

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK GAMBAR KATA
(KOGATA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT
SEDERHANA SISWA KELAS III SDN DUKUH 01 JAKARTA TIMUR**

Sulistiyani Puteri Ramadhani¹, Safa Nabila Aulia Putri²
Universitas Trilogi, Jakarta Selatan, Indonesia
*email korespondensi: sulistiyani@trilogi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran **Kotak Gambar Kata (KOGATA)** pada materi menyusun kalimat sederhana berdasarkan unsur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) bagi siswa kelas III sekolah dasar serta mengetahui kelayakan dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model **Dick & Carey** yang meliputi identifikasi tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan instrumen penilaian, penyusunan strategi pembelajaran, pengembangan media, validasi ahli, revisi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media KOGATA memperoleh persentase kelayakan sebesar **97%** dari ahli media, **100%** dari ahli materi, dan **94%** dari ahli bahasa sehingga dinyatakan **sangat layak** digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari **73,33** menjadi **84,33** dengan nilai **N-Gain sebesar 0,41** (kategori sedang). Pada uji coba kelompok besar, nilai rata-rata meningkat dari **79,29** menjadi **89,33** dengan nilai **N-Gain sebesar 0,49** (kategori sedang). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KOGATA efektif meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun kalimat sederhana berdasarkan unsur SPOK serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan.

Kata kunci: media pembelajaran, KOGATA, menyusun kalimat, SPOK, Dick & Carey

ABTRACT

This study aimed to develop the **Word Picture Box (KOGATA)** learning media for teaching simple sentence construction based on Subject, Predicate, Object, and Adverb (SPOK) elements to third-grade elementary school students and to determine its feasibility and effectiveness. This research employed the **Research and Development (R&D)** method using the **Dick and Carey** development model, which consists of identifying instructional goals, conducting instructional and learner analyses, formulating learning objectives, developing assessment instruments, designing instructional strategies, developing instructional media, expert validation, product revision, small-group trials, and large-group trials. The validation results indicated that KOGATA obtained feasibility percentages of **97%** from media experts, **100%** from material experts, and **94%** from language experts, indicating that the media is **highly feasible** for classroom implementation. The small-group trial showed an increase in the average score from **73.33** to **84.33**, with an **N-Gain score of 0.41** (moderate category). Meanwhile, the large-group trial showed an increase in the average score from **79.29** to **89.33**, with an **N-Gain score of 0.49** (moderate

category). These findings indicate that the KOGATA learning media effectively improves students' ability to construct simple sentences based on SPOK elements while creating a more active, engaging, and enjoyable learning environment.

Keywords: learning media, KOGATA, sentence construction, SPOK, Dick and Carey.

A. Pendahuluan

Pada dasarnya pendidikan adalah proses untuk membentuk karakter serta kepribadian pada setiap individu yang selaras dengan norma yang ada di masyarakat serta budaya yang berlaku. Dengan pendidikan tersebut dapat diharapkan terjadi perubahan perilaku pada siswa sebagai hasil upaya dari pengalaman pembelajaran yang siswa dapatkan (Kodoati, Takaendengan, dan Rorimpandey 2024). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mempunyai pengetahuan, kreativitas, kecakapan, dan kemandirian. Maka dari itu, pendidikan memiliki fungsi untuk mempertahankan nilai serta norma sebagai bekal untuk mendukung pencapaian prestasi yang diraih siswa di masa yang akan

datang. Jika keberhasilan pendidikan menjadi indikator yang penting untuk ditunjukkan sebagai efektivitas dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Malaikosa, Widyadharma, dan Pangestu 2022).

