

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK KARTU MISTERI PADA
MATERI MENULIS DESKRIPSI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Putri Khoirunnisa¹

¹PGSD Universitas Negeri Jakarta

1putriikhoirunnisaa@gmail.com

ABSTRACT

This research and development aim to develop and determine the feasibility of the Mystery Card Box as a learning medium based on expert validation and product trials, specifically for teaching Indonesian language in fourth grade of elementary school with a focus on descriptive writing skills. The method used in this study is Research and Development (RnD), utilizing the ASSURE development model and employing validity tests which include media, material, and language validation using a Likert scale questionnaire instrument. The results showed an average percentage score of 90% obtained from media, material, and language expert evaluations. The product trials were conducted with fourth grade students at SDN Pondok Pinang 01 Pagi, Kebayoran Lama, South Jakarta. The product trials achieved an average percentage score of 98%, covering individual trials, small group trials, and field trials. There was an improvement in students' descriptive writing skills, with an average learning outcome increase of 12%.

Keywords: Mystery Card Box, Descriptive Writing, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media kotak kartu misteri sebagai media pembelajaran menurut validasi ahli dan uji coba produk sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV sekolah dasar yang berfokus pada keterampilan menulis deskripsi. Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode Research and Development (RnD) dengan memanfaatkan model pengembangan ASSURE dan menggunakan uji validitas yang terdiri dari uji media, materi dan bahasa dengan menggunakan instrument angket skala Likert. Hasil yang didapatkan yakni rata-rata skor persentase sebesar 90% yang didapatkan dari uji ahli media, materi dan bahasa. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Pondok Pinang 01

Pagi, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Uji coba produk mendapatkan rata-rata skor persentase sebesar 98% untuk hasil uji coba yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Terdapat peningkatan kemampuan menulis deskripsi peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan skor peningkatan rata-rata hasil belajar 12%.

Kata Kunci: Kotak Kartu Misteri, Menulis Deskripsi, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses siswa belajar dan guru berperan menciptakan suasana yang menyenangkan. Guru sebagai pendidik memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar. Keberhasilan dalam mengajar menjadi indikator utama dari efektivitas pendidikan. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan melakukan variasi dalam metode pengajaran sangatlah penting. Jika guru dapat menguasai keterampilan tersebut, pelaksanaan pembelajaran akan berjalan sesuai rencana yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi dalam proses pembelajaran yang didalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik

kepada anak didik (Indriana, 2011). Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki kedudukan sangat penting dan wajib dalam Kurikulum Merdeka. Ada empat keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah, salah satunya yaitu keterampilan menulis. Materi keterampilan menulis di sekolah dasar mencakup berbagai aspek, salah satunya adalah menulis deskripsi. Menulis deskripsi merupakan sebuah karya yang menjelaskan suatu objek atau peristiwa dengan penekanan pada pengungkapan melalui susunan kata yang sistematis dan rinci (Purwanti, 2018).

Menulis deskripsi merupakan bagian penting dalam perkembangan psikomotorik anak karena melibatkan

keterampilan motorik halus yang krusial. Melalui menulis, peserta didik dapat mengekspresikan ide dan perasaan serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Perkembangan bahasa anak kelas 1 SD yang kira-kira berumur 7 tahun, dapat menguasai kosa kata 14.000 kata, bahkan ada yang dapat sampai 24.000 kosa kata, dan setelah anak duduk di kelas 6 SD, dapat mencapai 50.000 kosa kata (Safri Mardison, 2016). Namun kenyataan di lapangan tidak sesuai.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap wali kelas di SDN Pondok Pinang 01 ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis deskripsi. Mereka cenderung menggunakan kalimat sederhana dan kurang mampu menggambarkan detail secara mendalam. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat siswa dalam menulis deskripsi, kesulitan dalam mengembangkan sebuah tema menjadi sebuah teks deskripsi dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Dari hasil temuan tersebut guru dalam proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran

yang membuat peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran karena hanya memanfaatkan buku paket, papan tulis, dan ceramah, menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran di kelas.

Sebagai salah satu upaya optimalisasi kegiatan pembelajaran menulis, inovasi media pembelajaran tentunya perlu dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dikembangkan yaitu Kotak Kartu Misteri.

