

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR “MYSTERY BOX READ” BERBASIS KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA TULIS SISWA DI SDN BEKTIHARJO VI DI KELAS 1

Ervarisma Nur Aqqidahtul Izzah¹, Ina Agustin²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: rismaerva@gmail.com

² Email: Inaagustin88@gmail.com

Article history:

Received 8 Agust, 2024

Revised, 25 Des, 2025

Accepted, 25 Des, 2025

Kata Kunci:

*Berbasis karakter
meningkatkan baca tulis,
media “Mystery Box
Read”, penelitian dan
pengembangan.*

Keywords:

*Character-based
improves literacy,
“Mystery Box Read”
media, research and
development.*

Abstrak. Pencapaian penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang evolusi media, serta tingkat validitas, kegunaan, dan kemanjurannya. Peneliti dan pengembang (R&D) menggunakan jenis penelitian tertentu dalam penyelidikan ini. 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi adalah lima fase paradigma pengembangan ADDIE. Formulir pencatatan, formulir wawancara, dan formulir validasi ahli digunakan sebagai alat pengumpulan data. Peserta percobaan media animasi “Kotak Misteri Baca” yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca Lebih spesifik: Profesional Validasi Di SDN BEKTIHARJO VI terdapat sepuluh siswa yang dikhususkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 1. Peserta dalam program ini adalah 1) Ahli Materi, 2) Ahli Media, 3) Ahli Bahasa, 4) Guru, dan 5) Siswa. Dari tiga kali uji validator, peneliti mampu mengumpulkan data yang sangat valid tentang derajat validitas media. Siswa menerima hasil yang sangat praktis, dan tingkat kepraktisan ditentukan oleh tanggapan kuesioner instruktur. Kertas tes siswa berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui keefektifan siswa. Wardhana dkk. menemukan bahwa siswa yang mendapat nilai 9,48% pada tes tersebut termasuk dalam kategori sangat efektif. Untuk membantu siswa menjadi lebih mahir membaca, media “Bacaan Kotak Misteri” berbasis karakter.

Abstract. The research's accomplishments are intended to provide an overview of the evolution of media, as well as its degree of validity, usefulness, and efficacy. Researchers and developers (R&D) use a particular kind of research in this investigation. 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation are the five phases of the ADDIE development paradigm. Note-taking forms, interview forms, and expert validation forms are used as data collecting tools. Participants in the animated "Mystery Box Read" media experiment aimed at enhancing reading skills To be specific: Validation Professionals At SDN BEKTIHARJO VI, ten students are specialized in learning Indonesian language in grade 1. The participants in this program are 1) Material Experts, 2) Media Experts, 3) Linguists, 4) Teachers, and 5) Students. From three validator tests, the researcher was able to collect extremely valid data about the degree of media validity. Students received very practical outcomes, and the degree of practicality was determined by instructors' questionnaire responses. Student test papers in the form of a pre-test and post-test were used to determine the effectiveness of the students. Wardhana et al. found that students who scored 9.48% on the test fell into the category of extremely effective. To help pupils become more proficient readers, the "Mystery Box Read" medium is character-based.

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah menyampaikan informasi melalui dua cara: secara resmi, di sekolah, dan secara informal, di rumah dan di masyarakat. Mampu mengendalikan dan memilih jalan hidup dan Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena adanya takdir. Proses pendidikan tidak mungkin dipisahkan dari proses pembelajaran, karena pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi timbal balik antara peserta didik dengan pengajarnya serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya [1]. Salah satu cara berinteraksi dengan orang lain secara tidak langsung adalah melalui tulisan. Menulis merupakan bakat yang harus dipupuk dan dilatih sejak dini; itu bukan sesuatu yang terjadi begitu saja [2].

Bahasa Indonesia dinyatakan sebagai bahasa resmi negara pada tanggal 18 Agustus 1945 [3]. Tujuan mendidik anak sekolah dasar bahasa Indonesia adalah agar mereka dapat mengenal dan menggunakan karya sastra, meningkatkan pengetahuan dan kemahiran berbahasa mereka, serta untuk tumbuh sebagai individu dan melihat dunia secara lebih luas.

