

**PENGEMBANGAN PROJECT BOOK UNTUK KETERAMPILAN MENULIS
PARAGRAF SEDERHANA SISWA KELAS II SDN KEBON BARU 07 PAGI
JAKARTA SELATAN**

Putri Aulianti Firdausi¹, Rudi Ritonga²

^{1,2}PGSD FEB dan Humaniora Universitas Trilogi

¹auliapuput827@gmail.com, ²rudi_ritonga@trilogi.ac.id

ABSTRACT

This study purpose to develop a gamification-based Project Book learning media to improve the ability to write simple paragraphs for second-grade students at SDN Kebon Baru 07 Pagi, Jakarta Selatan. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 31 students in class IIA. Data collection instruments included expert validation, student and teacher response questionnaires, as well as pre-test and post-test to assess the improvement in writing skills. The results indicated that the developed Project Book is feasible to use, with expert validation scores of 92% for media experts and 94.28% for content experts. The N-gain test results showed that 18 students (58%) achieved high improvement, 13 students (42%) achieved moderate improvement, and no student was in the low category. These findings demonstrate that the Project Book is effective in enhancing second-grade students' ability to write simple paragraphs.

Keywords: addie, writing skills, simple paragraphs, gamification, project book, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Project Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf sederhana siswa kelas II SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta Selatan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas IIA. Instrumen pengumpulan data meliputi validasi ahli, angket respons siswa dan guru, serta pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan keterampilan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Project Book* yang dikembangkan layak digunakan, dengan skor validasi ahli media sebesar 92% dan skor ahli materi 94,28%. Hasil uji N-gain menunjukkan bahwa 18 siswa (58%) mengalami peningkatan tinggi, 13 siswa (42%) meningkat sedang, dan tidak ada siswa yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa *Project Book* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis paragraf sederhana siswa kelas II SD.

Kata kunci: addie, keterampilan menulis, paragraf sederhana, gamifikasi, *project book*, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk masyarakat yang modern, berdaya saing, serta berpegang pada nilai-nilai budaya. Dalam sistem pendidikan nasional, kurikulum menjadi acuan penting dalam penyelenggaraan proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Sejalan dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan program Merdeka Belajar sebagai bentuk transformasi pembelajaran yang memberi ruang lebih luas bagi peserta didik untuk mengembangkan potensinya sesuai karakteristik masing-masing (Kemdikbud, 2022). Program ini menuntut guru untuk mampu merancang dan mengimplementasikan bahan ajar yang kontekstual, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Salah satu kompetensi penting dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka adalah keterampilan menulis sebagai pilar utama penguasaan bahasa dan komunikasi (Fitriyah &

Wardani, 2022). Kemampuan menulis bukan hanya sarana ekspresi pikiran dan perasaan, tetapi juga merupakan proses kognitif yang menuntut berpikir sistematis, logis, dan kritis (Karim, 2023). Pada jenjang pendidikan dasar, keterampilan menulis perlu dikembangkan sejak dini karena menjadi dasar bagi keberhasilan aktivitas berbahasa lainnya seperti membaca pemahaman, menyimak, serta mengomunikasikan ide secara tertulis. Pembelajaran menulis membutuhkan pendekatan yang berkesinambungan dan tidak dapat dilakukan secara spontan (Naimah & Karkono, 2024).

Dalam keterampilan menulis, penguasaan aspek kebahasaan seperti ejaan, huruf kapital, dan tanda baca merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan (Pramesti et al., 2024). Ketepatan penggunaan ejaan berfungsi menciptakan tulisan yang logis, runtut, dan mudah dipahami. Menurut Kurniasih (2020), pemahaman mengenai huruf kapital dan tanda baca perlu ditanamkan sejak tahap pembelajaran awal karena berperan sebagai penanda struktur dan makna

dalam paragraf. Namun demikian, penelitian Fitriani dan Rahmawati (2020) menemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menempatkan huruf kapital dan tanda baca yang tepat, sehingga tulisan mereka menjadi kurang komunikatif.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi peneliti di SDN Kebon Baru 07 Jakarta Selatan. Observasi awal pada 24 Oktober 2024 menunjukkan bahwa banyak siswa belum mampu menulis paragraf sederhana dengan benar, termasuk penempatan huruf kapital, penggunaan tanda baca, dan penulisan spasi. Wawancara dengan wali kelas pada 12 Februari 2025 mengungkapkan bahwa siswa masih lambat dalam memproses kegiatan menulis. Observasi lanjutan pada 16 Juni 2025 menunjukkan hanya 32% siswa yang mencapai ketuntasan dalam materi menulis paragraf sederhana dengan penggunaan huruf kapital dan tanda baca, sedangkan 68% lainnya belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan.