Kotak Kartu Misteri merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa (Marga et al., 2018). Media ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran Kotak Kartu Misteri. Penelitian yang

dilakukan oleh (Dwi Agustina Mawardah, 2024) penelitian ini dilakukan pada tingkat SD dan mengembangkan media pembelajaran Kotak Kartu Misteri dengan materi yang disajikan adalah menulis puisi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kotak Kartu Misteri layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Puspita & Sari, 2021) dan (Akbar et al., 2024) yang mempunyai kesamaan yaitu penelitian dilakukan pada Tingkat SD dan mengembangkan Kotak Kartu Misteri. Perbedaannya yaitu terletak pada materi yang disajikan dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Hasil dari kedua penelitian ini yaitu kartu misteri dianggap valid dan sangat layak digunakan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misteri Pada Materi Menulis Deskripsi Kelas IV Sekolah Dasar". Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif

serta memberikan pengalaman belajar bermakna untuk peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. *Research and Development* dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk menghasilkan produk tertentu dan juga dipergunakan untuk menguji keefektifan sebuah produk (Zef et al., 2022).

Model Assure merupakan proses instruksional dengan 6 langkah yaitu analisis siswa, menentukan tujuan, memilih metode, media dan materi, menggunakan media dan materi. membutuhkan partisipasi siswa dan evaluasi revisi.

Pada tahap pertama melakukan analisis siswa terhadap karakteristik peserta didik, proses pembelajaran menulis deskripsi pada kelas IV sekolah dasar, media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dan permasalahan dalam pembelajaran menulis deskripsi. Tujuan dari analisis ini untuk menghubungkan karakteristik

tersebut dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Menentukan tujuan, berupa keterampilan yang harus dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan perlu mengetahui kurikulum yang digunakan. Bahan ajar ide utama telah dimodifikasi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia melalui media pembelajaran kotak kartu misteri.

Menentukan metode, media, dan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menggunakan media dan materi, dalam tahap ini terbagi menjadi *Preview* (Pratinjau Media), *Prepare the Materials* (Menyiapkan Media), *Prepare the environment* (Menyiapkan Lingkungan), *prepare the learner provide* (Menyiapkan Peserta Didik) dan *provide* (Menyediakan Pengalaman Belajar).

Mebutuhkan partisipasi siswa, media pembelajaran Kotak Kartu Misteri diuji cobakan ke lapangan yaitu kepada siswa kelas IV SDN Pondok Pinang 01 dengan beberapa tahap yaitu *one to one*, *small group* dan *field test*. Pada tahap ini juga menggunakan kuesioner untuk mengetahui efektifitas proses pembelajaran yang dilakukan.

Evaluasi dan revisi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dan revisi berdasarkan saran dan masukan dari *expert review*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi: Peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengamati situasi sekolah maupun karakteristik peserta didik kelas IV-D SDN 01 Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, dengan tujuan sebagai pertimbangan pengembangan media yang akan dikembangkan.
2. Wawancara: Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran peserta didik
3. Angket: Angket yang disusun peneliti mencakup angket siswa, angket validasi ahli media, ahli validasi materi dan ahli validasi bahasa. Angket berisikan pernyataan-pernyataan yang diberikan nilai menggunakan skala *likert* 1-4 dan skala *Guttman* "Ya" dan "Tidak".

Spesifikasi skala disajikan dalam table berikut.

Tabel 1. Skor Berdasarkan Skala Likert

Skor	Deskripsi
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

$$\frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{(\text{Jumlah Butir Soal} \times \text{Jumlah Poin Tertinggi Soal})} \times 100\%$$

Tabel 2. Skor Berdasarkan Skala Guttman

Jawaban	Skor Jawaban	
	Positif	Tidak
Ya	1	0
Tidak	0	1

$$Pk = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Pk: Persentase Kelayakan

$\sum x$: Jumlah Skor yang diperoleh

n: Jumlah Skor Maksimal

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menggambarkan Tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Setelah data hasil rata-rata sudah didapatkan, kemudian data dikonversi sebagai berikut (Ernawati, 2017).

