerak Bersama*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek, n.d. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Wahab, Dewi Anita Silvina Wahab, Turmudi, and Agus Mukti Wibowo. “Pengembangan E-LKPD Live Worksheet Berbasis Project Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kepedulian Energi Siswa.” *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 4 (2025): 2211–36. <https://doi.org/10.35931/am.v9i4.5542>.
- Wirda, Yendri, Ikhyia Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, and Sisca Fujianita. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.

LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 60, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2711/Un.03.1/TL.00.1/09/2025 16 September 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MI Tahfidz Al Asyhar
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Nur Wahyuningsih
NIM : 220103110094
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : Pengembangan Media HUKA berbasis Joyful
Learning pada Materi Penggunaan Huruf Kapital MI
Tahfidz Al Asyhar Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-47/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

06 Januari 2026

Kepada Yth.
Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

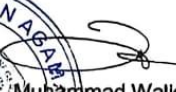
Nama : Nur Wahyuningsih
NIM : 220103110094
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media HUKA Berbasis Joyful Learning
pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI
Tahfidz Al Asyhar Malang

Dosen Pembimbing : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP: 197308232000031002


Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-46/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

06 Januari 2026

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nur Wahyuningsih
NIM : 220103110094
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media HUKA Berbasis Joyful Learning
pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI
Tahfidz Al Asyhar
Dosen Pembimbing : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,



Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-48/Un.03.1/TL.01.04 /01/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

06 Januari 2026

Kepada Yth.
Alfin Khalimatus Sakdiyah, S.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Nur Wahyuningsih
NIM : 220103110094
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media HUKA Berbasis Joyful Learning
pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI
Tahfidz Al Asyhar Malang
Dosen Pembimbing : Nur Hidayah Hanifah, M. Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 596/Un.03.1/TL.01.04/02/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

5 Februari 2026

Kepada

Yth. Kepala MI Tahfidz Al Asyhar Malang

di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Nur Wahyuningsih
NIM	: 220103110094
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media HUKA berbasis Joyful Learning pada Materi Penggunaan Huruf Kapital MI Tahfidz Al Asyhar Malang
Lama Penelitian	: Februari 2026 sampai dengan April 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
18730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 6 Surat Balasan Izin Penelitian



MADRASAH IBTIDAIYAH TAHFIDZ AL ASYHAR

Ternakreditasi "B"

Jl. Raya Madyopuro No. 39 RT 08 RW 01
Kel. Madyopuro, Kec. Kedungkandang, Kota Malang
Telp. 081330090309 WEBSITE: <http://mitahfidzalasyhar.sch.id/>

Nomor : 018/SB/MITA/II/2026
Lamp. : -
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Malang, 10 Februari 2026

Kepada Yth.
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami haturkan, semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT. Sholawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Menanggapi surat nomor 596/Un.03.1/TL.01.04/02/2026 tanggal 5 Februari 2026 mengenai permohonan izin penelitian saudara/i :

Nama : Nur Wahyuningsih
NIM : 220103110094
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini kami mengizinkan saudara/i bersangkutan untuk melakukan penelitian di madrasah kami dengan lama penelitian **Februari 2026 – April 2026**. Dengan judul penelitian: "Pengembangan Media HUKA berbasis Joyful Learning pada Materi Penggunaan Huruf Kapital MI Tahfidz Al Asyhar Malang"

Demikian surat balasan ini kami sampaikan. Atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Megetahui,
Kepala Madrasah



Rodatul Jannah, S.Pd.I, M.Pd

Lampiran 7 Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “Pengembangan Media HUKA Berbasis *Joyful Learning* pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al-Asyhar Malang.” Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Alfin Khalmatus Sakdiah, S.pd
NIP : -
Instansi : MI Tahfidz Al Asyhar
Pendidikan : S1 - PGMI
Alamat : Pucangsongo - Pakis, Kab. Malang

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi tanda check (✓) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Kurang Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
Sangat Kurang Jelas	Kurang Jelas	Cukup Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Kurang Menarik	Kurang Menarik	Cukup Menarik	Menarik	Sangat Menarik
Sangat Kurang Mudah	Kurang Mudah	Cukup Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Sangat Kurang Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Tepat	Sangat Tepat

