PENGEMBANGAN MEDIA KOPIKOKA (KOTAK PINTAR KOSA KATA) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KOSA KATA PADA KELAS I SD NEGERI SETONOPANDE 1

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

I'IN NUR RAHMAWATI
NPM: 2114060047

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2025

Skripsi Oleh:

I'IN NUR RAHMAWATI
NPM: 2114060047

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA KOPIKOKA (KOTAK PINTAR KOSA KATA) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KOSA KATA PADA KELAS I SD NEGERI SETONOPANDE 1

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juni 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
RIAN DAMARISWARA, M. Pd.	**Drs. AGUS BUDIANTO, M. Pd.**
NIDN. 0728129001	NIDN. 0022086508

Skripsi oleh:

I'IN NUR RAHMAWATI
NPM: 2114060047

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA KOPIKOKA (KOTAK PINTAR KOSA KATA) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI KOSA KATA PADA KELAS I SD NEGERI SETONOPANDE 1

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd. :
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd :
3. Penguji II : Drs. Agus Budianto, M.Pd :

Mengetahui
Dekan FKIP

Drs. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: I'in Nur Rahmawati
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	: Kediri/ 12 Juni 2003
NPM	: 2114060047
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

Yang Menyatakan

I'in Nur Rahmawati

NPM: 2114060047

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."
(QS. Al-Baqarah: 286)

"Setiap ujian adalah titipan, setiap beban adalah takaran. Allah tak pernah membebani melebihi kemampuan, hanya terkadang hati manusia lalai menyadari betapa besar kekuatan yang telah Allah anugerahkan."
(I'in Nur Rahmawati)

Dengan segenap rasa syukur,karya sederhana ini kupersembahkan untuk Bapak dan Ibu tercinta, sosok yang selalu menjadi do'a dalam diam dan kekuatan dalam setiap langkahku.

ABSTRAK

I'in Nur Rahmawati : Pengembangan Media KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosa Kata Pada Kelas I SD Negeri Setonopande 1

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Kotak Pintar, Kosa Kata

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan pada siswa kelas I SDN Setonopande 1. Diketahui bahwa masih ada siswa yang kesulitan membaca hal ini dikarenakan mereka kesulitan dalam merangkai huruf ataupun kata. Guru masih lebih dominan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran guru menggunakan *flashcard* sederhana dan buku siswa dalam menjelaskan materi. Siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran karena siswa merasa bosan dan tidak fokus, sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa dan motivasi belajar yang menurun.

Tujuan pengembangan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosa kata pada kelas I SD Negeri Setonopande 1.

Metode penelitian yang diterapkan adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosa kata pada kelas I SD sebagai berikut: (1) Hasil validasi ahli materi dan media diperoleh persentase rata-rata 88% dengan kategori sangat valid. (2) Hasil angket respon guru diperoleh skor 88% dengan kategori sangat praktis. (3) Hasil belajar siswa melalui soal evaluasi menggunakan media KOPIKOKA diperoleh skor ketuntasan klasikal 87,5% pada skala terbatas dan ketuntasan klasikal 100% pada skala luas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media pembelajaran KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kosa kata pada kelas I SD Negeri Setonopande 1 yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kekuatan yang telah diberikan, sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tentu, terselesaikannya karya ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, serta do'a dari banyak pihak.

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.
4. Bapak Rian Damariswara, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, sabar dan banyak memberikan pengarahan dan masukan yang bermanfaat.
5. Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, sabar dan banyak memberikan pengarahan dan masukan yang bermanfaat.
6. Ibu Dr. Nur Lailiyah, M.Pd, selaku dosen ahli materi pembelajaran.
7. Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd, selaku dosen ahli media pembelajaran.
8. Bapak dan Ibu dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dalam perkuliahan.
9. Kepala sekolah dan guru-guru SDN Setonopande 1 yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian.
10. Kepala sekolah dan guru-guru SD Islam Plus Al-Imam yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian.

11. Bapak Gono dan Ibu Sumini yang senantiasa mensupport, mendoakan dan selalu mendukung untuk banyak hal kepada putrinya sehingga skripsi ini bisa selesai.
12. Kakak tercinta Mariani dan suaminya Heri Basuki, serta Kakakku tersayang Puji Laksono yang telah mendukung dalam proses perkuliahan.
13. Sahabatku Azizah Martha Kinanty yang telah menjadi teman dari awal perkuliahan sampai sekarang.
14. Saudara-saudaraku yang selalu mendukung dan mendoakan untuk kelancaran proses pembuatan skripsi ini.
15. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena tidak terlepas dari keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan hati terbuka demi penyempurnaan karya ini.