Pembelajaran dan pendidikan saling terkait erat; Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses saling melibatkan antara peserta didik dengan pengajar serta antar peserta didik itu sendiri. Salah satu alat pembelajaran yang diperlukan untuk proses ini, khususnya di sekolah dasar, adalah kemahiran berbahasa Indonesia.

Permasalahan yang diangkat di atas menunjukkan bahwa kemahiran berbahasa mempunyai kualitas yang unik. Menulis esai dan bercerita hanyalah salah satu dari sekian banyak Pemahaman menulis dan membaca diajarkan di sekolah dasar. Belum lagi, menulis adalah prinsip dasar. harus dapat ditaati oleh siswa sehingga sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran. Menulis dapat meningkatkan penerimaan atau persepsi, membantu proses pengajaran berpikir kritis, memperjelas ide, dan banyak lagi.

Hal-hal berikut ini saya ketahui setelah melakukan observasi dan wawancara terhadap prosedur pendidikan yang digunakan pada kelas I SDN Bektiharjo VI: 1) Pengajar menggunakan gaya ceramah; 2) Papan tulis dan gambar digunakan sebagai alat bantu pembelajaran; 3) Buku ajar dan buku LKS yang dikutip dalam materi; 4) Sejumlah siswa kelas 1 kesulitan membaca dan menulis; dan 5) Banyaknya siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM. Siswa yang tidak memanfaatkan media mungkin akan bosan dan kehilangan minat terhadap apa yang dipelajarinya. Oleh karena itu pentingnya penggunaan media untuk mendapatkan respon timbal balik aktif, kreatif pada siswa. Karena kurangnya pengetahuan dan juga kreativitas.

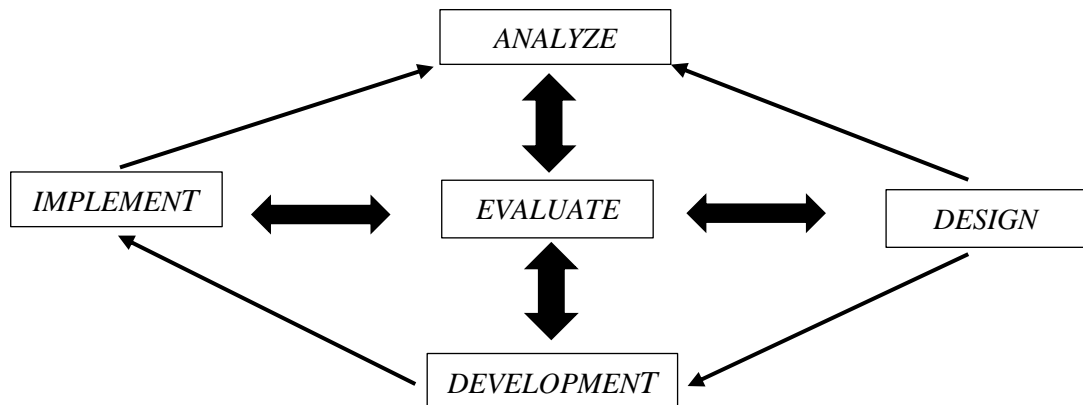
Permasalahan yang dialami oleh siswa siswi antara lain : 1) kurangnya fasilitas pendukung literasi baca tulis dan numerasi serti tidak adanya perpustakaan di sekolah, 2) media yang digunakan terbatas yaitu sekolah hanya menyediakan beberapa buku bacaan dan lebih berpedoman pada buku pelajaran, 3) kurangnya minat aktif siswa dalam baca tulis. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang bertujuan menarik perhatian dan ketertarikan siswa saat belajar. Selain pemahaman membaca, siswa harus menjadi penulis yang mahir. Menulis merupakan sarana komunikasi melalui ekspresi tertulis, dan kemampuan menulis adalah sarana merangkai, menyusun, dan mencatat gagasan dalam bentuk tulisan [4].