KISI-KISI ANGKET AHLI PEMBELAJARAN

Aspek	Kriteria	Deskripsi	No. Angket	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kompatibilitas	Dapat dijalankan pada berbagai perangkat	1	
		Media mudah untuk digunakan	2	
	Usability (Penggunaan)	Panduan penggunaan jelas dan mudah dipahami	3	
		Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan	4	
		Bersifat interaktif	5	
	Reliable (Kehandalan)	Tidak mudah <i>error</i> saat dijalankan	6	
		Tidak memberatkan kinerja perangkat	7	
Aspek Desain Pembelajaran	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	8	
		Tujuan disajikan pada awal penyajian materi	9	
	Penyajian Materi	Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori	10	
		Pemberian contoh mendukung pemahaman materi	11	
		Materi disajikan secara sistematis dan terurut	12	
		Contoh pendukung materi	13	
		Materi didukung rujukan yang jelas	14	
		Dapat digunakan secara mandiri	15	
	Kemampuan Fasilitas Evaluasi	Soal kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran	16	
		Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami	17	
		Terdapat umpan balik kuis	18	
		Dapat membantu menyimpulkan hasil belajar	19	
	Aspek Komunikasi Visual	Komunikatif	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	20
			Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan jelas dan mudah dibaca	21
Visual		Kesesuaian perpaduan warna	22	
		Tampilan media sederhana dan menarik	23	

2. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon untuk memberikan rekomendasi dengan memberikan tanda (✓) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media.

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) dapat dijalankan di berbagai perangkat (laptop/computer/smartphone)				✓		
2	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) mudah untuk dioperasikan				✓		
3	Panduan penggunaan media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) jelas dan mudah dipahami				✓		
4	Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan				✓		
5	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) bersifat interaktif				✓		
6	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) tidak mudah <i>error</i> saat dijalankan				✓		
7	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) saat dijalankan tidak memberatkan kinerja perangkat				✓		
Aspek Desain Pembelajaran							
8	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran				✓		
9	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas pada bagian awal materi				✓		

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
10	Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori					✓	
11	Pemberian contoh mendukung pemahaman materi				✓		
12	Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur					✓	
13	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman materi				✓		
14	Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas					✓	
15	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar					✓	
16	Soal kuis yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		
17	Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami				✓		
18	Terdapat umpan balik soal setelah mengerjakan evaluasi					✓	
19	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis				✓		
Aspek Komunikasi Visual							
20	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓		
21	Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proposional dengan tampilan layar				✓		
22	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai				✓		
23	Desain tampilan media pembelajaran sederhana dan menarik					✓	

C. Komentor dan Kritik dan Saran

Aplikasi "Huka" sangat bagus dan visualnya juga sudah sesuai dengan daya tarik anak-anak SD/MI.

D. Kesimpulan

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
 2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
 3. Tidak layak diujicobakan di lapangan
- *) Lingkari salah satu

Malang, 20 Januari 2026

Validator,



Alfin Khaymatus S. S.pd

NIP. -

Lampiran 8 Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “Pengembangan Media HUKA Berbasis *Joyful Learning* pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al-Asyhar Malang.” Peneliti memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Juli Sri Indah Lestari, M.Pd
NIP :
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan : S2- PGM
Alamat : Malang

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi tanda check (✓) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Kurang Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
Sangat Kurang Jelas	Kurang Jelas	Cukup Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Kurang Menarik	Kurang Menarik	Cukup Menarik	Menarik	Sangat Menarik
Sangat Kurang Mudah	Kurang Mudah	Cukup Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Sangat Kurang Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Tepat	Sangat Tepat

KISI-KISI ANGKET AHLI MATERI

Aspek	Kriteria	Deskripsi	No. Angket
Aspek desain pembelajaran	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	1
		Tujuan disajikan pada awal penyajian materi	2
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
	Penyajian Materi	Materi mudah dipahami	4
		Pemberian contoh mendukung pemahaman materi	5
		Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur	6
	Kelengkapan dan Kualitas	Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori	7
		Gambar pendukung materi membantu pemahaman terhadap materi	8
		Materi didukung rujukan yang jelas	9
		Dapat digunakan secara mandiri	10
	Kemampuan Fasilitas Evaluasi	Soal kuis sesuai dengan tujuan pembelajaran	11
		Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami	12
		Terdapat umpan balik kuis	13
		Dapat membantu menyimpulkan hasil belajar	14
Aspek Komunikasi Visual	Komunikatif	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	15
		Terdapat video yang sesuai dengan materi	16
	Visual	Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar	17
		Video sesuai dengan materi pembelajaran	18
		Desain tampilan sederhana menarik	19
		Kesesuaian perpaduan warna	20

2. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon untuk memberikan rekomendasi dengan memberikan tanda (✓) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media.