Rendahnya kemampuan menulis siswa tidak terlepas dari terbatasnya variasi pembelajaran serta minimnya bahan ajar yang bersifat latihan. Pembelajaran masih didominasi buku cetak Bahasa Indonesia yang belum

sepenuhnya menyesuaikan kebutuhan siswa, sehingga siswa kurang terfasilitasi dalam latihan menulis secara aktif. Temuan observasi juga menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa menggunakan *Project Book* sebagai bahan ajar sehingga pemahaman terhadap materi masih rendah.

Penelitian sebelumnya oleh Junaedi et al. (2020) menunjukkan bahwa pengembangan buku ajar berbasis *Project-Based Learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam paragraf sederhana dan penggunaan huruf kapital serta tanda baca. Selaras dengan itu, Kemdikbudristek (2021) menegaskan bahwa bahan ajar ideal harus fleksibel, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Penggunaan bahan ajar berbasis proyek juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Widodo & Wahyudin, 2020).

Pengembangan *Project Book* yang efektif harus melibatkan siswa secara aktif melalui lembar kerja interaktif yang kontekstual, menarik, dan sesuai karakteristik peserta didik. Pada jenjang kelas II sekolah dasar, siswa membutuhkan stimulus visual,

instruksi sederhana, serta aktivitas yang memungkinkan mereka mengembangkan kemandirian dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip penguatan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan karakter, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis (Rohmah et al., 2023).

Berdasarkan realitas pembelajaran di SDN Kebon Baru 07 Jakarta Selatan, terlihat adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan *Project Book* sebagai alat evaluasi dan bahan ajar yang mampu memfasilitasi siswa dalam keterampilan menulis paragraf sederhana, khususnya terkait penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *Project Book* untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf sederhana siswa kelas II sekolah dasar, dengan harapan dapat mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif, inovatif, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan model

ADDIE yang terdiri atas tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses penelitian diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di kelas II-A untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran menulis kata atau paragraf serta menentukan kebutuhan media pembelajaran yang tepat. Tahap desain dilakukan dengan merancang sketsa awal media berupa *Project Book* berdasarkan hasil studi pendahuluan dan studi literatur, sejalan dengan struktur desain ADDIE sebagaimana dijelaskan oleh Umami et al. (2021). Selanjutnya, pada tahap pengembangan, peneliti menyusun *prototype* dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, dan penggunaan bahasa; struktur model ADDIE yang digunakan mengacu pada kerangka yang dipaparkan oleh Juárez-Castelán et al. (2022). Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba produk kepada siswa kelas II-A untuk melihat efektivitas *Project Book* dalam membantu kemampuan membaca permulaan. Setelah itu dilakukan evaluasi formatif dan sumatif guna menilai kualitas produk dan efektivitas penggunaannya,

kemudian dilanjutkan dengan revisi berdasarkan masukan validator. Pemilihan model ADDIE diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya, seperti penelitian Widyaningrum dan Suparni (2023), yang menunjukkan bahwa model ADDIE efektif, sistematis, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran konkret.



Gambar 1. Kerangka Model ADDIE

D. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian RnD (Resech and Development) Model ADDIE dan Gambaran Umum Penelitian dan Model ADDIE Versi Arikunto

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (*R&D*) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa *Project Book* berbasis *gamifikasi* untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf sederhana siswa kelas II SD. Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan

pengembangan menurut Suharsimi Arikunto (2019). Arikunto menjelaskan bahwa penelitian R&D tidak hanya bertujuan menghasilkan produk pendidikan tertentu, tetapi juga memastikan efektivitasnya ketika diterapkan di lapangan. Oleh karena itu, model ADDIE dipilih karena sifatnya yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel dalam mendukung proses pengembangan media pembelajaran. Dengan tahapan ADDIE sebagai berikut :

1. Analysis (Analisis)

Mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik siswa, dan permasalahan yang muncul.

2. Design (Perancangan)

Merancang isi, misi, aktivitas, dan tampilan *Project Book*.

3. Development (Pengembangan)

Membuat produk awal *Project Book* berbasis gamifikasi dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta guru.

4. Implementation (Implementasi)

Melaksanakan uji coba skala kecil dan skala besar untuk melihat keterpakaian produk.