Apabila pengajar telah menyelesaikan penilaian Berdasarkan hasil belajar siswa, barulah dapat dipastikan hasil belajarnya. Pada kriteria telah diterapkan pada sekolah dasar khususnya dalam kemampuan baca tulis. Dengan jumlah 10 siswa siswi dan beberapa anak yang kurang dalam baca tulis sebanyak 4 sedangkan 6 lainnya mampu dalam baca tulis. Penelitian ini menggunakan pre test dengan hasil persentase yang di peroleh adalah 66 %. Harapannya Siswa dapat mengkomunikasikan ide, emosi, dan pendapatnya kepada orang lain melalui media tertulis dengan membaca dan menulis [4]. Sumber belajar Membaca Kotak Misteri adalah sumber yang dapat membantu pengajaran untuk membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kotak Misteri Bacaan merupakan diantara sumber pembelajaran yang memiliki banyak sumber belajar di satu kesatuan di dalam kotaknya. Setiap inci kota metropolitan misteri Mystery Box Read dipenuhi dengan foto dan pesan. Permainan edukatif dalam media pembelajaran dirancang untuk Dengan memadukan pembelajaran dengan permainan, Anda dapat memberikan pengalaman pendidikan yang menarik kepada siswa Anda. Jika materi diberikan secara sederhana, siswa juga akan lebih mudah memahami dan mengingatnya., lugas, dan disertai dengan gambar dan warna yang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) atau salah satu variannya digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan, sering dikenal sebagai R&D, adalah proses melakukan studi yang mengarah pada produk tertentu dan menilai efektivitas strategi tersebut. Dalam ranah pendidikan, penelitian dan pengembangan atau R&D adalah proses penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau memvalidasi item yang digunakan dalam proses belajar mengajar [5]. Dalam memperkenalkan “pembacaan kotak misteri” berbasis karakter ke dalam membaca dan menulis, diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Oleh karena itu, paradigma penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Seperti terlihat pada gambar pertumbuhan model ADDIE, fase-fase ADDIE terkadang disajikan dalam bentuk diagram alir yang menggambarkan keterkaitan antar setiap tahapan [6]



Gambar 1 Pengembangan Model ADDIE.

Langkah-langkah paradigma pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE adalah sebagai berikut: Lakukan pemeriksaan pada langkah analisis pertama sesuai dengan kebutuhan dimana di dalamnya mengidentifikasi berbagai masalah-masalah yang ada di sdn bektiharjo VI . 2) tahapan *design* (perancangan) perencanaan ini yang paling utama adalah menyusun media pembuatan media “ *mystery box read* ”. Dengan menyusun bagian-bagian kerangka dalam membuat media “ *mystery box read* ”. 3) tahapan *development* (pengembangan) setelah melakukan desain produk yang telah di tersusun rapi kemudian di kembangkan berdasarkan langkah-langkah. 4) tahapan *implementation* (implementasi) pada tahapan pengimplementasian ini di lakukan di sdn bektiharjo VI . Peneliti mendokumentasikan tantangan-tantangan yang dihadapi dalam penerapan media “misteri kotak baca” selama penelitian. 5) Langkah evaluasi Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengkaji data kuantitatif bahan ajar media Mystery Box Read. Bahan ajar yang dihasilkan dalam media membaca kotak misteri dapat digunakan

untuk pembelajaran apabila data hasil sesuai dengan harapan atau memenuhi persyaratan keefektifan dan kepraktisan.

Ujian siswa, angket, wawancara, dan proses pengumpulan datanya adalah observasi. Peneliti melakukan invasi ini pada saat acara pembelajaran guna mendapatkan wawasan tentang proses pembelajaran. Data mengenai kurikulum, teknik pembelajaran, dan media pembelajaran dikumpulkan melalui wawancara. Wawancara dilakukan di SDN BEKTIHARJO VI dengan guru kelas 1.