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif

Skor Dalam Persen	Kategori Kelayakan
0 – 25%	Tidak Layak
26 – 50%	Kurang Layak
51 – 75%	Layak
76 – 100%	Sangat Layak

Data dari hasil kuesioner akan digunakan sebagai evaluasi terhadap media yang peneliti kembangkan.

4. Tes Hasil Belajar Pengetahuan: Berupa *Pre Test dan Post Test* menulis deskripsi yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menulis deskripsi sebelum dan sesudah menggunakan media kotak kartu misteri dalam proses pembelajaran.
5. Dokumentasi: Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk menghimpun dan menganalisis dokumen baik berupa tulisan, gambar yang bersifat fisik maupun elektronik dan mendokumentasikan

proses pembelajaran
selama melaksanakan
penelitian.

materials), penggunaan media dan materi (utilize media and materials), partisipasi siswa (requires learner participation) dan evaluasi dan revisi (evaluate and revise).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam proses belajar terdapat komunikasi yang terjadi dalam suatu sistem, di mana media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting. Media berfungsi sebagai elemen dalam kegiatan yang dirancang untuk memudahkan pemahaman seseorang terhadap suatu hal. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan karena dapat memberikan variasi yang berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran Kotak Kartu Misteri pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV memuat materi Menulis Deskripsi dikembangkan sesuai dengan Langkah model ASSURE yaitu analisis siswa (analyze learner), menentukan tujuan pembelajaran (state objective), pemilihan metode, media, dan materi (select methods, media, and

1. Analisis Siswa (*Analyze Learner*), melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik, proses pembelajaran menulis deskripsi pada kelas IV sekolah dasar, media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dan permasalahan dalam pembelajaran menulis deskripsi. Tujuan dari analisis ini untuk menghubungkan karakteristik tersebut dengan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Menentukan Tujuan (*State Objective*), Tahap kedua merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran perlu ditentukan agar dapat memilih media dengan tepat, mengatur lingkungan belajar yang sesuai dengan tuntutan tujuan, menentukan teknik dan instrument penilaian atau evaluasi.
3. Memilih Metode, Media dan Materi (*Select Methods, Media,*

and Materials), pada tahap ini metode pembelajaran yang digunakan yaitu *active learning*. Metode ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

4. Menggunakan Media dan Mater (*Utilize Media and Materials*), selanjutnya peneliti merencanakan bagaimana media dan materi dapat digunakan untuk mengimplementasikan metode, media dan materi yang telah dipilih. Pada tahap ini dilakukan *preview/pratinjau* media oleh *expert review* yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk memastikan media kotak kartu misteri layak digunakan.



Gambar 2. Kotak Misteri



Gambar 3. Dadu



Gambar 1. Panduan Penggunaan Kotak Kartu Misteri



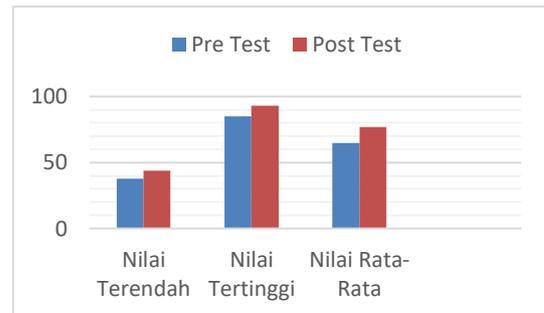
Gambar 4. Amplop Kotak Kartu Misteri



Gambar 5. Kartu Kotak Misteri

5. Membutuhkan Partisipasi Siswa (*Requires Learner Participant*), tahap ini media pembelajaran Kotak Kartu Misteri diuji coba kepada peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia “Lihat Sekitar” di kelas IV SD dilakukan dengan uji *one to one* terdiri dari 4 peserta didik, *small group* terdiri dari 8 peserta didik dan *field test* 13 peserta didik. Setelah selesai uji coba produk dan melaksanakan *post-test* peserta didik diberikan kuesioner untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. *Post-test*

menulis deskripsi dilaksanakan untuk mengetahui adakah peningkatan terhadap hasil belajar setelah menggunakan media kotak kartu misteri.



