



PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK DESKRIPSI (KODE) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Desti Amali Putri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 5 September 2025
Revisi 14 September 2025
Diterima 25 September 2025

Abstract

This study aims to produce KODE media (Description Box) media for students' writing skills in writing descriptive paragraphs in elementary schools that are valid, effective, and practical. The development of the KODE (Description Box) media uses the ADDIE development model research design (analyze, design, development, implement, and evaluate). The study was conducted in class VI-B SDN Tropodo 2 Waru in the 2024/2025 academic year, even semester. Based on the research that has been conducted related to the development of the KODE (Description Box) media, validity is measured based on the results of the media expert and material expert validation questionnaires. The media validation score was 87% and the material validation was 92% so that a valid category was obtained. Practicality was measured based on the results of the student response questionnaire sheet and the teacher response questionnaire sheet. The student response questionnaire scored 99% and the teacher response questionnaire scored 100% with a very practical category. Effectiveness was obtained based on the results of the pre-test and post-test completed by students getting an N-gain score of 0.9 with a high category.

Kata kunci:

Media, keterampilan menulis, paragraf deskripsi.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media KODE (Kotak Deskripsi) untuk keterampilan menulis siswa dalam menulis paragraf deskripsi di sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Pengembangan media KODE (Kotak Deskripsi) menggunakan desain penelitian model pengembangan ADDIE (analyze, design, development, implement, dan evaluate). Penelitian dilaksanakan di kelas VI-B SDN Tropodo 2 Waru pada tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait pengembangan media KODE (Kotak Deskripsi), kevalidan diukur berdasarkan hasil angket validasi ahli media dan ahli materi. Skor perolehan validasi media sebesar 87% dan validasi materi sebesar 92% sehingga didapatkan kategori valid. Kepraktisan diukur berdasarkan hasil lembar angket respon siswa dan lembar angket respon guru. Angket respon siswa memperoleh skor 99% dan angket respon guru memperoleh skor sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan diperoleh berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dikerjakan oleh siswa mendapatkan nilai N-gain 0,9 dengan kategori tinggi.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

*Desti Amali Putri

*desti.21067@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam bidang pendidikan, penguasaan Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting. Ini bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kemampuan literasi mereka secara keseluruhan. Upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia harus terus didorong melalui berbagai program pendidikan yang menarik dan inovatif. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia secara formal telah dimulai sejak sekolah dasar. Salah satu alasannya adalah bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang mempengaruhi perkembangan siswa dalam ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam berbahasa (Anjelita et al., 2023).

Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa adalah menulis. Menulis adalah proses mengekspresikan ide, gagasan, pemikiran, perasaan, dan kreativitas seseorang ke dalam bentuk tulisan melalui eksplorasi pikiran dan perasaan, yang berfungsi sebagai sarana komunikasi tidak langsung dengan pembaca, sehingga diharapkan mereka dapat memahami isi tulisan tersebut (Pratiwi et al., 2023). Menulis adalah serangkaian aktivitas di mana seseorang mengungkapkan ide dan menyampaikan pesan kepada orang lain melalui tulisan agar dapat dipahami dengan jelas (Azizah et al., 2024). Dengan keterampilan menulis, siswa dapat mengasah kemampuan mereka untuk menyusun kejadian atau fakta, baik tentang diri mereka sendiri maupun orang lain, secara runtut dan jelas. Keterampilan menulis dipandang menjadi keterampilan yang paling sulit (Aziezah, 2022). Proses menulis membantu mereka menjadi lebih tanggap dalam memecahkan masalah dan mengorganisir ide-ide mereka. Melalui latihan menulis siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menjadi lebih mahir dalam menyampaikan pemikiran mereka secara tertulis.

Keterampilan menulis di sekolah dasar salah satunya adalah menulis paragraf deskripsi. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam menyusun paragraf deskripsi. Kesulitan ini dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa tentang cara mendeskripsikan objek, tempat, atau peristiwa dengan kalimat yang jelas, terperinci, dan menarik. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam memilih kata-kata yang tepat, mengatur ide secara sistematis, atau menggambarkan objek dengan cara yang mampu membangkitkan

imajinasi pembaca. Masalah lain yang dihadapi siswa saat menulis paragraf deskripsi adalah kesulitan dalam menyusun kata-kata untuk membuat kalimat yang sesuai dengan struktur yang benar (Jamilah et al., 2023).

