

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino Berbantuan Blooket pada Materi Singkatan dan Akronim untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Muhamad Abdul Faqih^{a,1,*}, Yuyun Elizabeth Patras^{a,2}, Dita Destiana^{a,3}

^aPendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia.

¹mabdlfqh@gmail.com; ²yuyunpatras64@gmail.com; ³dita.destiana@unpak.ac.id

*Correspondent Author: mabdlfqh@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history

Received:

12-07-2026

Revised:

23-09-2026

Accepted:

12-10-2026

Keywords

domino cards; Blooket;
abbreviations and acronyms;
learning outcomes;
elementary school

This study aims to develop Blooket-assisted domino card learning media for abbreviations and acronyms and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving the learning outcomes of fifth-grade elementary school students. Previous studies have examined domino cards and Blooket as learning media in separate contexts; however, the integration of concrete domino cards with Blooket for teaching abbreviations and acronyms to fifth-grade elementary school students has not been specifically developed and evaluated in a single learning product. The study employed a *Research and Development* method using the ADDIE model. Data were collected through observation, interviews, expert validation, response questionnaires, and learning outcome tests. The validation process involved one media expert, two subject matter experts, and one language expert. The small-scale trial involved four students, while the large-scale implementation involved 45 students and one fifth-grade teacher at SDN Cihideung Ilir 03. The expert validation results obtained an average score of 92.5%, which was categorized as highly feasible. The teacher response reached 94.71%, while the student response in the large-scale trial reached 90%. The mean pretest score in the large scale increased from 42.56 to 80.22 in the posttest. The N-Gain score was 0.640, which was categorized as moderate. The Shapiro-Wilk test showed that the pretest data were normally distributed ($p = 0.288$), whereas the posttest data were not normally distributed ($p = 0.001$); therefore, the difference between the two scores was analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. The Wilcoxon Signed Rank Test resulted in a significance value of $0.000 < 0.05$. These results indicate that the Blooket-assisted domino card learning media is feasible, practical, and effective for supporting the learning of abbreviations and acronyms.



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis karena media membantu guru menyampaikan informasi, membangun pengalaman belajar, dan memusatkan perhatian siswa pada tujuan pembelajaran (Kaniawati et al., 2023). Perkembangan teknologi memperluas fungsi tersebut dari sekadar alat bantu visual menjadi sarana yang dapat mengintegrasikan aktivitas konkret dengan pengalaman digital. Pembelajaran yang memanfaatkan media secara terencana dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan kontekstual (Patras, Naibaho, et al., 2023). Kebutuhan terhadap media yang adaptif semakin penting pada jenjang sekolah dasar karena karakteristik siswa menuntut aktivitas yang dapat diamati, dimainkan, dan dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V memuat kompetensi yang menuntut siswa memahami informasi dan kosakata baru dalam berbagai teks. Materi singkatan dan akronim menjadi bagian penting karena kedua bentuk kebahasaan tersebut sering dijumpai dalam lingkungan sekolah, layanan publik, media, dan komunikasi sehari-hari (Samal & Ardianto, 2021). Penguasaan bentuk singkat berkaitan dengan kemampuan siswa memahami makna kata serta menggunakan bahasa secara tepat dalam konteks lisan dan tulisan (Lachica & Lydio, 2023). Hasil belajar pada materi tersebut perlu menunjukkan perubahan pengetahuan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran, sehingga pengukuran kognitif dapat digunakan untuk melihat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan (Harefa et al., 2024; Nurmia et al., 2025).

Kondisi awal di SDN Cihideung Ilir 03 menunjukkan bahwa pembelajaran kelas V masih banyak menggunakan metode ceramah, diskusi sederhana, dan buku siswa sebagai sumber utama. Observasi pendahuluan terhadap 53 siswa menunjukkan nilai rata-rata asesmen sumatif tengah semester Bahasa Indonesia sebesar 54,8. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami kosakata baru serta membedakan singkatan dan akronim. Permasalahan pembelajaran yang ditemukan secara lebih spesifik meliputi kesulitan siswa dalam membedakan konsep singkatan dan akronim serta mengidentifikasi bentuk yang tepat sesuai dengan materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa belum hanya menghadapi persoalan rendahnya hasil belajar secara umum, tetapi juga memiliki keterbatasan dalam pemahaman konseptual terhadap karakteristik singkatan dan akronim. Keterbatasan waktu guru, jumlah siswa yang besar, serta minimnya variasi media menyebabkan pembelajaran belum memberikan pengalaman praktik langsung secara konsisten. Situasi tersebut menunjukkan kebutuhan terhadap media yang mudah digunakan, menarik, serta mampu memberi ruang interaksi antarsiswa tanpa menghilangkan fokus pada pencapaian hasil belajar.

Kartu domino dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan menempatkan pertanyaan dan jawaban pada dua bidang kartu yang saling berhubungan. Aktivitas mencocokkan kartu menuntut siswa membaca, membandingkan informasi, berdiskusi, dan mengambil keputusan sebelum meletakkan kartu berikutnya (Asiya et al., 2024). Karakteristik tersebut mendukung pembelajaran aktif karena siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga menggunakan informasi untuk menyelesaikan susunan permainan. Penggunaan domino edukatif dapat mendorong kolaborasi, perhatian, dan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung yang sederhana (Furqon et al., 2023). Kartu yang ringkas dan mudah dipindahkan juga memberi keuntungan praktis bagi pembelajaran kelompok di kelas (Putri et al., 2021).