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Desain Pembelajaran							
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran					✓	
2	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas pada bagian awal materi					✓	
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓	
4	Penyampaian materi pembelajaran mudah untuk dipahami				✓		
5	Pemberian contoh pada materi mendukung pemahaman materi				✓		
6	Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur					✓	
7	Materi yang disajikan lengkap dan benar secara teori				✓		
8	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman materi pembelajaran					✓	
9	Materi yang disajikan didukung dengan rujukan yang jelas					✓	
10	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) dapat digunakan secara mandiri sebagai suplemen belajar					✓	
11	Soal kuis yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		
12	Soal kuis jelas dan bahasanya mudah dipahami				✓		
13	Terdapat umpan balik pada soal evaluasi					✓	

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
14	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis				✓		
Aspek Komunikasi Visual							
15	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami				✓		
16	Pemberian video yang sesuai dengan materi				✓		
17	Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar				✓		
18	Video yang digunakan sesuai dan mendukung pemahaman materi.				✓		
19	Desain tampilan media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) pembelajaran sederhana menarik					✓	
20	Perpaduan warna yang digunakan pada media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) telah sesuai				✓		

C. Komentor dan Kritik dan Saran

Bagus, sudah dapat digunakan dalam praktik pembelajaran ada beberapa yang harus diperhatikan adalah terkait hasil nilai siswa dapat diakses rekap oleh guru yang menggunakan. Konsistensi penyebutan siswa / peserta didik.

D. Kesimpulan

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi
 - ② Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
 3. Tidak layak diujicobakan di lapangan
- *) Lingkari salah satu

Malang, 10 Februari 2026

Validator,



Yuli Sri Indah L, M.Pd

NIP. -

Lampiran 9 Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Bapak/ Ibu yang terhormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian tentang “Pengembangan Media HUKA Berbasis *Joyful Learning* pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al-Asyhar Malang.” Peneliti memohon bantuan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar instrumen validasi berikut. Pengisian instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut yang untuk selanjutnya akan digunakan sebagai sarana pembelajaran

Hasil dari pengukuran instrumen tersebut akan peneliti gunakan untuk meningkatkan kualitas dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini.

Nama : Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
NIP : 199404292019031007
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan : S2 Teknologi Pembelajaran
Alamat : Malang

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Mohon mengoperasikan media pembelajaran, kemudian isi lembar instrumen dengan memberi tanda check (✓) pada kolom angka 1, 2, 3, 4 dan 5 yang dianggap sesuai.

SKALA PENILAIAN				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Sangat Kurang Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai
Sangat Kurang Jelas	Kurang Jelas	Cukup Jelas	Jelas	Sangat Jelas
Sangat Kurang Menarik	Kurang Menarik	Cukup Menarik	Menarik	Sangat Menarik
Sangat Kurang Mudah	Kurang Mudah	Cukup Mudah	Mudah	Sangat Mudah
Sangat Kurang Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Tepat	Sangat Tepat

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

Aspek	Kriteria	Deskripsi	No. Angket
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	<i>Usability</i> (Penggunaan)	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	1
		Panduan penggunaan jelas mudah dipahami	2
		Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan	3
	Kompatibilitas	Dapat dijalankan pada berbagai perangkat	4
		Dapat dijalankan pada berbagai perangkat dengan baik	5
	<i>Maintainability</i> (Pengelolaan)	Dapat dikelola dengan mudah	6
	<i>Reliable</i> (Kehandalan)	Dapat berfungsi dengan baik	7
		Tidak memberatkan kinerja perangkat yang digunakan	8
	<i>Reusable</i> (Pemanfaatan kembali)	Dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	9
Aspek Komunikasi Visual	Komunikatif dan Kreatifitas	Penyajian contoh gambar yang digunakan jelas dan mudah dipahami	10
		Alur penyajian materi terstruktur	11
		Tampilan media sederhana dan menarik	12
	Visual	Desain antarmuka konsisten	13
		Kualitas gambar	14
		Ketepatan penyajian gambar	15
		Ukuran font yang digunakan jelas dan proposional dengan tampilan layar	16
		Kesesuaian perpaduan warna	17
Aspek Desain Pembelajaran	Kemampuan Fasilitas Evaluasi	Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah	18
		Terdapat umpan balik pada fitur kuis	19
		Laporan nilai siswa	20