Sekolah Dasar menjadi tempat pendidikan lembaga formal pertama yang bertanggung jawab dalam membentuk generasi penerus bangsa (Nofijantie n.d.). Tareze mendefinisikan bahwa melalui transformasi sikap, niat, dan perilaku masyarakat, pendidikan memainkan peran penting dalam mendorong perubahan global (Maria Apriline Hega Tareze, Indri Astuti 2022). Hal ini membuat pembelajaran di kelas atas dan kelas bawah memiliki ciri yang berbeda yang bernilai strategis (Ali 2020). Bahasa sebagai cara utama untuk manusia berkomunikasi, penalaran sikap, serta emosi yang digunakan. Oleh karena itu, berbahasa menjadi kemampuan yang sangat penting untuk menunjang perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan bahasa siswa harus ditingkatkan sejak di

sekolah dasar agar mereka dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang lain, salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan keterampilan menulis (Chadijah 2023). Perkembangan kosa kata anak-anak, yang mereka peroleh melalui membaca dan mendengarkan, terkait erat dengan perkembangan berbahasa mereka (Sukma, Martaningsih, dan Purnomo 2023). Sehubungan dengan hal tersebut, sebuah penelitian menemukan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Pembelajaran menulis kalimat sederhana di sekolah dasar adalah kemampuan akademik yang paling dasar dan wajib dikuasai siswa disamping kemampuan membaca dan menghitung siswa (Widodo et al. 2020). Keterampilan menulis menempati posisi yang lebih kompleks dibanding keterampilan bahasa lainnya yaitu menyimak, berbicara, dan membaca. Karena keterampilan ini juga berkaitan dengan kemampuan membaca siswa sehingga jika menulis dengan baik maka pembaca yang baik juga. Dari hal itu dengan membiasakan kebiasaan membaca yang dijadikan fondasi penting untuk siswa mengembangkan diri. Karena tujuan menulis yaitu

memberitahukan, mengungkapkan yang dirasakan, memastikan, menyenangkan, mendatangkan sesuatu, dan juga menyelesaikan masalah (Umam et al. 2024).

Mulai jenjang Sekolah Dasar salah satu keterampilan menulis siswa melalui kegiatan menulis kalimat sederhana. Dimulai dengan pemahaman kosakata, keterampilan menyusun kalimat, penggunaan ejaan yang tepat, dan pemilihan kata yang tepat sesuai diksi merupakan penguasaan materi dasar yang diperlukan untuk keterampilan menulis. Dengan hal tersebut, siswa bisa memulai menulis kalimat sederhana dengan penggunaan ejaan yang tepat dari gambar atau kata yang mereka lihat (Indriani, Amalia, dan Palembang 2020). Dari permasalahan tersebut dapat dikatakan ini sangat berpengaruh terhadap penggunaan metode dan media dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas III dan penyebaran angket kepada siswa menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tentang menyusun kalimat berdasarkan unsur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket. Guru masih menggunakan jumlah media yang terbatas, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam

proses pembelajaran. Selain itu, beberapa siswa mengalami kesulitan menyusun kalimat yang lengkap dan benar. Hasil angket kebutuhan peserta didik juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media bergambar, permainan, serta aktivitas yang melibatkan kerja sama dengan teman. Oleh karena itu, media pembelajaran Kotak Gambar Kata (KOGATA) adalah salah satu yang dapat mendukung pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami siswa. Dengan permainan interaktif agar siswa termotivasi ketika belajar dengan cara menyenangkan. Media pembelajaran kreatif ini bertujuan untuk merangsang imajinasi dan kreativitas siswa serta menambah keterampilan menulis siswa (Aflahah, Azizah, dan Suneki 2023). Kotak Gambar Kata (KOGATA) yang dibuat dengan bahan yang terbuat dari bahan *PVC board*, memiliki bentuk kotak dan berisi gambar dengan visual menarik ketika dibuka dan memiliki empat kotak laci yang berisi laci subjek, predikat, objek, dan keterangan. KOGATA (Kotak Gambar Kata) ini memiliki permainan tebak isi kartu gambar yang dapat dimainkan secara individu atau dalam kelompok lalu disusun untuk membantu menulis kalimat sederhana, serta memiliki kartu misteri

dan kartu tantangan. Dengan demikian, Kotak Gambar Kata dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat disesuaikan untuk membantu keterampilan menulis siswa dalam tingkat pemahaman kognitif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi secara menyeluruh apakah pengembangan kotak gambar kata sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Dukuh 01 berhasil atau tidak meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis kalimat sederhana.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D). Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai model untuk mendukung siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sepenuhnya, model pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model penelitian Dick and Carey. Pendekatan sistem yang mencakup komponen dasar desain instruksional seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan sistem adalah dasar dari model pembelajaran Dick and Carey. Model ini terdiri dari berbagai komponen yang sangat penting untuk menyusun rencana pembelajaran kelas. Untuk mengatasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran, pendekatan proses sistematis diperlukan. Model pengembangan Dick dan Carey memiliki sepuluh tahapan. Mencakupi 1) menentukan tujuan dalam pembelajaran, 2) melakukan analisis pembelajaran, 3) menentukan karakteristik siswa, 4)