Penggunaan media konkret perlu disesuaikan dengan kebiasaan siswa yang semakin dekat dengan teknologi digital. Blooket menyediakan kuis berbasis permainan yang menggabungkan pertanyaan dengan skor, tantangan, umpan balik, serta berbagai mode

permainan (de Carvalho & Coelho, 2022). Mekanisme tersebut dapat mengubah latihan menjadi aktivitas yang lebih partisipatif dan membantu guru memberikan penguatan setelah pembelajaran (Erlangga, 2025; Quyen & Chanh, 2025). Pemanfaatan Blooket juga relevan untuk pembelajaran kosakata dan pemahaman karena siswa memperoleh kesempatan menjawab pertanyaan secara berulang dengan umpan balik langsung (Khanah & Alam, 2025; Sulistyanto & Asyhar, 2024).

Integrasi media permainan dengan teknologi memberi peluang untuk menghubungkan pengalaman belajar konkret dan digital dalam satu rangkaian. Kebutuhan terhadap model pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mudah diterapkan menguat ketika guru menghadapi variasi kebutuhan siswa di kelas (Patras, Hidayat, et al., 2023). Pengembangan media digital juga dapat memperkaya pengalaman belajar ketika materi, aktivitas, dan evaluasi dirancang secara terpadu (Destiana, Almasiah, et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar tetap perlu diarahkan pada tujuan pembelajaran dan literasi yang bermakna, bukan sekadar penggunaan perangkat (Destiana, Gani, et al., 2025). Perspektif tersebut menjadi dasar penggabungan kartu domino dengan Blooket agar aktivitas bermain tetap menghasilkan latihan kognitif yang terarah.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kartu domino dapat digunakan pada berbagai materi melalui aktivitas pencocokan dan diskusi kelompok, sedangkan kuis digital dapat meningkatkan keterlibatan melalui format permainan dan umpan balik (Gomez et al., 2023). Pembelajaran berbasis permainan juga memiliki potensi sebagai sarana asesmen selama desain aktivitas tetap mempertahankan kesesuaian antara tujuan, pertanyaan, dan perilaku belajar yang diharapkan (Tsao, 2024). Penelitian mengenai domino digital memperlihatkan bahwa struktur permainan dapat disusun untuk melatih hubungan antarkonsep secara bertahap (de Souza et al., 2023). Penelitian-penelitian tersebut pada umumnya memanfaatkan kartu domino atau media digital berbasis permainan secara terpisah dan diterapkan pada materi pembelajaran yang berbeda. Celah penelitian masih terdapat pada pengembangan media yang mengintegrasikan pengalaman belajar konkret melalui kartu domino dengan penguatan digital melalui Blooket secara berurutan, khususnya pada materi singkatan dan akronim kelas V sekolah dasar. Integrasi tersebut juga belum secara khusus diuji dalam satu produk berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan pengguna, serta peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini mengembangkan media kartu domino berbantuan Blooket yang diberi nama DoHeBa atau Domino Hebat Bahasa. Produk menggabungkan kartu konkret untuk aktivitas mencocokkan konsep dengan kuis digital sebagai penguatan dan evaluasi. Penelitian bertujuan menghasilkan produk, menguji kelayakan serta kepraktisan penggunaannya, dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada materi singkatan dan akronim. Kebaruan produk terletak pada urutan pembelajaran yang menghubungkan kegiatan kelompok berbasis kartu dengan akses Blooket melalui kode QR, sehingga satu rangkaian media memfasilitasi interaksi, penguatan materi, dan pengukuran hasil belajar. Kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada penggunaan dua jenis media, tetapi pada rancangan integratif yang menempatkan kartu domino sebagai aktivitas konkret dan kolaboratif untuk membangun pemahaman konsep, kemudian mengarahkan siswa melalui kode QR menuju Blooket sebagai tahap penguatan dan evaluasi digital pada materi yang sama.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran (Safitri & Azis, 2022). Penelitian

dilaksanakan di SDN Cihideung Ilir 03, Desa Cibanteng, Kecamatan Ciampea, Kabupaten Bogor. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran kartu domino berbantuan Blooket pada materi singkatan dan akronim untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pelaksanaan setiap tahap ADDIE diarahkan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, memperoleh kelayakan berdasarkan validasi ahli, memperoleh respons pengguna, serta menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.

Pada tahap *Analysis*, dilakukan analisis kebutuhan media, karakteristik siswa, kurikulum, materi, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui tinjauan pustaka, observasi, wawancara, angket kebutuhan, dan kajian dokumen. Analisis kebutuhan lapangan melibatkan satu guru dan 53 siswa kelas V. Angket digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran singkatan dan akronim, penggunaan media pembelajaran, hambatan yang dialami guru dan siswa, minat siswa, serta pengalaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Kajian dokumen dilakukan untuk menganalisis kesesuaian media dengan Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi singkatan serta akronim pada kelas V. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan media presentasi sederhana, sedangkan siswa membutuhkan media yang lebih menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran. Analisis karakteristik juga menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran yang memadukan media konkret dan digital. Pengetahuan awal siswa mengenai singkatan dan akronim masih terbatas. Hasil tahap analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan karakteristik dan bentuk media yang dikembangkan.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan media kartu domino berbantuan Blooket berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Perancangan mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, capaian pembelajaran, serta materi singkatan dan akronim. Pada tahap ini disusun desain awal kartu domino, rancangan tampilan Blooket, materi pembelajaran, aturan permainan, dan alur penggunaan media. Komponen kartu dirancang agar saling terintegrasi, mulai dari petunjuk penggunaan, materi, pertanyaan dan jawaban, hingga kode QR yang mengarahkan siswa menuju Blooket. Tahap desain juga mencakup penyusunan instrumen penelitian yang terdiri atas lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, angket respons guru dan siswa, serta instrumen tes hasil belajar. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data kelayakan, respons pengguna, dan efektivitas media dalam pembelajaran.