Tiga verifikator yang mahir: seorang spesialis media, seorang spesialis bahasa, dan seorang spesialis konten mengevaluasi konten akan menentukan tingkat validitas. Teknis analisis data kevalidan media “ *mystery box read* ” dilakukan secara statistik menggunakan skala likert menurut [7] yaitu:

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase skor

ΣR = jumlah jawaban yang diberikan oleh validator

N = jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan media “ *mystery box read* ” sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Tingkat kevalidan media

| Nilai Skala | Kategori |
|-------------------|--|
| 83.33 % - 100 % | Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi |
| 66.66 % - 83.32 % | Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi |
| 50.33 % - 49 % | Kurang valid, disarankan digunakan karena perlu revisi besar |
| 33.33 % - 49 % | Tidak valid, tidak boleh digunakan |

Sumber : [7]

Kuesioner jawaban guru dan siswa memberikan informasi mengenai tingkat kegunaan media “kotak misteri baca”. Teknis analisis data yang menggunakan rumus skala likert menurut [8] yaitu :

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase jawaban

F = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah skor maksimal responden

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dalam tabel berikut :

Tabel 2 Kriteria Tingkat kepraktisan media

| Persentase % | Kriteria |
|--------------|-----------------------|
| 0 – 20 | Sangat kurang praktis |
| 21 – 40 | Kurang praktis |
| 41 – 60 | Cukup praktis |
| 61 – 80 | Praktis |
| 81 – 100 | Sangat praktis |

Sumber : [8]

Tingkat keefektifan ini diperoleh dari lembar tes siswa yang menggunakan rumusan menurut [9] sebagai berikut :

$$C1 \times C2$$

Keterangan:

C1 = Nilai pretest (sebelum menggunakan modul)

C2 = Nilai posttest (setelah menggunakan modul)

X = Treatment (media pembelajaran interaktif)

Agar perhitungan lebih akurat, maka lakukan perhitungan secara klasikal dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \%$$

Besar persentase tingkat keefektifannya media digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat dari tabel 3 berikut ini :

Tabel 3 Kriteria tingkat keefektifan media

| No | Tingkat pencapaian % | Kategori |
|----|----------------------|----------------|
| 1 | 90 – 100 | Sangat efektif |
| 2 | 80 – 89 | Efektif |
| 3 | 65 – 79 | Cukup efektif |
| 4 | 55 – 64 | Kurang efektif |
| 5 | 0 – 54 | Tidak efektif |

Sumber : [9]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk membedakan kebutuhan dan keinginan pada kelas 1 SDN BEKTIHARJO VI digunakan penelitian Research and Development (R&D). Sebuah produk bernama “kotak misteri membaca” diciptakan untuk siswa bahasa Indonesia. Menurut [6], langkah-langkah menganalisis, merancang (merencanakan), mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi merupakan paradigma pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut temuan penelitian berdasarkan pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan:

Mengevaluasi (menganalisis)

Tahap pertama pembuatan model Addie adalah analisis (implementasi), di mana peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan juga wawancara di Lembaga sekolah dasar yang menjadi tempat penelitian serta pengambilan data tujuan untuk mengetahui proses kegiatan belajar antara siswa dan guru, serta bertujuan untuk mengetahui kendala dalam proses belajar mengajar di SDN BEKTIHARJO VI kelas 1.

Pada titik ini, proses analitik dibagi menjadi tiga tahap: kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum. Berikut adalah temuan analisis yang dilakukan dengan menggunakan informasi dari wawancara dan penelitian observasional:

Tujuan dari tahap analisis kebutuhan di SDN BEKTIHARJO VI adalah untuk memastikan proses pembelajaran kelas satu. Pada tahap penelitian ini, guru kelas 1 SDN BEKTIHARJO VI diobservasi dan diwawancarai. Pada tanggal 30 Maret 2024 telah dilakukan prosedur penelitian observasional. Data berikut dikumpulkan melalui wawancara sumber dan temuan observasi:

