

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOPUNKA (KOTAK PINTAR
MENYUSUN KALIMAT) MENGATASI PERMASALAHAN MENYUSUN
KALIMAT SISWA KELAS II DI SD MUHAMMADIYAH 05 BATU**

Rizka Hanafiah Putri¹, Maharani Putri Kumalasan², Arina Restian³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

[1rizkahaput188@gmail.com](mailto:rizkahaput188@gmail.com), [2maharani@umm.ac.id](mailto:maharani@umm.ac.id), [3arestian@umm.ac.id](mailto:arestian@umm.ac.id)

ABSTRACT

In the learning process taking place on the material on the ability to compose sentences in class II of SD Muhammadiyah 05 Batu, there is a problem where students do not understand how to compose sentences correctly according to the elements of SPOK. By using learning media, it is hoped that it can help teachers in providing learning information to students, by building students' learning motivation by learning while playing. Therefore, this research was carried out with the aim of producing kopunka learning media (smart boxes for composing sentences in Indonesian language learning. This research method is a Research and Development (RnD) type of research using the ADDIE model. The data analysis techniques used are qualitative data analysis and data analysis Quantitative There are also research findings in the use of kopunka, it can be concluded that the kopunka learning media (smart box for composing sentences) has an effect on improving the learning process, helping teachers provide students with an understanding of the material, the ability to compose sentences, and increasing students' learning motivation.

Keywords: Development, Media, Ability To Compose Sentences, Smart Box

ABSTRAK

Pada proses pembelajaran berlangsung pada materi kemampuan menyusun kalimat di kelas II SD Muhammadiyah 05 Batu terdapat permasalahan dimana peserta didik kurang memahami bagaimana menyusun kalimat yang benar sesuai dengan unsur SPOK. Dengan menggunakan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan informasi pembelajaran kepada peserta didik, dengan membangun motivasi belajar peserta didik dengan belajar sambil bermain. Oleh karena itu dilakukan penelitian ini dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran kopunka (kotak pintar menyusun kalimat pada pembelajaran bahasa Indonesia). Metode penelitian ini dengan jenis penelitian Research and Development (RnD) menggunakan model ADDIE. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Terdapat juga temuan penelitian dalam penggunaan *kopunka*, dapat disimpulkan media pembelajaran kopunka (kotak pintar menyusun kalimat) berpengaruh untuk meningkatkan proses pembelajaran, membantu guru memberikan pemahaman materi kemampuan menyusun kalimat kepada peserta didik, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Kemampuan Menyusun Kalimat, Kotak Pintar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Sekolah Dasar sekarang ini berlaku adalah kurikulum merdeka yang dulunya menggunakan k13 dimana Bahasa Indonesia bergabung disebut Tematik sekarang dengan kurikulum merdeka bahasa indonesai berdiri sendiri Pendidikan terus berupaya membuat lingkungan belajar yang menyenangkan agar peserta didik lebih cakap (Pristiwanti, 2022). Sekolah dasar sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar karena melalui pendidikan akan tercipta generasi yang cakap. Dengan demikian sistem pembelajaran disekolah memastikan bahwa peserta didik belajar dan berpartisipasi dengan tujuan untuk mengubah diri mereka menuju kedewasaan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kemampuan menyusun kalimat yang baik harus memiliki kelengkapan, kejelasan peran unsur, dan pemahaman tentang kata dan kelompok kata yang membentuk unsur. (Pradipta & Lesmana, 2021) Berbahasa yang mengandung pesan lengkap dengan unsur – unsur pembentuk Subjek (S), Predikat (P), Obyek (O), dan Keterangan (K). Ini juga dikenal sebagai SPOK, dan digunakan untuk

menyampaikan pesan dan pikiran dan gagasan individu. Sehingga dapat menyusun kalimat pada penempatan yang baik atau pun dengan memperhatikan sebuah objek gambar lalu bisa menyusun kalimat dengan penataan yang baik.

Cara guru dalam memilih media di kelas II Sekolah Dasar menyebabkan kekurangan keterampilan guru, dengan menampilkan informasi yang terjadi dengan melihat kondisi pembelajaran dikelas menjadi sarana apa yang akan menunjang hasil belajar peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Dalam pembelajaran berlangsung tugas guru untuk mendorong dan memberi semangat kepada peserta didik dan memberikan fasilitas belajar yang melalui wawancara dan observasi yang dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat dan guru untuk meningkatkan untuk membuat media yang menarik dan memberi pemahaman kepada peserta didik dalam pembelajaran dikelas yang mencakup materi dan percobaan materi itu sendiri, permasalahan pada kemampuan menyusun kalimat ini perlu mengajarkan SPOK terlebih dahulu.