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media kartu domino dikembangkan menggunakan Canva dengan menentukan desain, warna, elemen visual, dan materi yang dimasukkan ke dalam kartu. Satu set media terdiri atas 27 kartu yang mencakup kartu petunjuk penggunaan, profil pembuat, kartu ilmu, kartu tujuan pembelajaran, serta kartu pertanyaan dan jawaban. Bagian permainan utama terdiri atas 21 kartu, yaitu 11 kartu yang berkaitan dengan singkatan dan 10 kartu yang berkaitan dengan akronim. Satu set media digunakan oleh kelompok yang terdiri atas 4-5 siswa. Setelah seluruh kartu tersusun dengan benar, siswa diarahkan untuk memindai kode QR pada kartu terakhir yang terhubung dengan Blooket sebagai kegiatan latihan dan penguatan materi secara digital.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validasi melibatkan satu ahli media, dua ahli materi, dan satu ahli bahasa. Pemilihan validator didasarkan pada kesesuaian bidang keahlian dengan komponen produk yang dinilai. Ahli media merupakan ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang teknologi komputer dan melakukan penilaian terhadap kualitas media, tampilan,

penyajian, serta karakteristik produk. Dua ahli materi terdiri atas seorang dosen yang memiliki keahlian pada bidang pendidikan Bahasa Indonesia dan seorang guru kelas V di lokasi penelitian. Keduanya dipilih karena materi yang dikembangkan merupakan materi singkatan dan akronim dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Ahli bahasa merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam bidang kebahasaan dan menilai ketepatan tata bahasa, tanda baca, penggunaan huruf, serta keterbacaan bahasa pada media. Hasil penilaian dan saran dari seluruh validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum media digunakan oleh siswa.

Instrumen validasi menggunakan skala Likert lima tingkat. Data hasil validasi dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media (Hamdan & Jasril, 2025). Selain pengembangan media, pada tahap ini juga dilakukan pengembangan instrumen tes hasil belajar. Instrumen awal terdiri atas 40 soal pilihan ganda yang kemudian diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil pengujian menghasilkan 26 soal valid dan 14 soal tidak valid. Koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0,843 sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas sangat tinggi dan dapat digunakan dalam pengukuran hasil belajar.

Tahap *Development* dilanjutkan dengan uji coba skala kecil setelah produk melalui proses validasi dan revisi. Uji coba skala kecil melibatkan empat siswa kelas V dengan tingkat kemampuan yang berbeda, yaitu satu siswa berkemampuan tinggi, dua siswa berkemampuan sedang, dan satu siswa berkemampuan rendah. Pengelompokan tersebut didasarkan pada rekomendasi guru kelas dan hasil belajar yang dimiliki siswa. Pemilihan siswa dengan kemampuan yang beragam bertujuan memperoleh gambaran awal mengenai keterpahaman, kemudahan penggunaan, dan respons siswa terhadap media sebelum produk diimplementasikan pada skala yang lebih luas. Kegiatan uji coba skala kecil mencakup pemberian *pretest*, penggunaan media kartu domino berbantuan Blooket, pemberian *posttest*, serta pengisian angket respons siswa. Temuan dari uji coba skala kecil digunakan sebagai bahan evaluasi awal dan perbaikan produk sebelum tahap implementasi.

Tahap *Implementation* dilakukan setelah media selesai divalidasi, direvisi, dan diuji dalam skala kecil. Implementasi skala luas dilaksanakan pada siswa kelas V SDN Cihideung Ilir 03 dengan melibatkan 45 siswa dan satu guru kelas V. Siswa yang dilibatkan merupakan siswa kelas V yang mengikuti pelaksanaan penelitian dan menjadi sasaran penggunaan media pada materi singkatan dan akronim. Guru yang dilibatkan merupakan guru kelas V pada lokasi penelitian, sekaligus mitra penelitian dan praktisi yang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan guru tersebut sesuai dengan keterlibatannya secara langsung dalam pembelajaran kelas V dan penerapan media yang dikembangkan.

Tahap implementasi dilaksanakan dalam satu rangkaian pembelajaran lengkap. Kegiatan diawali dengan pemberian *pretest* kepada 45 siswa untuk memperoleh data kemampuan awal pada materi singkatan dan akronim. Guru kemudian menjelaskan materi dengan menggunakan modul ajar yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan kartu domino. Siswa dibagi ke dalam kelompok untuk menggunakan media dengan menyusun kartu berdasarkan hubungan antara pertanyaan dan jawaban sampai seluruh kartu tersusun dengan benar. Setelah kegiatan kartu domino selesai, siswa menggunakan Booklet sebagai kegiatan lanjutan untuk mengerjakan latihan soal melalui permainan digital. Pada akhir kegiatan, siswa diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk memperoleh data hasil belajar setelah penggunaan media.