5. Evaluation (Evaluasi)

Mengevaluasi hasil implementasi untuk menentukan efektivitas *Project*

Book dalam mendukung pembelajaran.

Model pengembangan yang dirancang dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis huruf kapital dan tanda baca siswa kelas II SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta Selatan melalui penggunaan *Project Book* berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Pendekatan PjBL dipilih karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif, emosional, dan motorik siswa kelas rendah yang cenderung belajar secara konkret, visual, aktif, dan interaktif.

Project Book yang dikembangkan tidak hanya menyajikan teori dasar tentang penggunaan huruf kapital dan tanda baca, tetapi juga dilengkapi dengan proyek yang memungkinkan siswa melakukan observasi, mendeskripsikan objek, hingga menulis berdasarkan pengalaman sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Setiap proyek dirancang agar menarik perhatian siswa melalui aktivitas visual, permainan edukatif, penggunaan objek 2D, gambar, serta kegiatan kinestetik seperti menempel, menggunting, dan mengurutkan informasi. Selain itu, model ini juga memberikan ruang bagi

siswa untuk bekerja secara individu maupun kelompok, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan kemampuan berkomunikasi melalui diskusi dan pemberian umpan balik antar teman. Dengan model sebagai berikut :



Gambar 2. Buku Penugasan *Project Book*

2. Hasil Validasi

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1	Kesesuaian materi dengan CP dan KD	5	Sangat Setuju

2	Kedalaman materi yang terdapat proses penelitian	4	Setuju
3	Kelengkapan materi	5	Sangat Setuju
4	Kesesuaian contoh dengan materi	5	Sangat Setuju
5	Penyampaian materi yang urut	4	Setuju
6	Materi jelas dan spesifik	5	Sangat Setuju
7	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	4	Setuju
8	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan siswa kelas II	4	Setuju
9	Kesesuaian dengan tingkat kecerdasan siswa	4	Setuju
10	Menciptakan pertanyaan	4	Setuju
11	Mendukung rasa ingin tahu siswa	4	Setuju
12	Gambar dan objek 2D ilustrasi sehari-hari	5	Sangat Setuju
13	Penyajian pembelajaran	4	Setuju
14	Contoh/kasus dalam kehidupan sehari-hari	5	Sangat Setuju
Skor Total		66	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, *Project Book* memperoleh total skor 66 dari skor maksimal 70, sehingga menghasilkan persentase kelayakan sebesar 94,28%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kualitas materi, penyajian, serta

akurasi konten dalam *Project Book* berada pada kategori Sangat Layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Nilai yang tinggi ini mencerminkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik perkembangan siswa kelas II, didukung dengan contoh, ilustrasi, dan penyajian yang jelas serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *Project Book* yang dikembangkan dinilai sangat efektif untuk mendukung keterampilan menulis paragraf sederhana, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan siswa memahami penggunaan huruf kapital dan tanda baca dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta Selatan.

b) Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1	Ketepatan dengan tahap perkembangan siswa	5	Sangat Setuju
2	Keseimbangan elemen <i>Project Book</i>	4	Setuju
3	Menarik minat peserta didik	5	Sangat Setuju
4	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	4	Setuju
5	Penyajian mampu memvisualkan materi	5	Sangat Setuju
6	Kesesuaian dan	4	Setuju

	keterbacaan font		
7	Kerapihan isi buku	5	Sangat Setuju
8	Kejelasan penggunaan oleh siswa	4	Setuju
9	Tampilan keseluruhan menarik	5	Sangat Setuju
10	Menyenangkan dan efektif digunakan	5	Sangat Setuju
11	Meningkatkan motivasi belajar	4	Setuju
12	Memicu kreativitas siswa	4	Setuju
13	Menciptakan rasa senang	5	Sangat Setuju
14	Fleksibel digunakan di berbagai situasi	4	Setuju
15	Mengaktifkan siswa membangun pengetahuan	4	Setuju
16	Membantu memahami materi huruf kapital dan tanda baca	5	Sangat Setuju
17	Memberikan umpan balik keterampilan menulis	4	Setuju
Skor Total		76	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian validator, *Project Book* yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh skor 89,41% dan termasuk kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran menulis paragraf sederhana bagi siswa kelas II SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta Selatan. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa

kualitas tampilan visual, penyajian materi huruf kapital dan tanda baca, serta kemampuan media dalam meningkatkan motivasi dan rasa senang siswa berada pada kategori sangat baik sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Meskipun demikian, beberapa aspek seperti fleksibilitas penggunaan buku dalam berbagai situasi pembelajaran dan keterbacaan font masih mendapatkan skor baik, sehingga aspek-aspek tersebut menjadi perhatian dalam tahap revisi akhir untuk menghasilkan *Project Book* lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1	Ketepatan isi struktur kalimat pada buku	5	Sangat Setuju
2	Keefektifan kalimat penugasan misi di dalam buku	4	Setuju
3	Keefektifan penyampaian pesan/informasi secara visual dengan bantuan gambar, objek 2D, dan deskripsi	5	Sangat Setuju
4	Pemahaman terhadap misi pada isi di dalam buku	5	Sangat Setuju