Hasil yang dibutuhkan media pada permasalahan di SD ini yaitu dengan ciri-ciri media yang dibutuhkan seperti membutuhkan media yang menarik dan dikemas agar peserta didik dapat bermain dan belajar secara bersamaan dan juga media yang dapat dicoba atau dipraktikkan secara langsung. Analisis ini mencakup, analisis siswa, dan kondisi yang sebenarnya terjadi dipembelajaran. Dengan cara ini, media pembelajaran dapat dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan lapangan dalam inovasi pembelajaran peserta tuna grahita.

Media *kopunka* dikembangkan dari analisis kebutuhan di mana saat proses pembelajaran di perlukan alat untuk memberikan informasi agar lebih mudah media *kopunka* dikembangkan di karenakan untuk memberikan step perlahan kepada peserta didik mengenai materi kemampuan menyusun kalimat sehingga peserta didik mudah memahami. Isi materi SPOK agar peserta didik.

Memahami betul bagaimana menyusun kalimat yang benar Inilah perlu nya menganalisis kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran *kopunka (kotak pintar*

menyusun kalimat). Dengan tampilan yang menarik serta visual lembaran buku menarik yang dikemas menjadi kotak yang menarik tersebut dimana visual yang unik ada materi, permainan, serta kantong materi, dan white board mini untuk mencontohkan materi.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Research and Development (R&D)* Pengertian tersebut juga selaras dengan pendapat yang disalurkan (Hanafi, 2017) *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji kemanjurannya. Dalam bidang pendidikan, studi yang dimulai dengan pengembangan (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan *kosunka (kotak pintar menyusun kalimat)* yang juga berfungsi sebagai *penyambung* dan pemutus anatar penelitian dasar juga pada penelitian terapan, dan berfungsi menjadi proses berlangsung nya produk

media pembelajaran yang sedang dikembangkan atau penyempurnaan produk yang sudah ada.

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan yakni media pembelajaran *kopunka* (kotak pintar menyusun kalimat) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 05 Batu. Yakni khususnya untuk mengatasi permasalahan pada materi meningkatkan kemampuan menyusun kalimat.

Pada penelitian ini subyek uji coba yakni ahli materi yakni dosen yang memiliki pengalaman dan keahlian pada materi tersebut, khususnya pada materi Bahasa Indonesia. Selain ahli materi juga ada ahli media yaitu dosen yang berpengalaman dalam dunia media pembelajaran yang akan memvalidasi layak tidak nya sebuah media yang akan diuji cobakan. Setelah proses validasi telah dilakukan peneliti akan revisi sesuai rahan dosen kritik dan saran yang telah diberikan. Dan dilanjutkan dengan meunji cobakan kepada peserta didik kelas II SD Muhammadiyah 05 Batu.

Teknik pengumpulan data terdapat metode observasi memperhatikan sekolah serta

pembelajaran yang ada dikelas, metode wawancara yang dilakukan pada guru kepala sekolah, guru , serta peserta didik, lalu ada metode angket/kusikoiner yang diberikan setelah implementasi dilakukan , dan metode dokumentasi. Jenis data yng digunaka ada kualitatif dan kuantitatif, Data Kualitatif diperoleh dari hasil wawancara,angket kebutuhan sebagai bahan untuk masukan awal dalam pengembangan media. Data kualitatif diperoleh dari angket dan wawancara sebagai sumber awal untuk mengembangkan media pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini, telah dikembangkan suatu alat untuk membantu peserta didik belajar materi kemampuan menyusun kalimat Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *kopunka (kotak pintar menyusun kalimat)* Penelitian pengembangan ini dilakukan pada peserta didik kelas II di SD Muhammadiyah 05 Batu. Sebelum memulai penelitian, peneliti telah melakukan validasi ahli materi dan ahli media untuk memastikan bahwa media *kopunka (kotak pintar menyusun kalimat)* valid untuk diimplementasikan dikelas

Hasil pada analisis sebelum melakukan implementasi media KOPUNKA, pada analisis peserta didik pada pembelajaran dikelas peserta didik memperhatikan dengan tertib dan seksama namun kekurangannya media yang digunkn hanya buku. Pada analisis materi bagian Kegiatan yang mengalami kesulitan yakni, membaca dimana Peserta didik kelas II belum terlalu bisa membaca lancar oleh karena itu bersangkutan dengan kegiatan menulis dimana peserta didik susah melakukan kemampuan menyusun kalimat sederhana. Pada analisis proses pembelajaran dikelas biasa nya dilakukan langsung berfokus pada buku lalu peserta didik mengerjakan soal yang ada dibuku yang diinstruksikan oleh guru. Sebelum melakukan implementasi media KOPUNKA melakukan validasi materi dan validasi media kepada dosen yaitu pada validasi materi dilakukan oleh Ibu Delora Jantung Amelia M.Pd dan validasi media dilakukan oleh Ibu Falistya Roisatul Mar'atin Nuro, M.Pd. Dari kedua validator peneliti mendapatkan saran untuk memperbaiki materi dan media untuk layak di uji cobakan.