Data *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain dengan kategori

peningkatan yang mengacu pada kriteria yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Lutfiana et al., 2021). Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,288 ($>0,05$), sedangkan nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,001 ($<0,05$). Data *posttest* yang tidak berdistribusi normal menyebabkan pengujian perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* pada taraf signifikansi 0,05.

Selain tes hasil belajar, setelah implementasi siswa mengisi angket respons untuk menilai penggunaan media dari aspek desain pembelajaran, operasional, dan komunikasi visual. Guru juga mengisi angket respons yang berfokus pada aspek materi, tampilan, dan penggunaan media. Penilaian respons guru dan siswa menggunakan skala Likert lima tingkat yang kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk memperoleh kategori respons terhadap media (Hamdan & Jasril, 2025). Data tersebut digunakan untuk melengkapi penilaian terhadap penggunaan media dalam pembelajaran.

Tahap *Evaluation* merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE. Evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir pengembangan, tetapi berlangsung selama proses pengembangan media. Evaluasi pada tahap analisis dilakukan dengan meninjau kesesuaian kebutuhan lapangan, karakteristik siswa, dan materi dengan produk yang akan dikembangkan. Evaluasi pada tahap desain dilakukan terhadap rancangan media, materi, Blooket, dan instrumen penelitian. Evaluasi pada tahap pengembangan dilakukan berdasarkan hasil validasi serta saran dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian dilanjutkan dengan evaluasi berdasarkan temuan pada uji coba skala kecil. Setiap masukan digunakan untuk melakukan perbaikan sebelum produk digunakan pada tahap berikutnya.

Evaluasi setelah implementasi dilakukan melalui hasil tes belajar, angket respons guru dan siswa, serta wawancara dengan guru kelas V. Wawancara dengan guru dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman menggunakan media, pelaksanaan media dalam proses pembelajaran, pengaruh media terhadap aktivitas siswa, kendala yang muncul selama penggunaan, serta masukan bagi pengembangan produk. Guru dipilih sebagai sumber data evaluasi karena merupakan mitra penelitian dan praktisi yang terlibat langsung dalam penerapan kartu domino berbantuan Blooket di kelas V. Hasil evaluasi akhir digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kelayakan, penggunaan, efektivitas, serta aspek media yang masih memerlukan penyempurnaan.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, komentar, saran, dan tanggapan dari ahli, guru, serta siswa. Data tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan produk. Data kuantitatif meliputi skor validasi ahli, skor angket respons guru dan siswa, serta nilai *pretest* dan *posttest*. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar.

Data validasi ahli dianalisis dengan menghitung persentase skor pada setiap aspek dan menginterpretasikannya berdasarkan kriteria kelayakan skala Likert (Hamdan & Jasril, 2025). Data angket respons guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase dan kriteria interpretasi yang sama untuk menggambarkan respons pengguna terhadap media (Hamdan & Jasril, 2025). Efektivitas media ditentukan berdasarkan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, hasil N-Gain, serta hasil pengujian hipotesis. Dengan demikian, penentuan kualitas media dilakukan berdasarkan tiga sumber utama, yaitu hasil validasi ahli sebagai dasar kelayakan, respons guru dan siswa sebagai gambaran penggunaan media, serta perubahan hasil belajar siswa sebagai dasar penilaian efektivitas media.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Media Kartu Domino Berbantuan Blooket

Tahap analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang mampu mengurangi dominasi pembelajaran berbasis teks dan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Guru telah menggunakan perangkat digital seperti proyektor dan beberapa aplikasi, tetapi pemanfaatannya belum rutin karena keterbatasan waktu dan persiapan. Siswa juga telah mengenal aplikasi kuis digital, sedangkan penguasaan contoh singkatan dan akronim masih terbatas pada beberapa istilah yang dekat dengan lingkungan sekolah. Temuan tersebut diarahkan menjadi spesifikasi produk berupa media konkret yang dapat digunakan secara berkelompok dan dilanjutkan dengan penguatan digital.

Tahap desain menghasilkan susunan media yang mengacu pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase C dan tujuan pembelajaran materi singkatan serta akronim. Produk akhir berupa satu set DoHeBa yang terdiri atas 27 kartu berukuran sekitar 8×6 cm. Sebanyak 21 kartu menjadi inti permainan pertanyaan-jawaban, sedangkan kartu lainnya memuat petunjuk penggunaan, profil pengembang, tujuan pembelajaran, materi singkatan dan akronim, serta penanda awal permainan. Desain dibuat menggunakan Canva, dicetak pada karton 260 gsm, dan dilaminasi agar lebih tahan digunakan berulang. Pemilihan warna cerah, motif batik, dan ukuran tulisan disesuaikan dengan keterbacaan siswa sekolah dasar.