membuat tujuan khusus, 5) membuat instrumen penilaian, 6) membuat strategi pembelajaran, 7) membuat dan memilih bahan atau materi pembelajaran, 8) melaksanakan dan merancang evaluasi formatif, 9) melakukan revisi, dan 10) menciptakan serta evaluasi akhir (Hastutie 2024). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuh 01 Jakarta Timur. Objek pada penelitian ini yaitu 29 siswa kelas III, uji coba dilakukan pada skala kecil yaitu 6 siswa dan pada skala besar yaitu 29 siswa. Dalam penelitian ini juga mendapat penilaian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi guna menilai kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Sebelum dilakukan penelitian kegiatan observasi serta wawancara pada tahap menganalisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Respons angket untuk memperoleh data dari para ahli. Data yang dikumpulkan selama penelitian diuraikan atau dijelaskan melalui teknik analisis data. Pengolahan data lapangan menggunakan pendekatan analisis kualitatif dan kuantitatif, sebagaimana dijelaskan berikut ini: (1) Analisis Data Kualitatif peneliti melakukan analisis data kualitatif melalui wawancara dengan guru kelas III. Data tersebut dimanfaatkan untuk merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa. (2) Analisis Data Kuantitatif dilakukan untuk mengolah hasil dari data yang diperoleh melalui penyebaran angket. Peneliti menerapkan angket ini guna mengukur sikap, pendapat, dan persepsi validator terhadap pengembangan media pembelajaran. Analisis angket validasi ahli dilaksanakan dengan menggunakan skala Likert lima tingkat, dan ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel Lima Tingkatan Skala Likert

No	Kriteria Skor	Tingkat Validitas
1	81,00% 100,00%	- Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00% 80,00%	- Valid, dapat digunakan namun perlu di revisi sedikit
3	41,00% 60,00%	- Kurang valid, disarankan untuk tidak digunakan karena perlu di revisi besar
4	21,00% 40,00%	- Tidak valid, tidak boleh digunakan karena memerlukan revisi yang besar-besaran
5	00,00% 20,00%	- Sangat tidak valid dan tidak boleh dipergunakan

Hasil perolehan persentase data dari hasil evaluasi validator dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum X}{n} \times 100$$

Keterangan:

P: Persentase skor yang dicari

$\sum$: Jumlah jawaban yang diberikan validator

N: Jumlah skor maksimal

(3) Analisis keefektifan efektivitas media pembelajaran kotak gambar kata terhadap keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas III didasarkan pada selisih skor pretest dan posttest. Capaian ideal ditetapkan pada peningkatan 100% untuk seluruh siswa. Analisis menggunakan rumus N-Gain secara manual diterapkan untuk mengukur tingkat efektivitas media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagaimana ditunjukkan hasil dengan perhitungan rumus tes di bawah ini:

$$N - Gain = \frac{(Skor\ postest) - (Skor\ pretest)}{(Skor\ maksimal) - (Skor\ pretest)}$$

Keterangan:

N-Gain = menyatakan nilai uji normalitas gain

Skor Postest = Skor Postest

Skor Pretest = menyatakan skor tersebut

Skor maksimal = menyatakan skor maksimal (100)

Tabel efektivitas dibuat menggunakan skor N-Gain guna menjelaskan analisis perhitungan selanjutnya. Interpretasi kriteria efektivitas tersaji dalam tabel di bawah ini:

Tabel N-Gain		
Nilai Gain	Normalitas	Kriteria
(N—Gain) > 0,7		Efektivitas Tinggi
0,3 < 0,7		Efektivitas Sedang
(N-Gai) < 0,3		Efektivitas Rendah

Berdasarkan kriteria tersebut, efektivitas dinyatakan pada kategori sedang jika memperoleh nilai di atas 0,7. Jika hasil analisis menunjukkan efektivitas tinggi, maka revisi tidak diperlukan; namun, apabila efektivitas rendah tercapai, peneliti wajib melakukan revisi hingga mencapai tingkat efektivitas sedang atau tinggi.