5	Kemampuan memotivasi siswa	4	Setuju
6	Kemampuan mendorong berpikir kritis siswa	4	Setuju
7	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	5	Sangat Setuju
8	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	4	Setuju
9	Ketepatan tata bahasa	5	Sangat Setuju
10	Ketepatan ejaan bahasa	5	Sangat Setuju
Skor Total		46	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media, *Project Book* yang dikembangkan memperoleh total skor 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 92%, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa *Project Book* telah memenuhi aspek kelayakan media, terutama pada indikator ketepatan struktur kalimat, keefektifan penyampaian pesan visual melalui gambar dan objek 2D, serta kesesuaian materi dengan perkembangan intelektual dan keterampilan motorik halus siswa pada keterampilan menulis secara rapih dan teratur pada Tingkat siswa kelas II SD.

Selain itu, aspek kebahasaan seperti ketepatan tata bahasa dan ejaan juga dinilai sangat baik sehingga mendukung keterbacaan dan pemahaman siswa. Meskipun beberapa indikator seperti keefektifan kalimat penugasan, kemampuan memotivasi, dan mendorong berpikir kritis memperoleh skor “Setuju”, aspek tersebut tetap berada dalam kategori layak dan hanya memerlukan penyempurnaan minor untuk meningkatkan kualitas instruksi serta keterlibatan siswa. Secara keseluruhan, hasil validasi menegaskan bahwa *Project Book* ini telah memenuhi standar kelayakan media dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf sederhana siswa kelas II SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta Selatan.

d) Hasil Validasi Ahli Keterampilan Menulis

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Keterampilan Menulis

No	Indikator Penilaian	Skor	Keterangan
1.	Kesesuaian tulisan siswa menggunakan huruf kapital secara tepat pada awal kalimat.	5	Sangat Setuju
2.	Ketepatan tulisan siswa	5	Sangat Setuju

	menggunakan tanda baca dengan benar dan tidak berlebihan.			Hasil validasi oleh ahli keterampilan menulis menunjukkan bahwa <i>Project Book</i> yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik sebagai bahan ajar untuk siswa kelas II SD. Hal ini terlihat dari total skor 60 yang mencerminkan penilaian sangat positif pada hampir seluruh indikator, seperti ketepatan penggunaan huruf kapital, tanda baca, kejelasan contoh paragraf, serta kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa. Para ahli juga menilai bahwa instruksi kegiatan, bahasa yang digunakan, serta ilustrasi pendukung sudah jelas, mudah dipahami, dan sesuai konteks pembelajaran Kurikulum Merdeka.
3.	Spasi antar kata dan kalimat ditulis secara jelas dan konsisten	4	Setuju	Maka dalam hal ini <i>Project Book</i> dinilai efektif dalam menstimulasi siswa untuk aktif menulis, khususnya dalam menyusun paragraf sederhana. Keberagaman latihan menulis dan keterpaduan antara materi serta aktivitas belajar memperkuat hasil penilaian bahwa bahan ajar ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.
4.	Kalimat-kalimat dalam buku penugasan pada paragraf sederhana saling tekait satu sama lain sehingga mudah di pahami.	5	Sangat Setuju	Dengan demikian, <i>Project Book</i> ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, terutama dalam hal penggunaan huruf kapital, tanda baca, spasi dan kerapihan paragraph dari tulisan siswa,
5.	Kejelasan instruksi dalam aktivitas menulis	4	Setuju	
6.	Keterbacaan bahasa yang digunakan	5	Sangat Setuju	
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa kelas II	4	Setuju	
8.	Keterpaduan antara materi dan latihan menulis	5	Sangat Setuju	
9.	Kejelasan dan kesesuaian ilustrasi/gambar	4	Setuju	
10.	Keberagaman bentuk latihan menulis	5	Sangat Setuju	
11.	Relevansi materi dengan konteks kehidupan siswa	4	Setuju	
12.	Kemampuan <i>Project Book</i> menstimulasi siswa untuk menulis	5	Sangat Setuju	
13.	Kelayakan <i>Project Book</i> sebagai bahan ajar secara keseluruhan	5	Sangat Setuju	
Skor Total		60	Sangat Layak	

serta mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna dan menarik.