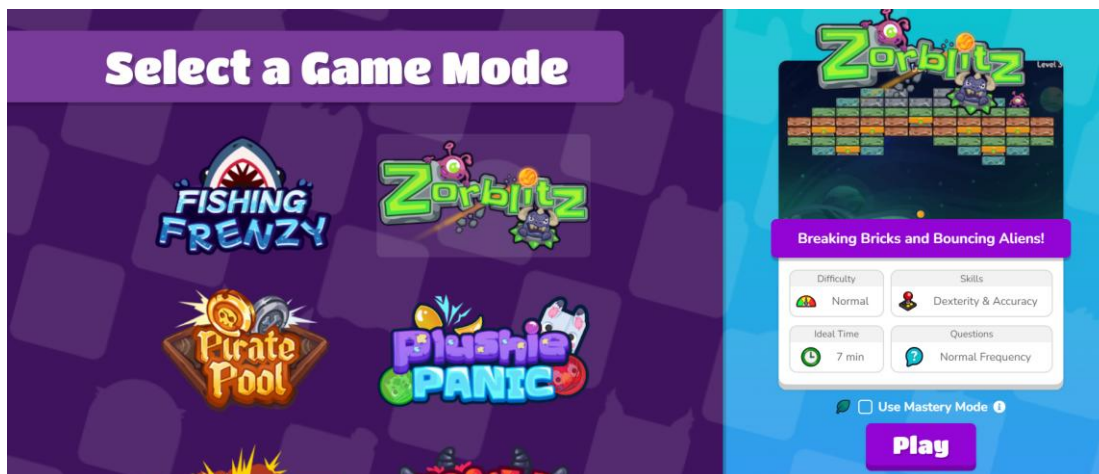
Urutan permainan mengharuskan siswa membaca pertanyaan pada bagian bawah kartu, mencari jawaban yang sesuai pada kartu lain, lalu menyusun rangkaian sampai kartu terakhir. Aktivitas tersebut mendorong siswa memeriksa hubungan antara istilah dan bentuk lengkapnya, mengomunikasikan alasan kepada anggota kelompok, serta memperbaiki pilihan ketika susunan tidak tepat. Struktur permainan sejalan dengan fungsi kartu domino edukatif yang menempatkan aktivitas mencocokkan sebagai sarana memahami materi melalui interaksi dan pengulangan (Mumpuni & Supriyanto, 2021; Yustisia et al., 2024). Pendekatan kelompok juga memberi ruang kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah secara kolaboratif (Basyarah et al., 2024).



Gambar 1. Tampilan halaman depan dan kartu petunjuk media DoHeBa

Tahap pengembangan juga mengintegrasikan kartu terakhir dengan Blooket melalui kode QR. Siswa mengakses permainan setelah rangkaian domino selesai, kemudian

menjawab soal penguatan pada mode permainan yang dipilih guru. Integrasi tersebut menempatkan Blooket sebagai kelanjutan dari aktivitas konkret, bukan sebagai kegiatan terpisah. Pola penggunaan ini mempertahankan proses diskusi pada tahap kartu sekaligus memberikan umpan balik digital pada tahap evaluasi. Pemanfaatan permainan digital yang disertai umpan balik dan variasi aktivitas dapat mendukung keterlibatan serta pemahaman konsep apabila kontennya tetap selaras dengan tujuan pembelajaran (Pagisi et al., 2025; Quyen & Chanh, 2025).



Gambar 2. Tampilan pilihan mode permainan pada Blooket

Pengembangan produk melalui tahap ADDIE memungkinkan perbaikan dilakukan sebelum media digunakan pada skala luas. Kombinasi kartu konkret dan Blooket memperluas bentuk latihan karena siswa membangun pemahaman melalui aktivitas fisik, diskusi, dan kuis digital. Prinsip tersebut sejalan dengan penggunaan permainan domino yang dapat dimodifikasi untuk membangun hubungan antarkonsep serta penguatan berulang (de Souza et al., 2023). Lingkungan pembelajaran digital juga dapat meningkatkan daya tarik ketika teknologi digunakan untuk memperkaya aktivitas, bukan menggantikan tujuan belajar (Destiana, Almasiah, et al., 2025). Rangkaian DoHeBa mempertahankan peran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan aturan, memantau susunan kartu, dan menindaklanjuti hasil kuis.

Kelayakan dan Kepraktisan Media

Validasi produk dilakukan setelah pengembangan desain dan sebelum implementasi. Ahli media menilai kualitas, tampilan, penyajian, dan karakteristik media; dua ahli materi menilai kesesuaian serta sistematika penyajian; ahli bahasa menilai keterbacaan dan kaidah Bahasa Indonesia. Hasil validasi menunjukkan seluruh aspek berada pada kategori sangat layak berdasarkan kriteria penelitian. Ringkasan hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi ahli terhadap media DoHeBa

Validator	Persentase	Kategori
Ahli media	98%	Sangat layak
Ahli materi 1	92%	Sangat layak
Ahli materi 2	94%	Sangat layak
Ahli bahasa	86%	Sangat layak
Rata-rata	92,5%	Sangat layak

Skor ahli media sebesar 98% menunjukkan bahwa bentuk fisik, keterbacaan, komposisi warna, dan kemudahan penggunaan telah memenuhi kebutuhan pembelajaran. Revisi dari ahli media tetap dilakukan dengan menambahkan identitas mata pelajaran dan kelas, logo pendukung, kartu profil, kartu tujuan pembelajaran, serta kartu materi agar produk lebih

lengkap. Skor ahli materi sebesar 92% dan 94% menghasilkan perbaikan pada urutan pertanyaan, variasi contoh, dan ketepatan tanda baca dalam pola jawaban. Skor ahli bahasa sebesar 86% menghasilkan penyempurnaan huruf kapital, tanda baca, struktur kalimat, dan penggunaan kata baku. Proses revisi menunjukkan bahwa validasi berfungsi tidak hanya untuk memberi skor, tetapi juga untuk meningkatkan kesesuaian produk dengan pengguna.