Tabel 4 Hasil Analisis Kebutuhan

| No | Hasil Yang Diperoleh |
|----|---|
| 1. | Kurikulum yang diterapkan di SDN BEKTIHARJO VI pada kelas 1 adalah kurikulum merdeka. |
| 2. | Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran berpusat pada siswa, namun cenderung diam dan hanya mendengarkan materi dari guru, sehingga guru lebih aktif pada pembelajaran. |
| 3. | Pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan buku pegangan dan tidak menggunakan media pada saat pembelajaran. |
| 4. | Dengan memberikan pesan moral bisa menguatkan karakter siswa. |
| 5. | Siswa kurang aktif pada saat pembelajaran bahasa Indonesia. |
| 6. | Metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. |

Pada tahapan analisis karakter siswa diperoleh hasil yang disajikan, analisis karakter siswa sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Analisis Karakter Siswa

| No | Hasil Yang Ditemukan |
|----|--|
| 1. | Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN BEKTIHARJO VI dengan jumlah siswa 10. |
| 2. | Siswa mampu menuliskan suku kata dengan benar sesuai dengan abjad. |
| 3. | Mampu membaca suatu kalimat dengan jelas. |

Peneliti melakukan analisis kurikulum pada tingkat ini diterapkan pada kelas 1 di SDN BEKTIHARJO VI. Analisis ini bertujuan untuk menentukan capaian pembelajaran dan merumuskan alur jalur tujuan pembelajaran kurikulum merdeka. Hasil pembelajaran disajikan, dan tujuan pembelajaran disusun menurut topik bahasa Indonesia materi membedakan keinginan dan kebutuhan kelas 1 di SDN BEKTIHARJO VI sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Analisis Kurikulum

| No. | Capaian Pembelajaran | Alur Tujuan Pembelajaran |
|-----|---|---|
| 1. | Peserta didik dapat merangkai bunyi huruf dengan bunyi huruf lain membentuk suku kata dan kata-kata yang dikenali | Merangkai bunyi huruf hingga membentuk suku kata yang sering di kenali sehari-hari |
| 2. | Peserta didik dapat menuliskan suku kata untuk melengkapi kata benda yang di kenali sehari-hari | Melengkapi suku kata benda yang dikenali sehari-hari |
| 3. | Peserta didik dapat menulis dan menggambarkan benda yang termasuk dalam keinginan dan kebutuhan | Membedakan gambar keinginan dan kebutuhan dan di kelompok sesuai dengan kebutuhan dan keinginan |

Design (perencanaan)

Pada titik ini, para peneliti sedang merancang media untuk "membaca kotak misteri". Proses desain ini terdiri dari empat langkah: memilih bahan ajar, membuat bahan ajar, dan merakit media " *mystery box read* ", dan menyusun instrumen penilaian validasi media " *mystery box read* ". Berikut merupakan hasil rancangan media " *mystery box read* " untuk meningkatkan kemampuan baca tulis siswa di SDN BEKTIHARJO VI.

Tabel 7 Rancangan Pembuatan Media " *mystery box read* "

| No. | Tahapan Perancangan | Hasil Yang Diperoleh |
|-----|--|--|
| 1. | Pemilihan bahan ajar | Bahan ajar yang sudah dipilih dalam pengembangan media " <i>mystery box read</i> " untuk kelas 1 mata pembelajaran bahasa Indonesia materi membedakan keinginan dan kebutuhan. |
| 2. | Merancang materi pembelajaran | Pada tahapan ini peneliti Menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum Merdeka yang sedang di pakai di SDN BEKTIHARJO VI. Perancangan ini menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran menggunakan referensi buku siswa dan guru dari kemendikbud. |
| 3. | Menyusun rancangan media " <i>mystery box read</i> " | Perancangan media " <i>mystery box read</i> " ini terdiri dari pemilihan bahan baku triplek, stiker, isi materi. Hasil dari media ini dapat dilihat pada lampiran. |
| 4. | Menyusun instrumen penilaian media | Membuat instrumen validasi media " <i>mystery box read</i> " instrumen angket respon guru dan siswa dan instrumen tes siswa. |

Development (pengembangan)

