

**PENGEMBANGAN MEDIA *MISTERY BOX* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS II SD IT AL-IHSAN**

Ahmad Ilham Asmariyadi¹, Raimon Efendi², Arda Sulistika³
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Universitas Dharmas Indonesia²
Email : ilhamasmariyadi@gmail.com¹ raimon.efendi@gmail.com²
2003011017@undhari.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by problems and obstacles in learning, such as the minimal use of media, especially in Indonesia language subject. Learning that uses media is really needed to support learning activities so that learning objectives are achieved. So the effort made was to develop the Mystery Box learning media on the material of recognizing feelings in class II of elementary school. So that it helps teacher and students in carrying out the teaching and learning process. The research method used in this research is the research and development (R&D) method. The model used is the ADDIE model which consists of five stages of analyze, design, development, implementation, evaluation. The result of the Mystery Box media validation werw assessed by 4 (four) expert validators, namely the material validator results with an average og 82,5% were categorized as valid. The design validation results werw 85% categorized as valid. Language validation result with an average of 95% are categorized as valid. The results of the validator questions with was assessed by one teacher, obtained an average of 97,5% wihich was categorized as very practical. Basedon the test results, student responses reached 97,38%, which wa categorized as very practical. The results of the learning effectiveness assessment for class II student obtained an average of 85,71% categorized as very effective.

Keywords : media, Mystery Box, Indonesia, Literacy

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya permasalahan dan kendala dalam pemebelajaran seperti masih minimnya penggunaan media khususnya pada mata pelelajari bahasa Indonesia. Pembelajaran yang menggunakan media sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Maka upaya yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media pemebelajaran *Mistery Box* pada materi mengenal perasaan di kelas II sekolah dasar. Sehingga membantu guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). model yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahap : analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Hasil validasi media *Mistery Box* yang dinilai oleh 4 (empat) orang validator ahli, yaitu hasil validator materi dengan rata-rata 82,5% dikategorikan valid. Hasil validasi desain 85% dikategorikan valid. Hasil validasi bahasa dengan rata-rata 95% dikategorikan valid. Hasil validator soal dengan rata-rata 75% dikategorikan valid. Hasil angket respon guru yang dinilai oleh satu guru memperoleh rata-rata 97,5%

dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba respon peserta didik mencapai 97,38% dikategorikan sangat praktis. Hasil efektifitas penilaian belajar terhadap peserta didik kelas II memperoleh rata-rata 85,71% dikategorikan sangat efektif.

Kata kunci : Media, *Mistery Box*, Bahasa Indonesia, Literasi

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci penanam karakter dan akhlak peserta didik. Pentingnya Pendidikan untuk mencerdaskan hidup, meningkatkan kesejahteraan bagi masyarakat, dan dapat membangun martabat bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sinta, 2022) yang menyatakan bahwa “kita harus berusaha memberikan perhatian yang besar untuk mengatasi berbagai masalah di bidang Pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah sampai tingkat tinggi”.

Menurut (Hidayati et al., 2020) Perkembangan dan kemajuan Teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak dikembangkan terutama dalam proses pembelajaran. Bidang kajian Teknologi Pendidikan menghendaki adanya penyediaan beragam media pembelajaran serta sumber belajar pada proses pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran saat ini telah mengarah pada digitalisasi dan mengharuskan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi sebagai upaya untuk

mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatifitas peserta didik .

Pada sistem pembelajaran saat ini siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, namun siswa juga bertindak sebagai penyampai pesan. Dalam kondisi yang sedemikian rupa, maka terjadi komunikasi dua arah atau komunikasi banyak arah. Pembelajaran dengan dua model komunikasi tersebut membutuhkan peran media pembelajaran agar mendapatkan efektifitas pencapaian tujuan atau kompetensi. “Artinya proses pembelajaran tersebut akan terjadi secara efektif apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan lewat media pembelajaran”. Dalam pembelajaran diajarkan tata krama, sopan-santun, kejujuran, rasa tanggung jawab, integritas, disiplin, kerja keras, dan solidaritas. Harapan pemerintah adalah sekolah menjadi laboratorium karakter dan sebagai gudang calon penerus bangsa negara dan literasi. (Kurniawati, 2021)

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis. Perkembangan literasi menjadi sangat penting diperhatikan, karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani hidup di masa yang akan datang. Literasi lama mencakup kompetensi calistung. Sedangkan literasi baru mencakup literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Literasi data terkait dengan kemampuan membaca, menganalisis dan membuat konklusi berpikir berdasarkan data dan informasi (big data) yang diperoleh. Literasi teknologi terkait dengan kemampuan memahami cara kerja mesin. Aplikasi teknologi dan bekerja berbasis produk teknologi untuk mendapatkan hasil maksimal. literasi pada fase pembelajaran bertujuan mengembangkan kemampuan memahami teks dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berpikir kritis dan mengolah kemampuan komunikasi secara kreatif melalui kegiatan menanggapi teks buku pengayaan dan buku pembelajaran Bahasa Indonesia. (Fitriani & Aziz., 2019)

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan siswa. Belajar bahasa berarti belajar mengenai aspek berkomunikasi yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sesuai dengan pendapat Ali (2020) mengatakan bahwa “tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sendiri tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya yaitu memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan sikap”.