Hasil kelayakan tersebut konsisten dengan karakteristik kartu domino edukatif yang dinilai efektif ketika desain, petunjuk, dan materi disusun secara jelas serta mudah digunakan (Asiya et al., 2024; Putri et al., 2021). Kualitas bahasa juga menjadi bagian penting karena kartu digunakan sebagai sumber informasi yang dibaca siswa secara langsung. Kesesuaian struktur kalimat dan kosakata membantu mencegah penafsiran ganda ketika siswa menentukan pasangan kartu. Kegiatan belajar yang menggunakan permainan memerlukan aturan yang tegas agar perhatian siswa tetap tertuju pada penyelesaian tugas akademik (Furqon et al., 2023; Tsao, 2024).

Uji coba skala kecil melibatkan empat siswa dengan kemampuan yang berbeda. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,2 meningkat menjadi 86,5 pada *posttest*, sedangkan respons siswa mencapai 92%. Temuan awal tersebut digunakan untuk memastikan bahwa petunjuk dapat dipahami dan permainan dapat dijalankan sebelum implementasi skala luas. Pengujian instrumen hasil belajar juga dilakukan sebelum implementasi. Sebanyak 26 dari 40 butir soal dinyatakan valid dengan reliabilitas 0,843, sehingga butir yang memenuhi kriteria digunakan untuk mengukur hasil belajar pada tahap utama.

Kepraktisan media pada implementasi skala luas diperoleh melalui respons guru dan siswa. Guru menilai materi, tampilan, dan program setelah menggunakan media dalam pembelajaran, sedangkan siswa menilai desain pembelajaran, operasional, serta komunikasi visual. Ringkasan respons pengguna disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Respons guru dan siswa terhadap penggunaan media

Responden/Aspek	Rata-rata skor	Persentase
Guru - Materi	4,7	94%
Guru - Tampilan dan program	4,8	96%
Guru - Keseluruhan	4,74	94,71%
Siswa - Desain pembelajaran	4,5	90%
Siswa - Operasional	4,5	90%
Siswa - Komunikasi visual	4,6	92%
Siswa - Keseluruhan	4,5	90%

Respons guru sebesar 94,71% menunjukkan bahwa media dipandang mudah diterapkan dan memiliki materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Respons siswa sebesar 90% menunjukkan bahwa tampilan, cara penggunaan, dan aktivitas kelompok dapat diterima dengan sangat baik. Pengamatan selama pembelajaran juga memperlihatkan bahwa sebagian siswa tetap memerlukan bimbingan guru ketika memahami aturan atau menentukan pasangan kartu. Kondisi tersebut menegaskan bahwa media tidak menghilangkan fungsi pedagogis guru. Penggunaan kartu domino pada pembelajaran sebelumnya juga menunjukkan bahwa interaksi langsung dan aturan permainan yang jelas dapat meningkatkan aktivitas belajar (Ramlah, 2022; Yustisia et al., 2024).

Kepraktisan Blooket dipengaruhi oleh kemudahan guru mengatur soal dan mode permainan serta kemampuan siswa memperoleh umpan balik secara langsung (Khanah & Alam, 2025). Karakteristik tersebut dapat membantu penguatan materi dan menjaga perhatian siswa ketika aktivitas digital digunakan setelah proses belajar utama (Sulistiyanto & Asyhar, 2024). Pengembangan media digital pada tingkat sekolah dasar tetap memerlukan kesesuaian konten, tampilan, dan kebutuhan siswa agar teknologi tidak

berdiri sendiri sebagai unsur hiburan (Destiana, Gani, et al., 2025). Hasil respons guru dan siswa menunjukkan bahwa integrasi kartu dengan Blooket dapat dilaksanakan sebagai satu rangkaian pembelajaran yang praktis di kelas penelitian.

Efektivitas Media terhadap Hasil Belajar

Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dari 45 siswa pada implementasi skala luas. Nilai rata-rata meningkat dari 42,56 menjadi 80,22 atau mengalami kenaikan 37,66 poin. Nilai minimum meningkat dari 21 menjadi 62, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 77 menjadi 88. Simpangan baku menurun dari 12,52 menjadi 6,93, sehingga sebaran nilai setelah pembelajaran menjadi lebih rapat. Statistik deskriptif disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik deskriptif nilai pretest dan posttest

Pengukuran	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	SD
Pretest	45	21	77	42,56	12,52
Posttest	45	62	88	80,22	6,93

Uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal dengan signifikansi 0,288, sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal dengan signifikansi 0,001. Kondisi tersebut menjadi dasar penggunaan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Analisis *N-Gain* menghasilkan skor 0,640 dengan kategori sedang. Uji *Wilcoxon* menghasilkan $Z = -5,836$ dan nilai signifikansi 0,000, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pembelajaran. Ringkasan analisis disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji normalitas, N-Gain, dan Wilcoxon