Dari hasil analisis media KOGATA (Kotak Gambar Kata) memperoleh hasil persentase respons siswa sebesar 77,67% pada uji coba skala kecil 84,20% pada uji coba skala besar dengan kategori sangat layak. Analisis efektifitas menunjukkan nilai N—Gain sebesar 0,33 pada uji coba skala kecil dan 0,46 pada uji coba skala besar yang termasuk pada kategori sedang, sehingga media pembelajaran KOGATA dinilai layak dan cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat sederhana siswa kelas III sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran KOGATA (Kotak Gambar Kata) yang dikembangkan menggunakan model Dick and Carey. Pengembangan produk ini dapat membantu meningkatkan tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba. Implementasi media dilakukan dengan uji coba skala besar dan skala kecil untuk mengetahui kelayakan serta efektivitasnya.

Hasil validasi pada media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media KOGATA (Kotak Gambar Kata) memenuhi kriteria layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia setelah mendapatkan penilaian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tahap berikutnya produk dilakukan uji coba untuk siswa guna mengetahui respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Hasil respons siswa pada uji coba skala kecil dan skala besar disajikan pada **Tabel 1.**

Tabel 1. Hasil Respons Siswa terhadap Media KOGATA (Kotak Gambar Kata)

Tahapan Uji	Presentase	Kategori
Uji Coba Skala Kecil	77,67%	Sangat Layak
Uji Coba Skala Besar	84,20%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, media KOGATA (Kotak Gambar Kata) memperoleh persentase **77,67%** pada uji coba skala kecil dan **84,20%** pada uji coba skala besar. Kedua hasil tersebut berada pada kategori **sangat layak**, yang menunjukkan bahwa media mudah

digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami materi SPOK. Persentase yang tinggi menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi, animasi, warna, dan kuis interaktif pada KOGATA mampu meningkatkan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran.

Selain mengukur kelayakan media, penelitian ini juga mengukur efektivitas penggunaan media melalui perbandingan hasil **pretest** dan **posttest**. Ringkasan hasil peningkatan nilai siswa disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Pretest, Posttest, dan N-Gain

Tahap an Uji	Prete st	Postte st	N-Gai n	Katego ri
Skala Kecil	73,33 %	82%	0,3 3	Sedan g
Skala Besar	79,43 %	88,96 %	0,4 6	Sedan g

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media KOGATA (*Kotak Gambar Kata*). Pada uji coba skala kecil, rata-rata nilai meningkat dari **73,33%** menjadi **82,00%**, sedangkan pada uji coba skala besar meningkat dari **79,43%** menjadi **88,96%**. Berdasarkan analisis **Normalized Gain (N-Gain)**, diperoleh nilai **0,33** pada skala kecil dan **0,46** pada skala besar yang termasuk dalam kategori **sedang**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media KOGATA memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penyajian materi menggunakan kartu gambar yang dikombinasikan dengan latihan interaktif mampu meningkatkan fokus, minat, dan

keaktifan siswa dalam menyusun kalimat sederhana. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa penggunaan media yang mengintegrasikan unsur visual dan verbal dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Kotak gambar kata ini memiliki bentuk kotak dan berguna untuk menyampaikan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran serta minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menyiapkan sebuah kotak gambar kata pilihan kotak dengan bentuk serta ukuran yang dapat menutupi kotak dengan sticker kertas berwarna serta menarik guna meningkatkan efek ketertarikan pada siswa ketika proses pembelajaran, ketika siswa melihat sesuatu yang menarik maka dapat menjawab dengan baik juga (Trisari et al. 2021).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi SPOK, tetapi juga mengintegrasikan gambar, latihan evaluasi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Kurikulum Merdeka. Selain itu, efektivitas media tidak hanya diukur melalui validasi dan respons siswa, tetapi juga melalui peningkatan hasil belajar menggunakan analisis N-Gain, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas produk yang dikembangkan.