Menurut pendapat Juniawan & Haryadi, (2022) Bahasa Indonesia telah diajarkan kepada anak-anak dengan dilandasi standard kompetensi berbeda, dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahasa kesatuan republik Indonesia ini selalu menjadi mata pelajaran yang wajib bagi Pendidikan di negara ini, terlepas dari kurikulum yang digunakan. Selain itu pembelajaran harus dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai dan pengetahuan yang dinilainya. Melalui Bahasa siswa maupun

mempelajari nilai-nilai moral atau agama, serta nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat.

Literasi menjadi sarana siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu pengetahuan. Yulina Sari (2018) menyatakan "Pengertian Literasi dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan atau berbicara". Literasi pada dasarnya merupakan aktivitas membaca dan menulis. Menyatakan bahwa "Literasi dapat dimaknai sebagai kemampuan membaca, menulis, memandang dan merancang suatu hal dengan disertai kemampuan berpikir kritis yang menyebabkan seseorang dapat berpendapat bahwa budaya literasi membaca menghasilkan dua manfaat yaitu membangun minat membaca dan membangun kegiatan membaca itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SD IT AL-lihsan Koto Brau pada tanggal 2 februari 2024 di temukan beberapa permasalahan dan kendala dalam

pembelajaran seperti masih minimnya penggunaan media khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berdampak pada rendahnya prestasi dan motivasi peserta didik untuk belajar. Karena dengan media pembelajaran membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media yang tepat dan dapat meningkatkan keaktifan serta melatih kemampuan peserta didik dalam berinteraksi dengan teman dan lingkungannya. Oleh karena itu penulis merancang suatu media yang dapat menjadi solusi bagi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Mistery Box*. Melalui media pembelajaran seperti ini semangat belajar peserta didik dapat terpacu dan literasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Sehingga di perlukan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan guru dan menyederhanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, guru perlu menunjukkan kepada siswanya bahwa mereka memerlukan media pembelajaran yang menarik

dan mudah dipahami siswa agar pembelajaran tidak membosankan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Sehingga guru dapat menerapkan nilai-nilai karakter pada siswa saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, media *Mystery Box* ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karena media *Mystery Box* ini merupakan media berbentuk kotak yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai topik tersebut. Kelebihan dari media *Mystery Box* ini adalah membuat siswa penasaran dengan permasalahan yang ada pada media tersebut sehingga mendorong siswa untuk memahami materi yang dipelajari.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research and development*. Metode penelitian ini dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji

keefektifan produk tersebut (Rahmi, 2019). Dengan pemilihan pengembangan yang baik maka penghasilan produk yang baik juga. Penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dan modifikasi produk yang sudah dirancang sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan penelitian yang dikemukakan sebelum penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dalam bentuk *mystery box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada elemen berbicara dan mempresentasikan dalam kurikulum merdeka di kelas II Sekolah Dasar Islam Terpadu model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE Yang terdiri dari lima tahap : Analisis (*Analysis*), perancangan Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), pelaksanaan, implementasi (*Implementation*), dan penilaian Evaluasi (*evaluation*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penilaian instrumen yang dilakukan terdiri dari instrumen validasi materi, validasi desain, validasi bahasa, validasi soal. Hasil penilaian dari validator terhadap

instrumen pengumpulan data dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Rangkuman Hasil Validasi terhadap media *Mystery Box*

No.	Aspek	Rata-rata skor	Kategori
1.	Materi	82,5%	Valid
2.	Desain	85%	Valid
3.	Bahasa	95%	Valid
4.	Soal	75%	Valid
Rata-rata		84,37%	Valid

Berdasarkan table 1 menunjukkan hasil uji validitas terhadap media *Mystery Box* dari validator adalah : 1) aspek materi memiliki skor 82,5 dengan kategori valid. 2) aspek desain memiliki skor 85 dengan kategori valid. 3) aspek bahasa dengan memiliki skor 95 dengan kategori valid. 4) aspek bahasa dengan memiliki skor 75 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil materi, desain, bahasa, dan soal mendapatkan nilai 84,37 dengan kategori valid. Di nyatakan valid dari semua aspek penilaian. Validasi ini di lakukan oleh 4 orang para ahli (*expert*) atau validator.

praktikalitas diberikan kepada guru dan juga peserta didik kelas II. Penilaian peserta didik dan penilaian guru dilakukan pada 29 juli 2024. Adapun penilaian yang dilakukan oleh guru kelas II selaku ahli praktikalitas dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2 hasil penilaian angket praktikalitas media *Mystery Box*

No.	Respon	Nilai praktis	Kategori
1.	Guru	97,5%	Sangat praktis
2.	Peserta didik	97,38%	Sangat praktis
Rata-rata		97,44%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru dan respon peserta didik kelas II, produk media *Mystery Box* yang peneliti kembangkan mendapatkan rata-rata 97,44% dengan kategori sangat praktis.