Jenis uji	Statistik	Hasil	Keterangan
Shapiro-Wilk	Sig. pretest	0,288	Normal
Shapiro-Wilk	Sig. posttest	0,001	Tidak normal
N-Gain	Mean	0,640	Kategori sedang
Wilcoxon Signed Rank Test	Z	-5,836	Perbedaan signifikan
Wilcoxon Signed Rank Test	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	H ₀ ditolak

Peningkatan hasil belajar dapat dijelaskan melalui karakter aktivitas yang mengharuskan siswa memproses informasi secara aktif. Siswa membaca istilah, menghubungkan singkatan atau akronim dengan bentuk lengkapnya, mendiskusikan pilihan, dan memperoleh koreksi melalui susunan kartu maupun kuis digital. Pola tersebut memberi kesempatan latihan berulang tanpa menempatkan siswa hanya sebagai penerima informasi. Media kartu domino pada konteks pembelajaran lain juga menunjukkan potensi untuk memperkuat pemahaman melalui aktivitas bermain yang terarah (Mumpuni & Supriyanto, 2021; Ramlah, 2022). Pembelajaran berbasis permainan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif ketika mekanisme permainan terhubung dengan tuntutan kognitif materi (de Carvalho & Coelho, 2022; Gomez et al., 2023).

Blooket memberikan penguatan setelah siswa menyelesaikan aktivitas kartu. Umpan balik langsung dan variasi mode permainan menjaga siswa tetap terlibat saat mengerjakan soal evaluasi. Temuan penggunaan Blooket pada penelitian lain juga menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman konsep, atau minat belajar ketika kuis digital digunakan secara terencana (Pagisi et al., 2025; Rahmawati et al., 2025). Penggunaan kuis berbasis permainan untuk keterampilan bahasa juga dapat memperluas kesempatan latihan dan penguatan kosakata (Annisa et al., 2025). Hasil penelitian ini memperlihatkan pola yang searah melalui peningkatan nilai rata-rata dan skor *N-Gain* kategori sedang.

Keefektifan DoHeBa dalam penelitian ini perlu dipahami dalam batas desain yang digunakan. Pengujian dilakukan pada satu kelas tanpa kelompok kontrol, sehingga hasil menunjukkan perubahan yang terjadi pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah penggunaan media. Nilai signifikansi Wilcoxon menguatkan adanya perbedaan skor pada kelompok tersebut, sedangkan *N-Gain* menggambarkan tingkat peningkatan. Hasil penelitian belum menjadi dasar untuk menyatakan besarnya pengaruh dibandingkan media lain pada populasi yang lebih luas. Penelitian lanjutan dapat menggunakan kelompok kontrol, jumlah sekolah yang lebih beragam, dan pengukuran retensi untuk menilai konsistensi hasil dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Kombinasi media konkret dan digital memberikan implikasi praktis bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Guru dapat menggunakan kartu sebagai aktivitas kelompok yang memfasilitasi diskusi, kemudian memanfaatkan Blooket sebagai penguatan dan evaluasi. Kebutuhan guru terhadap media yang interaktif dan mudah diterapkan mendukung pola integrasi semacam ini (Patras, Hidayat, et al., 2023). Pemanfaatan media digital tetap perlu diarahkan pada pengalaman belajar yang bermakna dan tujuan pembelajaran yang terukur (Patras, Naibaho, et al., 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa DoHeBa memenuhi kelayakan ahli, memperoleh respons pengguna yang tinggi, dan menghasilkan peningkatan hasil belajar pada materi singkatan dan akronim di kelas penelitian.

Kesimpulan

Media pembelajaran DoHeBa berhasil dikembangkan melalui tahapan ADDIE sebagai media yang mengintegrasikan permainan kartu domino konkret dengan kuis digital Blooket pada materi singkatan dan akronim kelas V. Produk terdiri atas satu set kartu yang memuat petunjuk, tujuan, materi, serta rangkaian pertanyaan-jawaban dan terhubung dengan Blooket melalui kode QR. Hasil validasi ahli memperoleh rata-rata 92,5% dengan kategori sangat layak. Respons guru mencapai 94,71%, sedangkan respons siswa pada implementasi skala luas mencapai 90%, sehingga media menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik dalam konteks kelas penelitian.

Hasil belajar meningkat dari rata-rata *pretest* 42,56 menjadi rata-rata *posttest* 80,22. Skor *N-Gain* sebesar 0,640 berada pada kategori sedang, sedangkan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan signifikansi $0,000 < 0,05$. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan dan perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media pada kelompok penelitian. Pemanfaatan DoHeBa dapat menjadi alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggabungkan aktivitas konkret, kolaborasi, dan penguatan digital. Penelitian lanjutan perlu melibatkan kelompok pembandingan dan cakupan subjek yang lebih luas untuk menguji konsistensi efektivitas media.