Penulis juga berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta berkontribusi untuk kemajuan dunia pendidikan di masa yang akan datang, dan menjadi pengalaman serta pembelajaran berharga bagi penulis pribadi.

Kediri,_____

I'in Nur Rahmawati

NPM. 2114060047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Rumusan Masalah 4
D. Tujuan Pengembangan 4
E. Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI 6
A. Media Pembelajaran 6
1.Pengertian Media Pembelajaran 6
2.Manfaat Media Pembelajaran 7
3.Jenis-Jenis Media Pembelajaran 7
4.Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 9
B. Media Pembelajaran Kotak Pintar 10
1.Pengertian Media Kotak Pintar 10
2.Manfaat Media Kotak Pintar 11
3.Langkah-Langkah Pembuatan Media Kotak Pintar 11
4.Kelebihan dan Kekurangan Media Kotak Pintar 11

C. Pembelajaran Bahasa Indonesia 12
D. Materi Bahasa Indonesia Kelas I 13
1.Bab I Bunyi Apa 13
2.Bab II Ayo Bermain 13
3.Bab III Awas Kuman 13
4.Bab IV Aku Bisa 14
E. Elemen, Capaian, dan Tujuan Pembelajaran Materi Kosa Kata 14
F. Materi Kosa Kata 14
1.Pengertian Kosa Kata 14
2.Ciri-Ciri Kosa Kata 15
3.Manfaat Kosa Kata 15
G. Kajian Penelitian Terdahulu 15
H. Kerangka Berpikir 17
BAB III METODE PENGEMBANGAN 19
A. Model Pengembangan 19
B. Prosedur Pengembangan 20
C. Lokasi Dan Subjek Penelitian 22
1.Lokasi 22
2.Subjek 22
D. Uji Coba Model/Produk 23
1.Design Uji Coba 23
2.Subjek Uji Coba 23
E. Validasi Model/Produk 24
F. Instrumen Pengumpulan Data 24
1.Pengembangan Instrumen 24
2.Validasi Instrumen 25
G. Teknik Analisis Data 30
1.Analisis Data Angket Validasi 30
a. Analisis Lembar Validasi Materi 30
b.Analisis Lembar Validasi Media 31
2.Analisis Data Kepraktisan Media 32

3.Analisis data keefektifan media....33
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.... 35
A. Hasil Studi Pendahuluan....35
1.Deskripsi Hasil Studi Lapangan....35
2.Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan....39
3.Desain Awal (*draft*) Model....41
B. Pengujian Model Terbatas....42
1.Uji Validasi Ahli dan Praktisi....42
2.Uji Coba Terbatas....49
3.Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas....53
C. Pengujian Model Perluasan....54
1.Deskripsi Uji Coba Luas....54
2.Data Hasil *Pre Test*....54
3.Data Hasil *Post Test*....55
4.Hasil Angket Kepraktisan Siswa....56
5.Refleksi Dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas....57
6.Model Hipotetik....58
D. Validasi Model....59
1.Deskripsi Hasil Uji Validasi....59
2.Interpretasi Hasil Uji Validasi....60
3.Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model....61
4.Desain Model Akhir....63
E. Pembahasan Hasil Penelitian....64
1.Spesifikasi Media Kotak Pintar Kosa Kata....64
2.Keunggulan dan Inovasi....65
3.Kelemahan....66
4.Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model....66
BAB V.... 67
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.... 67
A. SIMPULAN....67
1.Kevalidan....67

2.Kepraktisan 67
3.Keefektifan.....67
B. IMPLIKASI.....68
C. SARAN.....69
1.Bagi Kepala Sekolah 69
2.Bagi Guru.....69
3.Bagi Siswa.....69
4.Bagi Peneliti Selanjutnya 69