2. Saran-saran sebagai perbaikan media pembelajaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
3. Mohon menuliskan kesimpulan dari seluruh validasi media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon untuk memberikan rekomendasi dengan memberikan tanda (✓) pada rekomendasi pernyataan tingkat kevalidan media.

B. Instrumen Validasi untuk Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak							
1	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) mudah untuk dioperasikan					✓	
2	Panduan penggunaan media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) jelas dan mudah dipahami					✓	
3	Navigasi berupa <i>button</i> yang tersedia jelas dan mudah digunakan				✓		
4	Media pembelajaran dapat dijalankan di berbagai perangkat (<i>laptop/komputer/smart phone</i>)				✓		
5	Media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) dapat dijalankan pada berbagai perangkat (<i>laptop/komputer/smart phone</i>) dengan baik				✓		
6	HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) dapat dikelola dengan mudah				✓		
7	Media tidak mudah error saat dioperasikan				✓		
8	HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) saat dijalankan tidak memberatkan kinerja perangkat				✓		
9	Sebagian atau seluruh program HUKA (Penggunaan Huruf					✓	

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
	Kapital) dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain						
Aspek Komunikasi Visual							
10	Penyajian contoh yang digunakan jelas dan mudah dipahami					✓	
11	Alur penyajian materi pembelajaran sistematis dan terstruktur					✓	
12	Tampilan media HUKA (Penggunaan Huruf Kapital) pembelajaran sederhana dan menarik					✓	
13	Desain antarmuka media konsisten				✓		
14	Kualitas gambar yang ditampilkan pada media baik				✓		
15	Gambar yang disajikan mendukung materi pembelajaran				✓		
16	Ukuran font yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan proposional dengan tampilan layar				✓		
17	Pemilihan dan perpaduan warna yang digunakan pada media telah sesuai					✓	
Aspek Desain Pembelajaran							
18	Fitur kuis dapat digunakan dengan mudah				✓		
19	Terdapat umpan balik pada fitur kuis				✓		
20	Terdapat laporan hasil setelah mengerjakan kuis				✓		

C. Komentor dan Kritik dan Saran

Media telah dikembangkan ulang sesuai dengan saran pada validasi tahap 1. Produk dapat diujicobakan pada subjek penelitian.

D. Kesimpulan

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi ✓
 2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
 3. Tidak layak diujicobakan di lapangan
- *) Lingkari salah satu

Malang, 11 Februari 2026

Validator,



Wiku Aji Sugiri, M.Pd,

NIP. 199404292019031007

Lampiran 10 Kode QR Media Huka dan Manual Book



Lampiran II Hasil Pretest Siswa

LEMBAR JAWABAN SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V (Lima) / B

Nama : Maulidyo Calysta Ardipanti Putri

Semester : II (Dua) / Genap

Hari, Tanggal : Jumat, 13, Feb, 2026

No. Absen :

I. Pilihan Ganda

1. ☒ A ☐ B ☐ C ☐ D
2. ☒ A ☒ B ☐ C ☐ D
3. ☒ A ☒ B ☐ C ☐ D
4. ☒ A ☒ B ☐ C ☐ D
5. ☒ A ☐ B ☐ C ☐ D

6. ☐ A ☐ B ☒ C ☐ D
7. ☒ A ☒ B ☒ C ☐ D
8. ☒ A ☐ B ☐ C ☐ D
9. ☒ A ☐ B ☐ C ☐ D
10. ☒ A ☐ B ☒ C ☐ D

59

50

II. Esai

11. Ditulis di depan / di awal kalimat, nama orang, nama kota, nama negara, nama hari, nama bulan, nama planet, nama-nama struktur, nama tempat, judul.