Referensi

- Annisa, A. R., Febriyanti, E. R., Elyani, E. P., & Fadilla, R. (2025). Boosting reading skills through play: Blooket's role in teaching descriptive text. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 14(3), 823–843. <https://doi.org/10.24127/pj.v14i3.13338>
- Asiya, S., Umam, K., Suhardi, A., & Arpilleda, A. J. (2024). Development and utilization of domino card media in thematic learning of mathematics for elementary school students. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 14(2), 176–188. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v14i2.13951>
- Basyarah, T. S. A., Harfani, F., & Halim, A. F. (2024). Implementasi model PBL berbantuan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kritis siswa dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 357. <https://doi.org/10.25157/jwp.v11i2.15271>
- de Carvalho, C. V., & Coelho, A. (2022). Game-based learning, gamification in education and serious games. *Computers*, 11(3). <https://doi.org/10.3390/computers11030036>

- de Souza, S. R., Gris, G., Gamba, J., da Rocha, M. L. F., & dos Santos Carmo, J. (2023). Adapted digital domino game: Teaching multiplication to children. *Revista CES Psicologia*, 16(2), 46–61. <https://doi.org/10.21615/cesp.6473>
- Destiana, D., Almasiah, N. I., Suhardi, E., & Umam, M. A. K. (2025). Development of Anyflip-assisted digital modules for the material 'My Indonesia is Rich in Culture.' *Journal of General Education and Humanities*, 4(3), 733–742. <https://doi.org/10.58421/gehu.v4i3.473>
- Destiana, D., Gani, R. A., Sundari, F. S., & Fitriany, A. N. (2025). Cultivating pro-environmental literacy in future primary school teachers: A pathway to sustainable education. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 22–36. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v17i1.16>
- Erlangga, P. E. K. (2025). The using Blooket web as a teaching medium on students' motivation to learn English as a second language. *Journal of Technology, Education & Teaching (J-Tech)*, 2(1), 152–157. <https://doi.org/10.62734/jtech.v2i1.460>
- Furqon, M., Madlazim, M., & Supardi, Z. A. I. (2023). Application of learning technology in domino card games on a large scale and individually to the responses of senior high school students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 4(1), 79–90. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v4i1.273>
- Gomez, M. J., Ruiperez-Valiente, J. A., & Clemente, F. J. G. C. (2023). A systematic literature review of game-based assessment studies: Trends and challenges. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 16(4), 500–515. <https://doi.org/10.1109/TLT.2022.3226661>
- Hamdan, U., & Jasril, I. R. (2025). Rancang bangun media pembelajaran interaktif mata pelajaran pemrograman dan aplikasi mikrokontroler. *Pendidikan Dan Sains*, 5(5), 2210–2226. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i5.6965>
- Harefa, E., Patalatu, J. S., Azizah, N., Yusufi, A., & Husnita, L. (2024). *Buku ajar teori belajar*.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Khanah, D., & Alam, N. A. R. (2025). The utilization of the Blooket application to enhance the learning of Akidah Akhlak subject at junior high school. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 7(1), 258–278. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i1.6976>
- Lachica, J. M. G., & Lydio, C. A. (2023). More than words: A systematic review on the contributions of synonymy in language learning. *Journal of Literature, Languages and Linguistics*, 98, 14–19. <https://doi.org/10.7176/jlll/98-02>
- Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas 6 SD. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 186–196. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6138>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2021). Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Nurmia, L. Z., Andriyatno, A., Fitriani, F., & Munandar, R. (2025). Meningkatkan hasil belajar matematika siswa menggunakan media interaktif Powtoon kelas V SDN 30 Ampenan. *Lambda Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA Dan Aplikasinya*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.58218/lambda.v5i1.1104>
- Pagisi, F. M., Jamaludin, J., & Hasdin, H. (2025). The effectiveness of using Blooket gamification in increasing motivation and understanding of Pancasila education learning concepts at SMPN 3 Banawa. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 5(11), 13251–13258. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v5i11.52295>
- Patras, Y. E., Hidayat, R., & Mulyawati, Y. (2023). A need analysis for the development of multicultural learning model based on local wisdom integrated gamification: Public schools and female teachers need more. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(4), 1071. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.8974>
- Patras, Y. E., Naibaho, M. M., Karmila, N., Marini, A., & Hidayat, R. (2023). Development of video learning media based on Filmora in technology topics for elementary students. *Pedagonal: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 168–178. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v7i2.8983>
- Putri, F. Z., Putra, Z. H., & Munjiatun, M. (2021). Pengembangan media kartu domino materi pecahan untuk belajar mandiri siswa kelas IV SDN 147 Pekanbaru di masa new normal. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(1), 113–126. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i1.1079>
- Quyen, C. T., & Chanh, N. H. (2025). Perceptions and dominant factors of Blooket as a game-based learning tool among Vietnamese non-English majored students. *Dinamika Ilmu*, 25(1), 123–144. <https://doi.org/10.21093/di.v25i1.10268>
- Rahmawati, A., Rasmitadila, & Rachma, F. M. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Tajur 1. *Karimah Tauhid*, 4(5), 2629–2640. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i5.19083>
- Ramlah, R. (2022). Penerapan media kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada pelajaran IPS di SDN Jango tahun pelajaran 2020/2021. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 136–146. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.2998>
- Safitri, M., & Azis, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Samal, A. L., & Ardianto, A. (2021). *Bahasa Indonesia dan karya tulis ilmiah*.
- Sulistiyanto, I., & Asyhar, W. I. (2024). The effectiveness of Blooket media toward student's vocabulary mastery. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 12(2), 222–237. <https://doi.org/10.24952/ee.v12i2.13944>
- Tsao, J. (2024). *Game-based learning and storytelling for teaching and learning*. University of Hong Kong.
- Yustisia, A. S., Wasino, W., Sarwi, S., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran materi siklus air. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13514–13519. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6340>