DAFTAR TABEL

2.1 : Elemen, Capaian, dan Tujuan Pembelajaran Materi Kosa Kata..... 15
3.1 : Lembar Validasi Ahli Materi……..... 27
3.2 : Lembar Validasi Ahli Media 28
3.3 : Lembar Respon Guru..... 30
3.4 : Lembar Respon Siswa..... 31
3.5 : Kriteria Penilaian Validasi Materi.....32
3.6 : Kriteria Skor Validasi Materi 33
3.7 : Kriteria Penilaian Validasi Media..... 33
3.8 : Kriteria Skor Validasi Media..... 34
3.9 : Kriteria Penilaian..... 35
3.10 : Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal….....36
4.1 : Hasil Evaluasi Siswa 38
4.2 : Ahli Penelitian 39
4.3 : Desain Awal..... 43
4.4 : Deskripsi Data Validasi Aspek Penilaian Materi..... 45
4.5 : Deskripsi Data Validasi Aspek Penilaian Media.....48
4.6 : Data Hasil *Pre Test* Siswa pada Uji Coba Terbatas..... 52
4.7 : Data Hasil *Post Test* Siswa pada Uji Coba Terbatas.....53
4.8 : Hasil Kepraktisan Guru….....54
4.9 : Hasil Respon Siswa…….....55
4.10 : Hasil *Pre Test* Siswa pada Uji Coba luas.....57
4.11 : Hasil *Post Test* Siswa pada Uji Coba luas..... 58
4.12 : Hasil Hasil Respon Siswa.....59
4.13 : Desain Akhir Model..... 67

DAFTAR GAMBAR

2.1 : Kerangka Berpikir……..... 19
3.1 : Model Pengembangan ADDIE..... 21
4.1 : Komentar Ahli Materi…..... 45
4.2 : Komentar Ahli Materi…..... 48
4.3 : Model Hipotetik…….....63

DAFTAR LAMPIRAN

1. : Lembar Pengajuan Judul…. 74
2. : Berita Acara…. 76
3. : Surat Izin Penelitian…. 78
4. : Surat Keterangan Melakukan Penelitian…. 79
5. : Surat Keterangan Pemanfaatan Produk 80
6. : Surat Keterangan Bebas Plagiasi 81
7. : Lembar Validasi Materi 83
8. : Lembar Validasi Media 87
9. : Lembar Kepraktisan Guru 91
10. : Lembar Respon Siswa 95
11. : Hasil *Pre-Test* Siswa 98
12. : Hasil *Post-Test* Siswa 100
13. : Perangkat Pembelajaran 102
14. : Dokumentasi Kegiatan 121

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) sangat penting karena merupakan dasar bagi kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran. Sangat penting bagi siswa untuk memahami mata pelajaran ini dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Perolehan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap merupakan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang sama dengan pembelajaran lainnya. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dari kelas satu hingga kelas enam. Pelajaran bahasa ini dapat dibagi menjadi kelas rendah (I–III) dan kelas tinggi (IV–VI) (Ali, 2020).

Di kelas rendah, siswa akan belajar keterampilan berbahasa, termasuk kemampuan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan, tetapi setiap keterampilan dapat dibedakan dari fungsi dan tujuannya. Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang untuk membaca sebuah tulisan dengan baik dan benar serta memahami pesan yang terkandung di dalamnya (Putri, dkk., 2023).

Membaca merupakan keterampilan atau pengetahuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa di kelas I, dan sangat penting untuk kehidupan seseorang. Menurut Permatasari (2019), membaca merupakan bagian penting dari kesuksesan dalam belajar dari awal hingga akhir. Apabila siswa di kelas I sekolah dasar belum mahir membaca, mereka pasti akan menghadapi masalah dalam kehidupan mereka dan juga dalam bidang studi mereka di tingkat pendidikan berikutnya. Menurut Muhsyanur (2019), membaca adalah proses mengenal huruf dan tata bahasa serta kemampuan untuk menerima dan memahami konsep dan gagasan yang tersurat maupun tersirat yang ditekankan selama membaca. Berdasarkan definisi ini, membaca didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan seseorang dalam upaya untuk memahami suatu pesan