68

12. Semarang, Taman kota, Jalan Pahlawan, Kantor Gubernur.

13. Ibu pergi ke pasar Semarang : ada nama orang dan kota.

14. Tulisan akan terlihat tidak rapi dan lebih indah.

15. Seharusnya "Ibu bekerja di kementerian kesehatan".

Lampiran 12 Hasil Posttest Siswa

LEMBAR JAWABAN SOAL POSTTEST

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V (Lima) / B.

Nama : Maulidya Calysta Ardyanti Putri

Semester : II (Dua) / Genap

Hari, Tanggal : Jumat, 13, Feb, 2026

No. Absen : 15

I. Pilihan Ganda

1.

A	B	C	D
---	---	---	---
2.

A	B	C	D
---	---	---	---
3.

A	B	C	D
---	---	---	---
4.

A	B	C	D
---	---	---	---
5.

A	B	C	D
---	---	---	---

6.

A	B	C	D
---	---	---	---
7.

A	B	C	D
---	---	---	---
8.

A	B	C	D
---	---	---	---
9.

A	B	C	D
---	---	---	---
10.

A	B	C	D
---	---	---	---

10



II. Esai

- 4 11. Teks harus dibaca terlebih dahulu (Hari besar, nama organisasi, nama agama, nama orang, nama tempat, nama suku, di awal kalimat, dalam petikan langsung, nama geografi)
- 2 12. kalimat ke 2
- 10 2 13. Harus memahami teks terlebih dahulu
- 4 14. Agar Pembaca bisa memahami bacaan, nanti bacaan akan sulit dipahami
- 4 15. Ada seharusnya kata "ibu" menggunakan huruf kapital dan "kementerian kesehatan" karena merupakan organisasi

Lampiran 13 Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Aafiyah Khamila	41	75
2.	Alta Rizqy	43	80
3.	Annisa Himmatul Ulya	30	85
4.	Aqila Maura Azzahwa	44	82
5.	Arin Samita	52	92
6.	Ashalina Nur Shidqiya	59	71
7.	Attala Thifana Valerie	62	78
8.	Azzanuba Aqeela Mishanidane Suryadi	63	86
9.	Dinda Putri Salsabilla	41	65
10.	Izra Kafiyatussilmi	72	90
11.	Jihan Nada Zalfa	39	77
12.	Marchella Amora Rahmadhani Setya Putri	46	85
13.	Maulidya Callysta Ardiyanti Putri	59	88
14.	Myeisha Mauliyah Rafani	44	82
15.	Nabella Thafana Setiawan	39	85
16.	Nafisah	56	88
17.	Nefarna Queenza Ramadhan Pramana	34	79
18.	Nur Aini	29	62
19.	Sabrina Maylivia Az-Zahra	36	76
20.	Safira Ila Rahmatilah	34	85
21.	Shafira Marsya Azzahra	58	86
22.	Tsabita Qafisha Al Khabsya	57	87
23.	Verliza Putri Tristania	53	76
24.	Wardatus Thoyibah	55	86
25.	Wilda Qismatul Jannah	43	77
26.	Zaura Aqila Azzalfa	59	85
27.	Zavirly Qumaira	54	82
28.	Rafa Hanifah Adhiyah	41	82
RATA - RATA		47.96	81.14

Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian



Foto 1 Wawancara Pra Penelitian



Foto 2 Penjelasan *Manual Book*



Foto 3 Pemberian Pretest



Foto 4 Pemberian Posttest



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026

diberikan kepada:

Nama : Nur Wahyuningsih
NIM : 220103110094
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media HUKA Berbasis Joyful Learning pada Materi Penggunaan Huruf Kapital Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 26 Mei 2026

a.n. bekan
Ketua



Wahyuningdah Mala Rohmana, M.Pd

RIWAYAT HIDUP



Nama : Nur Wahyuningsih
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 27 Mei 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Jl. Raya Cemorokandang RT.07 RW.04, Kel.
Cemorokandang, Kec. Kedungkandang, Kota
Malang
No. WhatsApp : 088226061578
Email : ninawpouw@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. TK Muslimat NU 3
2. SD Negeri Cemorokandang 2
3. SMP Negeri 22 Malang
4. SMK Negeri 4 Malang