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Kelas IV SDN Tropodo II, ditemukan bahwa masih ada beberapa hambatan dalam pembelajaran, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia yang terkait dengan kemampuan menulis. Aktivitas menulis masih berlangsung secara monoton dan satu arah, siswa juga merasa bingung dalam memilih kata-kata yang tepat untuk menyusun kalimat dalam tulisan. Selain itu, siswa juga kurang mampu mengekspresikan gagasan, kemudian mereka masih kesulitan dalam memberikan pendapat atau ide dalam bentuk tulisan. Di samping itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung keterampilan menulis, sehingga berpengaruh pada hasil kemampuan menulis siswa yang masih tergolong rendah. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam pembelajaran (Hendratno et al., 2022). Media yang menarik minat belajar siswa dapat membantu siswa dalam menerima pengetahuan sehingga target pembelajaran dijangkau lebih mudah (Yolanda et al., 2020).

METODE

Desain Penelitian dalam mengembangkan media KODE (Kotak Deskripsi) mengikuti prosedur model pengembangan ADDIE. Lokasi penelitian berlangsung di SDN Tropodo 2 Waru dan penelitian berlangsung pada Tahun Ajaran 2024/2025 Semester Genap. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Tropodo 2 Waru dengan memilih kelas IV-B sebagai sampel penelitian. Prosedur penelitian pengembangan media KODE (Kotak Deskripsi) yaitu : (1) Analisis (*analyze*); (2) Perencanaan (*design*); (3) Pengembangan (*development*); (4) Implementasi (*implementation*); (5) Evaluasi (*evaluation*).

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian menggunakan data primer dan data sekunder, pada data primer terdapat : (1) Data kevalidan yang diberikan oleh validator menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket berdasarkan instrumen lembar validasi, serta mendapatkan komentar dan saran validator sebagai masukan dari pengembangan media KODE (Kotak Deskripsi). (2) Data Kepraktisan didapatkan dari lembar angket respon guru dan siswa. (3) Data Keefektifan didapatkan dari nilai tes (*pre-test* dan *post-test*). Sedangkan data sekunder terdiri dari (1) Wawancara yang berfungsi

untuk mengetahui permasalahan, kebutuhan dan memperoleh informasi yang diperlukan dalam penelitian, wawancara berfungsi untuk mendukung data sebelum penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (2) Dokumentasi berfungsi untuk mendukung data yang diperoleh berupa rekaman, foto, dan video. Analisis data yang dilakukan menggunakan tahapan sebagai berikut:

Tabel

1. Analisis data kevalidan media KODE (Kotak Deskripsi)

Kevalidan produk hasil penelitian dinilai oleh beberapa orang validator yakni validator ahli materi dan media dalam penyusunan Media KODE (Kotak Deskripsi). Validitas media pembelajaran dilakukan dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya, dihitung dengan rumus:

$$V (\text{persentase validasi}) = \frac{\sum x (\text{Total skor penilaian})}{\sum xi (\text{Total skor maksimal})} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Analisis Kevalidan

Kriteria	Tingkat Kevalidan
$80\% < V \leq 100\%$	Valid
$60\% < V \leq 80\%$	Cukup Valid
$40\% < V \leq 60\%$	Kurang Valid
$25\% < V \leq 40\%$	Tidak Valid

(Nesri dan Kristanto, 2020)

2. Analisis data kepraktisan media KODE (Kotak Deskripsi)

Data kepraktisan diperoleh dari lembar angket yang diisi oleh siswa, dihitung dengan rumus:

$$P (\text{persentase kepraktisan}) = \frac{\sum x (\text{Total skor penilaian})}{\sum xi (\text{Total skor maksimal})} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Analisis Kepraktisan

Kriteria	Tingkat Kepraktisan
$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < V \leq 80\%$	Cukup Praktis
$40\% < V \leq 60\%$	Kurang Praktis
$25\% < V \leq 40\%$	Tidak Praktis

(Nesri dan Kristanto, 2020)

3. Analisis data keefektifan media KODE (Kotak Deskripsi)

Data keefektifan diperoleh menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* yang kemudia diuji dengan rumus *N-gain* berikut:

$$N - gain) = \frac{\text{Nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pretest}}$$

Tabel 3. Kriteria Analisis Keefektifan

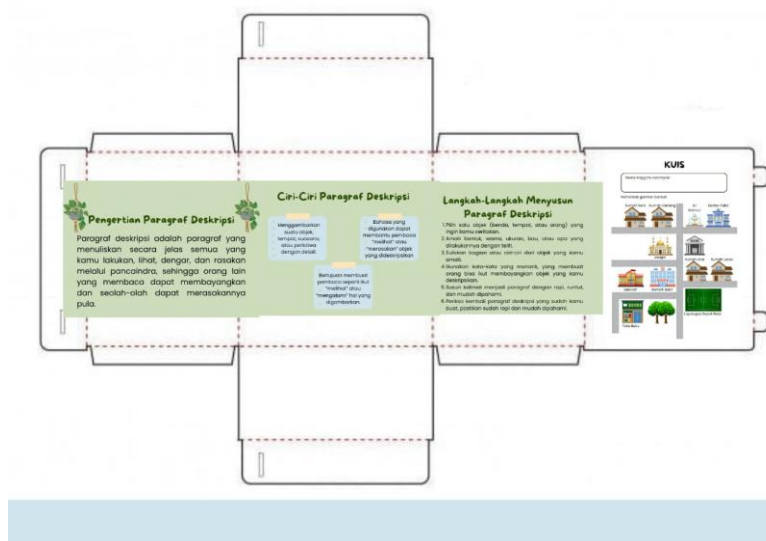
Kriteria	Tingkat Kepraktisan
N-gain > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-gain ≤ 0,7	Sedang
N-gain < 0,3	Rendah