Tabel 1 Hasil Penilaian dari Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	
		Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Kurikulum	8	10
2.	Isi Materi	20	20
3.	Aspek Penyajian	11	11
Total Skor		39	41
Skor Maksimal		44	44
Persentase Total Skor		88,63%	93,18%

Nilai diperoleh sebagai hasil dari validasi materi awal 39 dari total nilai 44 dan mendapatkan persentase jumlah 88,63%. Jadi persentase tersebut menunjukkan masih terdapat kekurangan di konten materi dan memerlukan revisi untuk perbaikan. Hasil dari validasi kedua yang dilakukan memperoleh nilai 41 dari total nilai 44 dan mendapatkan persentase jumlah 93,18%.

Tabel 2 Hasil Penilaian dari Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	
		Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Kurikulum	8	10
2.	Isi Materi	20	20
3.	Aspek Penyajian	11	11
Total Skor		39	41
Skor Maksimal		44	44
Persentase Total Skor		88,63%	93,18%

Hasil dari validasi materi pertama yang dilakukan memperoleh nilai 37 dari total nilai 64 dan mendapatkan persentase jumlah 57,81%. Jadi persentase tersebut menunjukkan masih terdapatkekurangan pada kekuatan media dan penampilan fisik media

dan memerlukan revisi untuk perbaikan. Hasil dari validasi kedua yang dilakukan memperoleh nilai 52 dari total nilai 64 dan mendapatkan persentase jumlah 81,25%. Dari hasil persentase pada ahli materi dan ahli media tersebut media oleh peneliti sangat layak digunakan kesesuaian dengan media *kopunka* (*kotak pintar menyusun kalimat*) untuk diuji cobakan disekolah dengan kritik dan saran dari ahli materi

Peneliti melakukan implementasi yang dilaksanakan pada tanggal 29-30 Januari kepada peserta didik kelas II dengan jumlah 13 peserta didik di SD Muhammadiyah 05 Batu. Pada tahap implementasi dilakukan pembelajaran dengan 2 pertemuan, di pertemuan pertama peserta didik membahas mengenai menyusun kalimat sesuai unsur SPOK dan teks deskripsi dan dilanjutkan dipertemuan kedua melakukan pembuatan enyusun kalimat dan teks dekripsi dengan tepat.

Awal kegiatan di pertemua pertama, peserta didik sama hal pada pembelajaran dimuka menanyakan salam, berdoa, presensi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan

dilakukan saat pembelajaran dikelas telah berlangsung di SD Muhammadiyah 05 Batu.



Gambar 1 Peserta Didik Mengenal Media *Kopunka*

Mengenalkan media *kopunka* (*kotak pintar menyusun kalimat*) yang telah dikembangkan seperti pada gambar 1 Kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan menggunakan modul dan buku pembelajaran, menggunakan lcd, media, dll. Pada saat pembelajaran menggunakan media *kopunka* peserta didik terlihat penasaran dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan bentuk media dan warna yang menarik perhatian peserta didik.



Gambar 2 Peserta Didik Menggunakan Media *Kopunka*

Pembelajaran dilanjutkan dengan pemabagian kelompok yang beranggotakan 3-4 peserta didik

untuk bisa melakukan kegiatan dengan menggunakan media dan pengerjaan LKPD. Setiap kelompok diberikan kesempatan menggunakan media disetiap slide nya seperti pada gambar 2 Peserta terlihat senang dan antusias menggunakan media dan memperhatikan materi yang ada di media *kopunka*. Media terlihat mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran. Media *kopunka* dibuat dengan karakteristik yang sesuai dengan peserta didik yang diharapkan peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang dilakukan.



Gambar 3 Peserta Didik Mengerjakan LKPD Berkelompok

Setelah peserta didik mengerti materi menggunakan media mereka akan melanjutkan dengan mengerjakan LKPD secara berkelompok. Peserta didik berdiskusi mengenai mengerjakan kegiatan yang ada di LKPD untuk menemukan jawaban yang tepat. Pada kegiatan ini peserta didik diajak untuk memiliki profil pancasila

yang bergotong royong bekerja sama dalam kelompok, untuk mendapatkan jawaban yang tepat seperti pada gambar 3 Diskusi dan pengerjaan dilanjutkan dipertemuan kedua. Pada pertemuan kedua peserta didik memberi salam dan kabar, berdoa, lalu presensi yang dilakukan guru dan penyampaian tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dicapai.