Grafik 1 Peningkatan Menulis Deskripsi

Perbandingan hasil *pretest* dan *post test* terdapat siswa yang mengalami peningkatan hasil menulis deskripsi dengan rata-rata nilai *post-test* yaitu 76,6 yang dibulatkan menjadi 77 (77%). Dari 25 peserta didik, jumlah siswa yang tuntas adalah 20, yang berarti (80%) dari peserta didik telah mencapai ketuntasan, sedangkan 5 siswa (20%) belum tuntas. Hasil rata-rata nilai *pre-test* adalah 65 (65%) dengan jumlah siswa tuntas 9 (36%) dan 16 siswa tidak tuntas (64%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebesar 44% dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 12% yang menunjukkan media pembelajaran kotak kartu misteri memberikan

dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.

6. Evaluasi dan *Revisi (Evaluate and Revise)*, tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi media berdasarkan pengumpulan data dari hasil uji *expert review* dan uji coba untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media yang dikembangkan serta untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

E. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini ialah kotak kartu misteri untuk mempelajari menulis deskripsi kelas IV SD. Pengembangan produk ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media kotak kartu misteri sebagai media pembelajaran dan menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang kebutuhan pembelajaran teks deskripsi dan melatih kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik.

Rancangan pengembangan media Kotak Kartu Misteri dilakukan dengan model ASSURE, yang terdiri dari enam tahap. Tahap pertama adalah analisis siswa (*analyze*

learner), menentukan tujuan pembelajaran (*state objective*), pemilihan metode, media, dan materi (*select methods, media, and materials*), penggunaan media dan materi (*utilize media and materials*), partisipasi siswa (*requires learner participation*) dan evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*). Selama tahap pengembangan, peneliti melakukan uji kelayakan media melalui *expert review* yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, untuk memastikan kualitas media yang dibuat. Selain itu, produk ini melalui tiga tahap uji coba yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan yang melibatkan siswa kelas IV SD guna mendapatkan umpan balik. Media yang dipilih dan akan dikembangkan pada penelitian pengembangan ini yaitu Kotak Kartu Misteri memuat materi teks deskripsi materi "Lihat Sekitar" yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

Validitas Media, media kotak kartu misteri dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis deskripsi setelah mendapatkan penilaian dari para ahli. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk ini memperoleh rata-rata skor

99%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Layak”. Dalam uji coba satu-satu yang melibatkan empat siswa, rata-rata skor mencapai 98%, sedangkan pada uji coba kelompok kecil dengan delapan siswa juga menunjukkan persentase 98%, yang menegaskan kelayakan media ini. Uji coba lapangan, yang dilakukan pada 13 siswa kelas IV, menghasilkan rata-rata skor persentase sebesar 98%, mengindikasikan bahwa Kotak Kartu Misteri sangat efektif sebagai media pembelajaran.

Selama uji coba, peneliti melakukan dua jenis penilaian *pre-test* dan *post-test*. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menulis teks deskripsi siswa, di mana persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada *pre-test* adalah 65%. Setelah dilakukan *post-test*, rata-rata persentase meningkat menjadi 77%, menunjukkan kenaikan sebesar 12%. Berdasarkan analisis data dan evaluasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa Kotak Kartu Misteri merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan penulisan teks deskripsi di kelas IV SD, dan mampu

meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. A., Tahir, M., Erfan, M., & Astria, F. P. (2024). Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Berbasis Qr Code Pada Pembelajaran Tematik Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 621–628.
- Dwi Agustina Mawardah, A. S. R. (2024). Pengembangan Media Kotak Kartu Misteri (Kokami) Untuk Keterampilan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal PGSD*, 12(5), 775–785.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (p. 15). Kaktus.
- Marga, K. M., Isnaini, M., & Utami, L. S. (2018). *Pengaruh Media*

- Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Mataram Tahun Pelajaran 2017/2018.* 4(2). <https://www.neliti.com/publication/s/276803/pengaruh-media-kokami-kotak-dan-kartu-misterius-terhadap-keterampilan-berpikir-k>
- Purwanti, T. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Geneng Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>
- Puspita, E. W., & Sari, M. P. (2021). Pengembangan Media Kokami (Kotak Kartu Misteri) Pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Prosiding SNasPPM*, 5(2), 543–547. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/483>
- Safri Mardison. (2016). Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 6(02), 635–643.
- Zef, R., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)* (1st ed., p. 2). CV. Literasi Nusantara Abadi.