(Hake, 1998)

HASIL

Tahap analisis terdiri atas analisis materi pembelajaran, dan analisis kebutuhan siswa. Analisis yang dilakukan peneliti membuktikan bahwasanya materi menulis paragraf deskripsi masih berlaku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, fase B, kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan di SDN Tropodo II Waru bersama dengan guru kelas IV terkait pembelajaran bahasa indonesia diperoleh informasi bahwa siswa tergolong memiliki kemampuan menulis yang tergolong rendah. Mereka mampu membuat dan menghasilkan deskripsi, namun paragraf deskripsi yang dibuat siswa belum baik, karena tidak menjelaskan dengan jelas objek yang dideskripsikan.

Tahap design menghasilkan instrumen penilaian yang berupa pre-test dan post-test, serta media KODE (Kotak Deskripsi) pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis paragraf deskripsi. Media KODE (Kotak Deskripsi) didesain menggunakan kotak kardus dengan ukuran 26 cm × 27 cm × 25 cm, media dibuat dengan ukuran tersebut untuk mempertimbangkan kejelasan gambar dan tulisan saat digunakan. Di dalam kotak terdapat penjelasan materi mengenai paragraf deskripsi yang meliputi pengertian paragraf deskripsi, Ciri-Ciri Paragraf deskripsi, Langkah-Langkah menyusun paragraf deskripsi, dan kuis mengenai paragraf deskripsi yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Rancangan Tampilan Media KODE

Tahap pengembangan (*develop*) peneliti melakukan validasi, diantaranya adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi. Berikut adalah hasil validasi media KODE (Kotak Deskripsi).

Tabel 4. Hasil Validasi Media dan Materi KODE

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Hasil Validasi Media	87%	Valid
Hasil Validasi Materi	92%	Valid

Hasil validasi media KODE (Kotak Deskripsi) yang diberikan oleh validator mendapatkan persentase skor sebesar 87% dengan kategori valid. Selain validasi media, peneliti juga melakukan validasi materi. Hasil analisis validasi materi memperoleh skor presentase skor sebesar 92% tergolong valid.

Tahap Penerapan (*Impelmentation*) diperoleh dari kepraktisan produk media KODE (Kotak Deskripsi), dianalisis melalui angket respon guru dan siswa. angket respon guru diisi oleh guru kelas IV-B SDN Tropodo II Waru dan angket respon siswa diisi oleh 30 siswa yang telah menggunakan media ini KODE (Kotak Deskripsi). Adapun hasil kepraktisan produk melalui angket respon siswa dan angket respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa dan Guru

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Hasil Angket Respon Siswa	99%	Sangat Praktis

Hasil Angket Respon Guru

100%

Sangat Praktis

Hasil angket respon siswa yang telah diisi oleh 30 siswa yang telah menggunakan media KODE (Kotak Deskripsi), diperoleh persentase rata-rata adalah 99% dengan diperoleh kategori sangat praktis. Hasil angket respon guru memperoleh skor persentase 100%. Berdasarkan kriteria penilaian, hasil yang diperoleh menunjukkan kategori sangat praktis. Tahap Evaluasi (*Evaluate*) diperoleh dari data keefektifan media KODE (Kotak Deskripsi). Data pre-test didapatkan pada awal pertemuan sebelum penggunaan media dan post-test yang dilakukan setelah semua materi diajarkan kepada siswa dengan menggunakan media KODE (Kotak Deskripsi). Adapun hasil N-gain kemampuan menulis paragraf deskripsi dapat dilihat pada table.

Tabel 6. Keefektifan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Komponen	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Siswa	30	30
Nilai Terendah	35	70
Nilai Tertinggi	90	100
N-gain		0,9
Kategori		Tinggi

Berdasarkan tabel pada kegiatan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan menulis paragraf deskripsi setelah menggunakan media KODE (Kotak Deskripsi).