C. Pembahasan

Kata “media” berasal dari kata latin “medium” yang berarti bentuk jamak dari

“perantara” atau “pengantar”. Media didefinisikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) sebagai segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, bersama dengan alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Papatungan et al. 2023). Media sebagai saran untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Sementara itu, Association of Education Communication Technology (AECT) juga mendefinisikan bahwa media sebagai semua bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses dalam penyampaian pesan pembelajaran yang membantu guru ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas (Prinanda 2025). Dalam hal tersebut media pembelajaran juga diperlukan sebagai peralatan yang berguna dalam penyajian pesan, karena dengan informasi yang didapatkan dari media juga sebagai proses pada tujuan pembelajaran (Zahwa 2022). Karena penggunaan media bisa menumbuhkan minat siswa pada pembelajaran yang baru, hingga proses pembelajaran dengan materi tersebut dapat disampaikan lebih muda oleh guru dan dapat dipahami oleh siswa (Magdalena, Shodikoh, dan Pebrianti 2021). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dipergunakan ketika membantu proses pembelajaran yang dapat disampaikan dengan jelas serta efektif.

Ketika pembelajaran di dalam kelas ada penggunaan kata media pembelajaran yang diganti istilah menjadi bahan pembelajaran (instructional material), komunikasi pandang pendengaran (audio visual communication), alat peraga (visual education) (Magdalena, Shodikoh, dan Pebrianti 2021). Adanya berbagai macam media sebagai guru maka harus cermat dalam pemilihan bahan pembelajaran sehingga penyampaian kepada siswa menjadi tepat. Dengan penggunaan media pembelajaran tersebut, guru dapat menghemat waktu ketika menyampaikan materi karena waktu pembelajaran di

kelas sangat terbatas dan singkat (Mukarromah dan Andriana 2022). Dari situasi tersebut maka dapat menunjukkan dengan digunakannya media dapat membantu guru untuk mempercepat proses pembelajaran di kelas dan tentu mengembangkan kemampuan siswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Sadiman berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan menjadi bermacam-macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang berguna dalam merangsang ilmu pembelajaran di kelas. Dalam penggunaan media ketika proses pembelajaran juga harus disesuaikan, karena sebagai guru harus cermat dan pandai ketika memilih media pembelajaran yang baik untuk pembelajaran di kelas (Darojat, Ulfa, dan Wedi 2022).

Dari beberapa hal diatas, dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan dalam penyampaian informasi yang terkait dengan pembelajaran di kelas untuk merangsang siswa dalam kegiatan belajar yang baik dan sempurna. Media pembelajaran yang telah disiapkan dengan baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar, karena dengan menggunakan media pembelajaran guru yang aktif memberikan materi melibatkan siswa sehingga siswa mudah menerima materi yang telah disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, dan keterampilan siswa. Maka dari itu, sangat penting sebagai guru untuk membuat media pembelajaran inovatif serta efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa.



Kotak gambar kata merupakan kotak yang ukurannya disesuaikan serta tidak transparan sehingga disebut kotak gambar kata karena didalamnya terdapat gambar kata yang dapat disusun menjadi sebuah kalimat sederhana. Media pembelajaran ini terbuat dari papan kayu yang dibentuk menjadi sebuah kotak dan dapat menyimpan media pembelajaran, karena itulah namanya kotak gambar kata (Billah 2023).

Pada penelitian ini, media kotak gambar kata dirancang semenarik mungkin dengan kombinasi gambar kata yang memiliki desain menarik yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan dengan meliputi gambar yang harus disusun menjadi sebuah kalimat sederhana oleh siswa atau berkelompok. Dengan penggunaan media ini yang dirancang untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dan kotak gambar kata juga memiliki beberapa artian. Karena dalam media pembelajaran yang berarti alat-alat grafis, fotografi, elektronik dalam pengolahan, penyuntingan, dan kompilasi. Media ini perlu menggunakan informasi visual atau verbal yang penggunaannya dilakukan pada lingkungan belajar siswa sehingga menjadi daya tarik dalam pemahaman belajar. Karena pengembangan media yang ditampilkan mempunyai peranan penting untuk memahami konsep materi dalam pembelajaran.