atau informasi yang tertulis secara lisan atau dalam hati dalam suatu bacaan. Pada jenjang sekolah dasar membaca dibagi menjadi dua yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Setonopande 1 pada tanggal 8 Mei 2024 diketahui bahwa guru masih menerangkan materi kosa kata kepada siswa menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga guru menjadi lebih dominan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran guru menggunakan *flashcard* buku siswa dalam menjelaskan materi. Dalam proses pembelajaran juga masih ada beberapa siswa yang ramai dengan temannya, terkadang mereka juga tidak fokus ketika dijelaskan materi, dan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas I, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta menggunakan media yang seadanya. Ada 9 siswa-siswi yang masih belum bisa lancar dalam membaca, membaca masih terbata-bata, belum bisa membedakan huruf dan belum bisa menyambungkan huruf menjadi suku kata atau kata, dan 2 diantaranya masih belum hafal huruf abjad. Permasalahan yang lainnya adalah siswa masih kurang memperhatikan materi yang disampaikan, siswa kurang tertarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan siswa malu bertanya ketika mengalami kesulitan. Dari hasil wawancara dan analisis yang telah dilakukan, maka peneliti menawarkan mengembangkan media pembelajaran untuk kelas I. Respon guru sangat mendukung dengan adanya pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti, karena sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Selain melakukan wawancara kepada guru kelas I, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas I. Siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran karena siswa merasa bosan dan tidak fokus karena guru hanya berbicara tanpa menggunakan media, siswa juga keluar masuk kelas dengan alasan pergi ke toilet karena mereka bosan. Peneliti juga melakukan wawancara kepada empat siswa yang masih kesulitan dalam membaca. Mereka mengatakan bahwa masih kesulitan dalam membaca vokal rangkap, konsonan rangkap, dan diftong. Di rumah mereka jarang membaca, setiap pulang sekolah

waktunya selalu dihabiskan dengan bermain bersama temannya. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk masalah ini adalah menggunakan media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan membaca siswa (Puteri,dkk., 2022).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar, supaya siswa lebih memahami isi materi. Media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa (Febriansyah & Sumaryana, 2021)

Penggunaan media hendaknya dikemas semenarik mungkin. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media yang bersifat visual. Fungsinya untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk konsentrasi pada materi pembelajaran. Media pembelajaran juga bermanfaat memperjelas informasi sehingga dapat meningkatkan proses belajar siswa dan mengembangkan kreativitas siswa serta mempermudah siswa dalam memahami materi.

Kotak Pintar adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak berbentuk tiga dimensi dan memiliki 4 sisi yang digunakan untuk menempelkan kosa kata. Menurut Puspitasari dalam (Rahayuningsih dkk., 2019), "kotak pintar" adalah media yang berbentuk balok dua sisi dengan alat berupa kartu di dalamnya. Menurut Harnanto dalam (Kusumaningrum dkk., 2021), "kotak pintar" adalah alat belajar yang berbentuk kotak kecil yang berisi materi belajar dan digunakan oleh guru selama pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Kotak pintar memiliki banyak keunggulan, seperti membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan keingintahuan dan menghafal tanpa tekanan, memudahkan guru dalam memberikan materi belajar, dan menjadi alat untuk mendorong siswa untuk belajar (Sukaryanti dkk., 2023). Keunggulan kotak pintar ini adalah meningkatkan bahasa siswa untuk mengenal dan memahami huruf - huruf abjad serta melatih siswa untuk membentuk kata yang tersusun secara acak.

Untuk membuat pembelajaran yang menarik, serta untuk meningkatkan keefektifan dan kepraktisan bagi siswa, peneliti mengembangkan media visual

berupa sebuah kotak pintar. Dengan permasalahan yang ada, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) Materi Kosa kata Kelas I SD Negeri Setonopande 1"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain:

1. Guru dominan menggunakan metode ceramah.
2. Guru masih menggunakan media yang sederhana.
3. Siswa belum lancar dalam membaca.
4. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya minat siswa dalam belajar, sehingga cenderung gaduh dengan temannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kopikoka pada materi Kosa kata kelas I SDN Setonopande 1?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Kopikoka pada materi Kosa kata kelas I SDN Setonopande 1?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kopikoka pada materi Kosa kata kelas I SDN Setonopande 1?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran yang valid berupa Kotak Pintar Kosa Kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kosa kata.
2. Menghasilkan media pembelajaran yang praktis berupa Kotak Pintar Kosa Kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kosa kata.

3. Menghasilkan media pembelajaran yang efektif berupa Kotak Pintar Kosa Kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kosa kata.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan proposal skripsi disusun mengikuti buku panduan karya tulis ilmiah. Bagian awal meliputi sampul, halaman judul, halaman persetujuan, kata pengantar, daftar isi, judul. Bagian tengah memuat isi penelitian yang terdiri dari: Bab 1 berisi latar belakang dilakukannya penelitian pengembangan. Identifikasi masalah berisi analisis berbagai topik yang terkait dengan ruang lingkup yang akan dijawab dan diselesaikan. Pembatasan masalah dirancang untuk memenuhi ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan Tujuan penelitian yang ingin dicapai juga dipaparkan. Sistematika penulisan yang menggambarkan struktur dan isi tulisan disajikan.