Tahap terakhir model pengembangan model ADDIE adalah evaluasi. Pada penelitian ini lakukan uji praktivitas terhadap sebelum dan sesudah penggunaan media *Mystery Box* kepada 21 peserta didik kelas II guna untuk mengukur atau menilai tingkat keberhasilan media *Mystery Box* di kelas II yang telah digunakan peserta didik, efektifitas produk yang dikembangkan dapat dilihaat pada hasil tes belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3 hasil efektivitas oleh peserta didik

No	Nama	KKT P	Nilai	Kriteria
1	AHA	70	95	Tuntas
2	AAK	70	95	Tuntas
3	AZF	70	95	Tuntas
4	ASR	70	95	Tuntas
5	AMA	70	85	Tuntas
6	AAW	70	95	Tuntas
7	APA	70	95	Tuntas
8	AQ	70	100	Tuntas
9	AS	70	85	Tuntas
10	ASG	70	95	Tuntas
11	DAG	70	60	Tidak Tuntas
12	DAS	70	95	Tuntas
13	FH	70	85	Tuntas
14	FAA	70	95	Tuntas
15	FMR	70	85	Tuntas
16	JW	70	95	Tuntas
17	KA	70	85	Tuntas
18	MLM	70	95	Tuntas
19	MR	70	85	Tuntas
20	RP	70	45	Tidak Tuntas
21	RAH	70	55	Tidak Tuntas
Rata-rata peserta didik yang tuntas				$\frac{18}{21} \times 100\% = 85,71\%$
Persentase peserta didik yang tidak tuntas				$100 - 85,71\% = 14,29\%$

Berdasarkan tabel di atas dapat di lihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 70, dari 21 orang peserta didik, 18 orang peserta didik yang tuntas, maka, rata-rata efektifitasnya adalah 85,71% sehingga media pemebelajaran *Mistery Box* ini masuk dalam kategori “sangat efektif”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah di dilaksanakan oleh peneliti di SD IT AL-Ihsan Koto Baruterhadap media *Mistery Box* mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD maka diberikan kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media *Mistery Box* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas II SD dengan menggunakan model ADDIE di uji cobakan di SD IT AL-IHSAN Koto Baru.

1. Validitas pengembangan media *Mistery Box* yang di nilai oleh validator yang berjumlah 4 orang, menunjukkan bahwa media *Mistery Box* validasi materi memperoleh rata-rata 82,5% dengan kategori sangat valid. Aspek validasi desain memperoleh rata-rata 85% dengan kategori sangat valid. Aspek bahasa memperoleh rata-rata 95% dengan kategori sangat valid. Aspek soal memperoleh rata-rata 75% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat di katakan media *Mistery Box* ini layak untuk di gunakan oleh peserta didik.
2. Praktikalitas media pembelajaran media *Mistery Box* yang di nilai dari angket respon. Pendidik dan respon peserta didik terhadap pengembangan media *Mistery Box* yaitu memperoleh presentase dari pendidik 97,5% dan peserta didik

97,38% dengan sama-sama dalam kategori sangat praktis, maka rata-rata tersebut adalah sebanyak 97,44%.

3. Efektifitas media *Mistery Box* yang di nilai dari hasil skor minat minat angket belajar peserta didik memperoleh presentase rata-rata 85,71% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat efektif di gunakannya media *Mistery Box* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik mencapai suatu pembelajaran yang di inginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Fitriani, Y., & Aziz., I. A. (2019). Literasi Era Revolusi Industri 4 . 0. *SENASBASA (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra)*, 3(1), 100–104.
- Hidayati, A., Saputra, A., & Efendi, R. (2020). Pengembangan E-Modul Berorientasi Strategi Flipped Classroom pada Pembelajaran Jaringan Komputer. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(3), 429–437.
- Juniawan, E. R., & Haryadi, H. (2022). Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Guna Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 269–282. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4280>
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. (2021). the Effect of Snowball Throwing and Problem Based Learning Models on Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A. and Widyaningrum, A. (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku', *International Journal of Elementary Education*, 3(2), p. 178. doi: 10.23887/ijee.v3i2.18524.
- Sinta, L., Malaikosa, Y. M. L., & Supriyanto, D. H. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3193–3202. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2326>
- Yulina Sari, N. A. M. (2018). Hubungan Antara Kemampuan Literasi Dengan Kompetensi Inti Pengetahuan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 1(2), 94–103. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v1i2.14708>