Tujuan pengembangan media pembelajaran kotak gambar kata ini untuk membantu siswa memahami suatu pembelajaran dengan cara yang menyenangkan serta tidak memberikan kesan yang membosankan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, siswa juga lebih banyak bermain serta berkegiatan ketika belajar menyusun kalimat sederhana dari gambar kata yang telah dikembangkan. Kotak gambar kata ini juga memperjelas arti dari materi yang dijelaskan melalui visual yang dihadirkan.

Dengan demikian, salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai adalah kemampuan menulis kalimat sederhana. Kemampuan menulis dengan baik sangat penting untuk berbagai bidang pekerjaan. Bahkan dikatakan bahwa pentingnya keterampilan ini membuat orang percaya bahwa keberhasilan dalam suatu pekerjaan atau jabatan juga bergantung pada kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif, terutama dalam hal komunikasi tulis. Menulis dan aktivitas membaca sebagai cara berkomunikasi sangat terkait satu sama lain, seperti dua sisi mata uang yang saling melengkapi (Khairunissa dan Juli Ratnawati 2021). Salah satu keterampilan berbahasa yang produktif adalah kemampuan menulis. Keterampilan ini membutuhkan siswa untuk mampu menulis dengan sistematis dan bermakna ide, pikiran, perasaan, dan informasi. Kemampuan menulis sangat penting untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena membantu siswa belajar berpikir, berkomunikasi, dan berbicara secara tertulis (Pahlawan et al. 2024). Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), kemampuan menulis menjadi keterampilan dasar yang harus dikuasai sejak kelas rendah. Pelajaran menulis di SD tidak hanya membahas hal-hal mekanis seperti ejaan dan tanda baca, tetapi juga mempelajari cara menyampaikan ide secara runtut dan logis, membuat paragraf, dan

menulis kalimat sederhana. Oleh karena itu, kemampuan menulis yang diajarkan di sekolah dasar mencakup penguasaan struktur bahasa, kosakata, dan kemampuan berpikir secara sistematis (Suleman et al. n.d.). Secara struktural, kemampuan menulis siswa SD biasanya dimulai dengan penguasaan kalimat sederhana dengan setidaknya unsur subjek dan predikat. Seiring dengan kemajuan kognitif mereka, kemampuan ini berkembang menjadi kemampuan untuk membuat kalimat dan paragraf yang lebih kompleks. Pada pembelajaran kelas III, selama tahap ini, pembelajaran menulis harus dilakukan secara bertahap, terarah, dan berkesinambungan. Berbagai faktor memengaruhi kemampuan menulis siswa sekolah dasar, termasuk kemampuan membaca yang baik, penguasaan kosakata, motivasi untuk belajar, dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pada akhirnya, kemampuan membaca yang baik akan meningkatkan wawasan dan kosakata siswa, mendukung kualitas tulisan mereka. Selain itu, perkembangan kemampuan menulis siswa sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam memberikan instruksi, latihan, dan umpan balik yang bermanfaat (Suleman et al. n.d.). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis Bahasa Indonesia siswa SD merupakan keterampilan dasar yang kompleks dan memerlukan proses pembelajaran yang sistematis. Penguasaan keterampilan menulis di kelas III sekolah dasar ini sangat penting karena menjadi fondasi bagi keberhasilan belajar siswa di jenjang pendidikan selanjutnya.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan ini serta hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran KOGATA untuk Bahasa Indonesia di kelas III SDN Dukuh 01, dapat dikatakan

keefektifan dengan uji coba skala kecil dan skala besar. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KOGATA (Kotak Gambar Kata) berhasil dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey. Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan instrumen penilaian, penyusunan strategi pembelajaran, pengembangan media, validasi oleh para ahli, revisi produk, uji coba kelompok kecil, hingga uji coba kelompok besar.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media KOGATA termasuk dalam kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyusun kalimat berdasarkan unsur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (SPOK) bagi siswa kelas III sekolah dasar. Berbagai saran dan masukan dari para validator dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan sehingga media yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media KOGATA mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta lebih mudah menyusun kalimat berdasarkan unsur SPOK. Selain itu, hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest menunjukkan bahwa penggunaan media KOGATA dapat membantu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyusun kalimat.