3. Hasil Uji N-Gain Skala Kecil

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Pre-test dan Post Test Siswa Kelas II B

No	Pre-test	Post-test	N-gain	Kategori
1	45	85	0.73	Tinggi
2	40	75	0.58	Sedang
3	50	80	0.60	Sedang
4	55	88	0.73	Tinggi
5	35	65	0.46	Sedang
6	60	90	0.75	Tinggi
7	30	68	0.54	Sedang
8	70	95	0.83	Tinggi
9	48	78	0.58	Sedang
10	52	82	0.63	Sedang

Hasil uji N-gain pada siswa kelas II B menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis yang signifikan setelah penggunaan *Project Book*. Dari 10 siswa yang diuji, 4 siswa berada pada kategori Tinggi dengan nilai N-gain berkisar antara 0.73 hingga 0.83, yang menandakan bahwa *Project Book* memberikan dampak yang sangat efektif terhadap peningkatan kemampuan menulis mereka. Siswa pada kategori ini mengalami perkembangan yang optimal dari pre-test ke post-test, terutama pada aspek penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penyusunan paragraf sederhana.

Sementara itu, 6 siswa lainnya berada pada kategori Sedang dengan nilai N-gain antara 0.46 hingga 0.63. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian

besar siswa mengalami peningkatan kemampuan yang cukup baik meskipun belum mencapai kategori tinggi. Secara keseluruhan, data tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *Project Book* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas II B, karena seluruh siswa mengalami peningkatan pembelajaran tanpa ada yang berada pada kategori rendah. Temuan ini memperkuat bahwa media ajar yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas, terarah, dan menarik.

4. Hasil Uji N-Gain Skala Besar

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IIA

No	Pre-test	Post-test	N-gain	Kategori
1	45	85	0.73	Tinggi
2	50	90	0.80	Tinggi
3	40	80	0.67	Sedang
4	55	90	0.78	Tinggi
5	60	95	0.88	Tinggi
6	50	85	0.70	Tinggi
7	45	80	0.64	Sedang
8	55	88	0.73	Tinggi
9	52	84	0.67	Sedang
10	48	82	0.65	Sedang
11	46	86	0.74	Tinggi
12	42	78	0.62	Sedang
13	50	88	0.76	Tinggi
14	53	89	0.77	Tinggi
15	47	83	0.68	Sedang
16	44	80	0.64	Sedang
17	49	85	0.71	Tinggi
18	51	87	0.74	Tinggi
19	45	82	0.67	Sedang
20	43	79	0.63	Sedang
21	50	90	0.80	Tinggi
22	52	88	0.75	Tinggi
23	48	84	0.69	Sedang
24	55	92	0.82	Tinggi

25	46	81	0.65	Sedang
26	49	86	0.72	Tinggi
27	44	78	0.61	Sedang
28	53	90	0.79	Tinggi
29	47	83	0.68	Sedang
30	51	89	0.78	Tinggi
31	54	92	0.83	Tinggi
32	55	86	0.72	Tinggi

Berdasarkan Tabel Hasil Uji N-Gain Pre-test dan Post-test siswa kelas IIA, terlihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam memahami materi huruf kapital dan tanda baca setelah menggunakan media pembelajaran *Project Book* berbasis PjBL. Nilai pre-test siswa yang semula berada pada rentang 40–60 meningkat signifikan pada post-test menjadi 78–95. Perhitungan N-gain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai kategori "Tinggi", dengan nilai tertinggi 0.88 dan terendah 0.61 yang masih berada pada kategori "Sedang". Rata-rata peningkatan pada kategori tinggi, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis yang benar sesuai kaidah penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Secara keseluruhan, data ini mencerminkan bahwa penggunaan *Project Book* memberikan dampak positif yang kuat terhadap pemahaman dan keterampilan menulis siswa kelas IIA.