Tahapan pengembangan ini bertujuan untuk menyusun materi bahasa Indonesia yang sudah di kembangkan sebagai rancangan media “mystery box read” menguji coba kevalidan dari media “mystery box read” yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Setelah pembuatan selesai dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media “mystery box read” terlebih dahulu melakukan validitas. Validasi ini dilakukan oleh 3 validator antara lain ahli bahasa, ahli materi, ahli media. Produk yang dihasilkan harus diubah sesuai dengan saran validator jika terdapat kekurangan dalam prosedur validasi. Hasil validasi dari ketiga validator adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil validasi Ahli

| No. | Sumber | Skor validasi | Persentase validasi | Kriteria |
|-----|----------------------|---------------|---------------------|--------------|
| 1 | Validasi ahli materi | 48 | 87% | Sangat valid |
| 2 | Validasi ahli bahasa | 44 | 97% | Sangat valid |
| 3 | Validasi ahli media | 75 | 78% | Sangat valid |

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa 3 validator memperoleh kriteria sangat valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Implement (implementasi)

Tahapan berikutnya adalah implementasi atau tahapan dari penerapan produk untuk dilakukan uji coba. Setelah melakukan validasi produk yang dinilai oleh tiga validator profesional dengan latar belakang media, bahasa, dan konten. Produk akan di uji cobakan di SDN BEKTIHARJO VI untuk kelas 1 yang di ikuti seluruh siswa kelas 1 berjumlah 10 siswa. Kegiatan meliputi orientasi, apresiasi, motivasi, menjelaskan materi, tanya jawab, memberikan umpan balik kepada siswa, memberikan kesimpulan, dan memberikan refleksi. Selanjutnya siswa di berikan beberapa soal evaluasi untuk mengetahui seberapa efektif media “mystery box read”. Kuesioner tanggapan guru dan siswa memenuhi persyaratan yang sangat berguna, seperti yang ditunjukkan oleh hasil berikut:

Tabel 9 Hasil angket respon guru dan angket respon siswa

| Sumber | Jumlah responden | Skor | Persentase | Kriteria |
|---------------|------------------|------|------------|----------------|
| Guru kelas 1 | 1 | 53 | 96 % | Sangat praktis |
| Siswa kelas 1 | 10 | 459 | 91% | Sangat praktis |

Analisis data keefektifan ini diperoleh dari hasil tes siswa yaitu pretest dan posttest digunakan dalam Tingkat keefektifan. Media “mystery box read” yang sudah di kembangkan di hitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100 \%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{944}{10} \times 100 \%$$

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = 94,4 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas perolehan skor yaitu 944 dengan persentase 94,4 %. Data tersebut di kriteriakan dalam sangat efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan baca tulis siswa di SDN BEKTIHARJO VI di khususkan untuk kelas 1.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian ini yang berjudul pengembangan media gambar “mystery box read” berbasis karakter untuk meningkatkan kemampuan baca tulis siswa di SDN BEKTIHARJO VI Di kelas 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

produk sangat layak digunakan ketika belajar bahasa Indonesia khususnya di SDN BEKTIHARJO VI kelas I. Tanggal 18 Agustus 1945 terjadi proklamasi kemerdekaan Indonesia. sebagai bahasa resmi negara [3]. Diperlukan media untuk membantu proses Siswa kelas satu diajarkan bahasa Indonesia sejalan penelitian sebelumnya dan temuan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Media “kotak misteri baca” digunakan untuk membantu anak menjadi penulis dan pembaca yang lebih baik.