Referensi

- Aflahah, Ulya, Mira Azizah, dan Sri Suneki. 2023. "Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Di Sdn Petompon 02." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1): 5672–81.
- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 35–44.
- Billah, Salsa, Studi Pendidikan, dan Agama Islam. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Misteri Box pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SD Negeri 02 Sialang Kecamatan Kapur IX." 7: 21591–601.
- Chadijah, Siti. 2023. "Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Al-Amar (JAA)* 4(2): 161–74.
- Darojat, Muhammad Abid, Saida Ulfa, dan Agus Wedi. 2022. "PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA." 5(1): 91–99.
- Hastutie, Ghina. 2024. "Desain Pembelajaran (Model Dick & Carey , Jerold E . Kemp , dkk)." 2(1): 41–51.
- Indriani, Sisilia, Falina Noor Amalia, dan Universitas Tridianti Palembang. 2020. "JURNAL DIDACTIQUE BAHASA INDONESIA Januari 2020, Vol. 1 No. 1 KEBIASAAN MEMBACA, PENGUASAAN DIKSI, DAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPOSISI." 1(1).
- Khairunissa, Oktariani, dan Juli Ratnawati. 2021. "Analisis Penerapan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Tjyybjb.Ac.Cn* 27(2): 58–66.
- Kodoati, Early F. N., Wilson Takaendengan, dan Widdy H. F. Rorimpandey. 2024. "Edu Primary Journal: Jurnal Pendidikan Dasar Vol 5, No 1, Februari 2024." 5(1): 35–41.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, dan Anis Rachma Pebrianti. 2021. "PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI." 3: 312–25.
- Malaikosa, Yes Matheos Lasarus, Andhika Putra Widyadharma, dan Widya Trio Pangestu. 2022. "Curriculum and learning management: Integration of creative economy value to improve students'

- life skill.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 12(1): 76–85.
- Maria Apriline Hega Tareze, Indri Astuti, dan Afandi. 2022. “Model pembelajaran kolaborasi sdg.” 13(1): 42–53.
- Mukarromah, Aenullael, dan Meyyana Andriana. 2022. “Jser 1.” 1(1).
- Nofijantie, Lilik. “Peran Lembaga Pendidikan Formal Sebagai Modal Utama Membangun Karakter Siswa Lilik Nofijantie (IAIN Sunan Ampel Surabaya).” : 2947–70.
- Pahlawan, Universitas et al. 2024. “MELALUI METODE BERCERITA DENGAN BANTUAN MEDIA KARTU KATA SISWA SEKOLAH DASAR.” 11: 72–82.
- Paputungan, Frezy, Evandri Paputungan, Universitas Bina, dan Mandiri Gorontalo. 2023. “Pengembangan Teknologi Pendidikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Development of Educational Technology in Use of Learning Media.” 2(20).
- Prinanda, Diego. 2025. “Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.” 2(2): 329–53.
- Sukma, Hanum Hanifa, Sri Tuter Martaningsih, dan Ade Aswati Purnomo. 2023. “Analisis keterampilan berbicara bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran siswa kelas II SD Negeri 09 Batur Banjarnegara.” *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 6(1): 27–36.
- Suleman, Dajani, Samsiar Rivai, Model Concept Sentence, dan Penelitian Tindakan Kelas. “MENULIS KALIMAT SEDERHANA MELALUI MODEL CONCEPT SENTENCE PADA SISWA SEKOLAH DASAR.”
- Trisari, Maria Novi et al. 2021. “Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Abstrak.” : 890–902.
- Umam, Nanang Khoirul, Iqnatia Alfiansyah, Afakhrul Masub Bakhtiar, dan Universitas Muhammadiyah Gresik. 2024. “Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Research and Development of Quartet Card Media for Simple Sentence Writing Skills.” 4(1): 52–62.
- Widodo, Arif, Vivi Rachmatul Hidayati, Asri Fauzi, dan Muhammad Erfan. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Sekolah Dasar.” (March 2021).
- Zahwa, Feriska Achlikul. 2022. “PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.” 19(01): 61–78.