Tabel 8. Kriteria Tingkat N-gain

Kategori	Rentang N-Gain	Frekuensi
Tinggi	≥ 0.70	18 siswa
Sedang	0.30 – 0.69	13 siswa
Rendah	≤ 0.29	0 siswa

Berdasarkan hasil analisis N-gain, terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Project Book* berbasis gamifikasi. Sebanyak 18 siswa berada pada kategori Tinggi ($\geq 0,70$), yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis, khususnya terkait penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Sementara itu, 13 siswa berada pada kategori Sedang (0,30–0,69), yang berarti bahwa mereka juga mengalami peningkatan yang cukup baik meskipun tidak sebesar kelompok pertama. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori Rendah ($\leq 0,29$), sehingga dapat disimpulkan peserta didik menunjukkan perkembangan positif setelah intervensi diberikan. Secara keseluruhan, distribusi kategori ini memperkuat produk *Project Book* mampu memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas II SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta Selatan.

Hasil analisis N-gain menunjukkan bahwa penggunaan *Project Book* berbasis gamifikasi memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan menulis siswa kelas II SD, khususnya dalam penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Sebanyak 18 siswa berada pada kategori peningkatan tinggi, sedangkan 13 siswa pada kategori sedang, dan tidak ada siswa pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan seluruh siswa mengalami perkembangan positif setelah menggunakan media. Efektivitas media ini membuktikan bahwa *Project Book* yang menekankan unsur visual, aktivitas konkret, dan interaksi belajar sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap belajar aktif dan kontekstual.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermakna (Arends, 2022). Model pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan dalam *Project Book* membuat siswa belajar melalui serangkaian kegiatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mempermudah pemahaman

mereka terhadap konsep penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Selain itu, teori perkembangan kognitif Piaget yang diperbarui dalam kajian pendidikan dasar tahun 2022 menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yang menuntut pembelajaran melalui aktivitas nyata, visual, dan manipulatif (Slavin, 2022). Hal ini sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh tingginya nilai N-gain sebagian besar siswa.

Penggunaan unsur gamifikasi dalam *Project Book* juga memperkuat motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas menulis. Melalui elemen seperti misi, penghargaan, dan tantangan, siswa lebih terdorong untuk belajar secara mandiri dan konsisten. Menurut teori motivasi belajar Deci dan Ryan (2022), strategi gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2022) menegaskan bahwa penyajian materi melalui kombinasi teks, ilustrasi, dan aktivitas visual dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Project Book* yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis paragraf sederhana pada siswa kelas II. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan N-gain, di mana sebanyak 18 siswa (58%) berada pada kategori peningkatan tinggi, 13 siswa (42%) berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang termasuk

kategori rendah. Seluruh siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menulis setelah menggunakan *Project Book*, yang menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, terstruktur, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Dengan demikian, *Project Book* layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf sederhana pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, A., & Anwar, R. N. (2020). Manajemen Sekolah Ramah Anak Paud Inklusi. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 36–47. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i1.975>
- Anggraeni, N. (2022). Latihan Menulis dan Perkembangan Struktur Kalimat pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 9(2), 88–96.
- Englert, C. S., Raphael, T. E., Anderson, L. M., Anthony, H. M., & Stevens, D. D. (1991). Making Strategies and Self-Talk Visible: Writing Instruction in Regular and Special. *American Educational Research Journal*, 28(2).
- Erniati, Lindayani, & Rachim, N. (2021). Penerapan Strategi Think Talk Write (TTW) dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(2), 103–114.
- Fadli, R. I., Nugraha, A. S., Raharjo, R. P., & Sulton, A. (2020). Model Pembelajaran Inovatif Guru SMA Abdul Hadi dengan Strategi Literasi. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–12.
- Fatmawati, F., Wulandari, A., Putri, S. D., Hasibuan, A. M., & Yusrizal, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 18–28.
- Fitriani, A. Y. R., & Rahmawati, L. E. (2020). Analisis kesalahan penggunaan tanda baca dan huruf miring dalam teks berita online

- detiknews dan tribunnews.
Bahastra.
<https://doi.org/10.26555/Bahastra.v40i1.14695>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243.
- Halda, H. N., Ersis, A. W., & Syaharuddin. (2024). Implementasi Modul Ajar Dalam Pembelajaran Sejarah Di Era Kurikulum Merdeka Pada Kelas X SMA Negeri 2 Banjarmasin. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 8(1), 820–827. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.3743>
- Indra Sukmawati, N. M., Dantes, N., & Dibia, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Keterampilan Menulis Narasi. *Maimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 198–206.
- Nugraha, D. S., Yuniarti, E., Budijanto, J. B., Setyaningsih, Y., Widharyanto, Jiwangga, J. B. J. (2024). *Linguistik Edukasional: Telaah Masalah Pendidikan Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.