Untuk membantu siswa lebih memahami topik yang mereka pelajari, media mungkin menjadi alat yang sangat strategis dalam pendidikan. Kata Latin "medius", yang juga bisa berarti pengantar atau perantara, adalah asal mula nama "media pembelajaran". "Bacaan kotak misteri" dalam sumber pengajaran ini sangat ideal untuk digunakan dalam bahasa Indonesia di kelas satu. Siswa akan merasakan pembelajaran tentang konten dalam media ini lebih menarik dan akan dapat memahami apa yang kami katakan dengan lebih mudah. Memahami materi pelajaran lebih cepat dapat dicapai dengan meminta siswa mempelajari konten yang merangsang secara visual. Selain itu, konten yang menarik akan membuat siswa tidak cepat bosan dan membangkitkan semangat belajar. Pembelajar akan melakukannya lebih termotivasi untuk belajar ketika bahan pembelajaran yang relevan digunakan dalam proses pembelajaran. Mereka lebih menyukai sumber belajar yang memuat ilustrasi, bahasa yang tidak konvensional, dan penjelasan materi pelajaran yang lugas [10] Membaca yang merupakan kebutuhan komunikasi tertulis merupakan salah satu dari empat kemampuan dasar berbahasa. Simbol atau aksara tertulis diciptakan dari simbol bunyi bahasa untuk keperluan komunikasi tertulis [11].

Menulis menjadi jelas jika mengikuti kaidah logika, struktur, bahasa, ejaan, dan tanda baca tertentu [12]. Media “ *mystery box read* ” adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk kubus yang didalamnya berisikan tentang materi materi yang akan disampaikan. Sedangkan menurut [13]. Karena "pembacaan kotak misteri" bergantung pada indra penglihatan lebih khusus lagi, maka ini adalah semacam media nyata. Anda juga bisa menyebut "pembacaan kotak misteri" ini sebagai kotak ajaib. Penelitian sebelumnya dari [2] mengungkapkan penggunaan media “kotak misteri baca” karena sesuai dengan namanya, misteri menawarkan jawaban untuk menyelesaikan permasalahan. Salah satu media visual yang hanya memanfaatkan indra penglihatan mata adalah media “kotak misteri baca”. Mediumnya berbentuk tiga dimensi, dengan tiga ukuran: panjang, tinggi, dan lebar, yang dapat diamati dari dalam. "Kotak misteri yang dibaca" ini memiliki bentuk geometris seperti kubus.

Menurut [13], ada sejumlah manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai alat dalam proses pendidikan. 1) Siswa lebih tertarik untuk belajar, sehingga menimbulkan semangat belajar. 2) Bahan ajar akan mempunyai makna yang lebih jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami tujuan pembelajaran. 3) Metode pengajaran yang digunakan berbeda-beda., bukan sekedar instruksi lisan dari instruktur; baik guru maupun siswa tidak bosan dengan pelajaran mereka. 4) Siswa melakukan kegiatan belajar tambahan sebagai akibat meningkatnya partisipasinya dalam mengamati, melakukan, menunjukkan, dan kegiatan lain selain mendengarkan penjelasan guru.

“ *Mystery box read* ” ini diciptakan agar suasana kelas dalam proses pembelajaran tidak monoton. Bisa membuat siswa siswi menjadi semangat, tertarik dengan media yang digunakan dan juga lebih mudah untuk memahami informasi yang diberikan. Anak-anak di tingkat yang lebih rendah ini sering kali menyukai benda asli yang memungkinkan mereka belajar sambil bermain. Hasilnya, pemilihan media yang tepat akan menghasilkan peningkatan pengajaran dan proses pembelajaran yang sukses [14].

Media “ *mystery box read* ” dibuat dengan bahan kayu, triplek yang pada bagian nya mempunyai 4 bagian, bisa dibuka ke arah samping , dibuat dengan ukuran 50X40, media ini hanya dikhususkan penggunaannya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi aku ingin pada bab 7 kelas I di SDN BEKTIHARJO VI, didalamnya berisikan materi dan berbagai soal yang nantinya akan di jawab oleh siswa. Pada materi aku ingin ini memuat beberapa komponen antara lain bercerita, membaca nama benda, membaca dan menulis nama sesuai dengan bunyi huruf, mengamati mata uang. Bertujuan meningkatkan baca tulis siswa di kelas I di SDN BEKTIHARJO VI .