Gambar 4 Peserta Didik Melakukan Presentasi LKPD

Usai mengerjakan LKPD secara berkelompok, peserta didik melanjutkan dengan mempersentasikan hasil diskusi mereka. seperti pada gambar 4 Untuk mengetahui jawaban setiap kelompok apakah jawaban sudah tepat, dan juga mengetahui mana jawaban yang sudah benar ataupun masih ada yang kurang. Jadi bisa saling diskusi mana jawaban yang benar



Gambar 5 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi dan Evaluasi Cover Media

Pada kegiatan penutup peserta dibagikan soal evaluasi untuk menentukan tingkat pemahaman yang diterima oleh peserta didik mengenai materi kemampuan menyusun kalimat dan teks deskripsi yang telah dipelajari seperti pada gambar 5 Setelah pengerjaan soal evaluasi peserta didik dilakukan tidak lanjut penguatan tentang pembelajaran yang telah dilakukan dengan media *kopunka* serta apa yang masih belum dipahami. Evaluasi dari cover media yang berbentuk permainan

D. Kesimpulan

Temuan saat penelitian dan dari angket hasil respon media

pembelajaran dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar kemampuan menyusun kalimat. (Ulfa & Nasryah, 2020) Media juga memainkan peran penting dalam menarik minat peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses belajar, yang didukung dengan data LKPD yang telah dikerjakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan memakai media *kopunka* yang dilakukan secara berkelompok. Jawaban yang telah di diskusi oleh peserta didik benar mereka bisa melakukan kegiatan dengan jawaban yang tepat. Dari hasil lkpd tersebutlah membuktikan bahwa dari point media *kopunka* dapat meningkatkan motivasi dalam belajar kemampuan menyusun kalimat itu benar. Setelah semua tahapan ADDIE telah di lalui dengan baik, dan temuan temuan dari dikembangkan nya media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *kopunka* (Kotak pintar menyusun kalimat) memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran dikelas, dikarenakan inovatif dan kreatif dari media *kopunka* membuat peserta didik aktif, senang karena belajar sambil bermain tidak merasa bosan saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
<https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
<http://www.aftanalisis.com>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
<http://www.aftanalisis.com>
- Hastuti, I. D., Milandari, B. D., & Rahman, N. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat pada Siswa. 3, 408–417.
- (Alwi, Soenjono Dardjowidjojo, Hans Lapoliwa, 1998) *SD Negeri 159 Palembang*.
- Hidayah, N., & Artikel, S. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA GAPOK DENGAN MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN POLA KALIMAT PADA SISWA KELAS 3 SD Info Artikel. 6(2), 68–75.
- Maisaroh, K., & Surya, N. F. (2023). *Jurnal Muara Pendidikan Vol . 8 No . 1 (2023) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KATAR (KARTU PINTAR) PADA E-ISSN 2621-0703 P-ISSN 2528-6250*. 8(1), 240–248.
- Pradipta, R. F., & Lesmana, L. (2021). Analisis Penyebab Kesulitan Anak Tunarungu Dalam Menyusun Kalimat Sederhana. *Journal Orthopedagogik*, 5, 2013–2015.
- Putri, R. S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas III SDIT Al – Uswah 02 Banyuwangi. *Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang*.
- Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD*. 7(1), 140–149.
- Sari, I. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Keragaman di Negeriku Di Kelas IV* (Hanafi, 2017)
- Sari, I. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Keragaman di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 159 Palembang*.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (RnD) lima tahap (MANTAP). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 1(1), 1–33.
- Sukaryanti, A., Syaflin, S. L., & Syaflin, L. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran*
- Trisari, M. N., Pendidikan, J., Sekolah,

G., Pendidikan, F. I., Surabaya,
U. N., & Surabaya, U. N. (2021).
*Pengembangan Media Kotak
Misteri Dalam Pembelajaran IPS
Materi Jenis-Jenis Usaha
Ekonomi Untuk Siswa Kelas V
Sekolah Dasar Abstrak.* 890–902.

Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020).
PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN POP – UP
BOOK UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS IV SD beda dalam
memahami konep pembelajaran .
Hal ini dapat menjadikan mereka
memiliki mudah , dan hasil belajar
menjadi lebih baik . Dalam proses
pembelajaran . *Edunesia : Jurnal
Ilmiah Pendidikan, 1(1), 10–16.*

Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia
konseling memasuki era
gobalisasi. *Pedagogi, II Nov*
2011(Universitas Negeri Padang),
255-262.