Bab 2 berisi kumpulan konsep, prinsip, atau teori yang digunakan untuk memecahkan masalah atau membuat produk yang diinginkan, Bab 3 menjelaskan model dan prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian, lokasi dan subjek penelitian ditentukan untuk melaksanakan penelitian, dan selanjutnya berisikan uji coba produk yang digunakan untuk mengumpulkan data yang selanjutnya divalidasi oleh ahli.

Untuk menganalisis dan menginterpretasikan hasil penelitian, Bab IV menguraikan hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluasan, validasi model, dan pembahasan penelitian. Terakhir, Bab V mencakup kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi untuk pengembangan dan pemanfaatan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. PERNIK, 3(1), 35-44.

Amalia, R. D., & Wibowo, S. (2019). Analisis siaran iklan dan gratis ongkos kirim sebagai tipu muslihat di youtube terhadap minat beli konsumen (studi pada e-commerce shopee) universitas telkom. *EProceedings of Applied Science*, *5*(2).

Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. Al-Abyadh, 3(2), 52-58.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35-42.

Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *10*(2), 160-174.

Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Indonesian Journal of Primary Education, 2(2), 48.

Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *3*(1), 26-30.

Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Informatics and Digital Expert (INDEX), 3(2), 61-68.

Hamid, M. A., dkk. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Tuti Khairani Harahap. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN. Tahta Media Group.

Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan Kosakata dan Kecerdasan Interpersonal dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa. Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(2), 157-168.

JARIYAH, I. (2022). EFEKTIVITAS LAYANAN PENEMPATAN PENYALURAN TERHADAP PENGAMBILAN KEPUTUSAN JURUSAN DI PERGURUAN TINGGI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 TAMBANG (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model addie untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3d pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).

Kusumaningrum, P. W. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawan Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. BEduManageRs Journal: Borneo Educational Managementand Research Journal,30–41.

Muhsyanur, S. P. (2019). Pengembangan Keterampilan Membaca: Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif. Uniprima Press.

Permatasari, H. D. (2019). Penerapan Metode Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1 Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan.

Prameswari, C., Andriani, D. N., & Diningsih, R. (2025). Penerapan Media Smart Box melalui Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS Kelas VI di SDN Sangen 02 Materi Sistem Saraf. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, *2*(3), 300-305.

Pratiwi, D., Syarofah, U., & Najib, K. A. (2025). Peran Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Matematika SD Negeri 2 Nusa Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(01), 43-52.

Puteri, A., Ferdiansyah, M., & Murjainah, M. (2022). Media Komik Proklamasi untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD. Mimbar Pgsd Undiksha, 10(1), 46-53.

Putri, Arwita, dkk (2023). Upaya peningkatan keterampilan membaca di kelas tinggi. Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris, 3(2), 51-62.

Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(1), 11-18.

Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.

Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).

Sari, N. V. (2021). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kotak pintar pada anak kelompok b tk suryodiningratan. *Pendidikan guru paud S-1*, *10*(3), 219-226.

Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana

Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, *7*(1), 140-149.

Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.

Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). Bening Media Publishing.

Syafryadin, Dian, E. C. Wardhana., Eka Apriani., & Noermanzah. (2020). Maxim Variation, Conventional, and Particularized Implicature on Students' Conversation. International Journal of Scientific and Technology Research, 9(2) https://doi.org/10.31219/osf.io/cza8y.

Wijaya, K. A., Sapti, M., & Pangestika, R. R. (2022). Pengembangan E-Modul Bangun Datar Berbasis Teori Multiple Intelligence untuk Siswa Kelas IV SDN Ngupasan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *10*(1), 96-103.

Yaumi, Muhammad. Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Yudi dan Sugianti.2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2:Teori Dan Praktek* (hlm.29). Pasuruan. Lembaga akademik & Research Institute.

Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). Metode Penelitian Bagi Pemula. Penerbit Widina.

Yuwono, T., Ningrum, A. D. I., & Susilo, D. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis discovery learning membuktikan luas dan keliling lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(2), 479-490.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.