SIMPULAN

Untuk penelitian ini, materi tentang membedakan kebutuhan dan keinginan kelas 1 SDN BEKTIHARJO VI dihasilkan sebagai bagian dari produk penelitian dan pengembangan (R&D) berbentuk “mystery box reading” pada kursus bahasa Indonesia. Dengan Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mengikuti tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi seperti yang diuraikan oleh [6].

Berdasarkan tiga hasil validasi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi diberikan skor. Hasil tersebut adalah sebagai berikut: Ahli materi (48), ahli bahasa (44), dan ahli media (44) masing-masing memperoleh persentase penilaian sebesar 87%, 97%, dan 97% dengan kriteria sangat valid. Dengan menggunakan kriteria sangat valid, ahli (75) memperoleh persentase sebesar 78%.

Berdasarkan angket respon guru dan siswa diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 91% responden angket respon guru (skor 53) dan 96% responden angket respon siswa (skor 459) menghasilkan kriteria sangat praktis.

Dengan menggunakan kriteria yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam penguasaan bahasa Indonesia kelas satu, hasil tes siswa digunakan untuk menghitung persentase sebesar 94,4%, atau 944, sebagai nilai keseluruhan mereka.

Penelitian ini beranggapan bahwa pembuatan media “membaca kotak misteri” ini terutama diperuntukkan bagi siswa kelas satu yang belajar bahasa Indonesia dan sulit untuk dibawa-bawa karena ukurannya Ini sangat besar. Oleh karena itu, diperlukan penyelidikan lebih lanjut dengan menggunakan bahan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Ramadhani, S. Sulfasyah, and S. A. Latief, “Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD di Kabupaten Gow,” *J. Educ.*, vol. 6, no. 2, pp. 12660–12671, 2024, doi: 10.31004/joe.v6i2.5123.
- [2] A. L. Mikraj and K. Kunci, “Al mikraj,” *jurnal*, vol. 4, no. 2, 2024.
- [3] N. Samsiyah, *pembelajaran bahasa indonesia di sd kelas tinggi*. book, 2016.
- [4] H. Puspitasari, “Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal,” *J. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, pp. 83–91, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>
- [5] K. Keislaman, “The Concept of Research in Education,” *Routledge Libr. Ed. Philos. Educ. 21 Vol. Set*, vol. 21, no. 1989, pp. 137–153, 2022, doi: 10.4324/9780367352035-10.
- [6] N. Angko and N. Mustaji, “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDS MAWAR SHARON SURABAYA,” *J. Kwangsan*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2017, doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v1i1.1.
- [7] M. N. Trisari, J. Pendidikan, G. Sekolah, F. I. Pendidikan, U. N. Surabaya, and U. N. Surabaya, “Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS

- Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Abstrak,” *jurnal*, pp. 890–902, 2021.
- [8] S. O. Wardhana, S. Nabilah, A. P. Dewitasari, and R. Hidayah, “E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS NATURE OF SCIENCE (NoS) PERKEMBANGAN TEORI ATOM GUNA MENINGKATKAN LEVEL KOGNITIF LITERASI SAINS PESERTA DIDIK Singgih Oka Wardhana, Shabrina Nabilah, Annisa Putria Dewitasari, Rusly Hidayah,” vol. 11, no. 1, pp. 34–43, 2022.
- [9] J. Fitra and H. Maksum, “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK,” *J. pendagogi*, vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [10] E. R. Mahendra, G. Siantoro, M. Pramono, U. N. Surabaya, M. Pembelajaran, and M. Belajar, “PENGEMBANGAN KOMIK PENDIDIKAN SEBAGAI MEDIA,” vol. 9, no. 1, pp. 279–284, 2021.
- [11] E. Harianto, “Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa,” *J. Didakt.*, vol. 9, no. 1, p. 2, 2020, doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- [12] S. Pujiono, “Konsep Dasar Menulis,” *J. Hum. Dev.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–22, 2019.
- [13] T. Nurrita, “Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa,” *jurnal*, vol. 03, pp. 171–187, 2018.
- [14] S. A. Wibowo and H. D. Koeswanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5100–5111, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1600.