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan yang dilaksanakan menghasilkan produk akhir berupa media KODE (Kotak Deskripsi) yang valid, praktis dan efektif merupakan tiga kriteria pengembangan media pembelajaran yang berkualitas (Amalia & Damayanti, 2023). Uji Kevalidan penting dilakukan sebelum produk yang dikembangkan dapat memasuki tahap implementasi. Kevalidan adalah tingkatan seberapa pengaruh suatu tes dalam mengukur suatu hal, oleh sebab itu uji kevalidan perlu dilakukan karena melalui uji kevalidan instrumen penelitian dapat dikatakan valid sehingga memberikan hasil yang mampu meningkatkan variabel penelitian (Tumangger et al., 2024).

Suatu tes dikatakan memiliki kevalidan jika instrumen tersebut memiliki fungsi untuk mengukur dengan tepat. Dengan kata lain, hasil pengukuran adalah nilai yang secara akurat merepresentasikan fakta atau kondisi nyata dari objek yang diukur (Surur, 2019). Hasil validasi yang diberikan oleh validator terkait media KODE (Kotak Deskripsi) memperoleh skor yang memuaskan karena masuk dalam kategori valid. Apabila hasil validasi yang dinyatakan oleh ahli adalah “valid” maka produk dapat diterapkan dengan layak (Arifin et al., 2020). Artinya produk yang dikembangkan telah layak dipakai untuk pembelajaran menulis paragraf deskripsi.

Media KODE (Kotak Deskripsi) dapat diketahui kepraktisannya melalui lembar angket respon siswa dan guru (Saputri & Lisdiana, 2025). Tujuan melakukan uji kepraktisan produk yaitu menekankan pada seberapa mudah produk dalam penggunaannya sehingga produk memiliki nilai praktis (Ramadina dkk., 2023). Kepraktisan merujuk pada kemudahan penggunaan bagi siswa maupun guru, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara menarik, dan menyenangkan (Buqis & Damayanti, 2023).

Uji kelayakan terkait keefektifan pengembangan produk dilakukan untuk melihat ketercapaian pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan (Alfiriani & Hutabri, 2017). Keefektifan media KODE (Kotak Deskripsi) untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa ditinjau dari pre-test dan post-test (Trisianna et al., 2025). Pre-test diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media KODE (Kotak Deskripsi). Tujuan dilakukan pre-test tersebut untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Post-test diberikan setelah menggunakan media KODE (Kotak Deskripsi) yang memiliki tujuan untuk keterampilan menulis paragraf deskripsi setelah mendapatkan materi (Yesy Lisnawati, 2023).

SIMPULAN

Media KODE (Kotak Deskripsi) memperoleh kevalidan dengan skor 87% untuk validasi media, dan skor 92% untuk validasi materi, sehingga disimpulkan bahwa produk media layak digunakan. Kepraktisan media memperoleh persentase rata-rata kepraktisan 99% dari angket respon siswa dan persentase rata-rata kepraktisan 100% dari angket respon guru, sehingga disimpulkan bahwa pengembangan produk media KODE (Kotak Deskripsi) dapat digunakan sebagai media pembelajaran menulis paragraf deskripsi pada jenjang SD karena telah mencapai kriteria sangat praktis. Keefektifan media memperoleh

skor *N-gain* 0,9. Kriteria penilaian tergolong pada kategori tinggi, sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media KODE (Kotak Deskripsi) pada materi menulis paragraf deskripsi mampu meningkatkan kemampuan menulis paragraf deskripsi. Peneliti berharap agar guru termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam terutama untuk meningkatkan keterampilan menulis paragraf deskripsi.

REFERENSI

- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 12-23.
- Amalia, N. R., & Damayanti, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard “Kabara” (Kartu Bahasa Arab Bergambar) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 16 Surabaya. *Jpgsd*, 11(6), 1250–1262.
- Anjelita, P., Rizhardi, R., & Hermansah, B. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Menulis Karangan Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Di Sdn 21 Sembawa. *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 9(2), 5019-5033.
<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1126>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73.
<https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Azizah, L. N., Sulistyowati, S., & Hendratno, H. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Sederhana Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sdn Lidah Wetan Ii/462 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2645-2654. <https://doi.org/10.23969/Jp.V9i2.14269>
- Buqis, B. N., & Damayanti, M. I. (2023). Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng di Kelas II Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(5), 967–976.

- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Pratiwi, N., Sulfasyah., & Aziz, S. A., (2023). Analisis Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2851-2861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.44776>
- Ramadina, N. M., Kaspul, dan M, Zaini. 2023. Kepraktisan Ensiklopedia Famili Anacardiaceae Koleksi Kebun Raya Banua untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Bio Educatio*. 8(1).
- Saputri, A. W., & Lisdiana, L. (2025). Pengembangan Media Flashcard dengan Model Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Sub Materi Struktur dan Fungsi Sel *Development of Flashcard Media Using Two Stay Two Stray Model to Improve Understanding of Concepts on the Sub Matter o*. 14(1), 202–210.
- Surur, A. miftakus. (2019). P Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Kelas I SDN 19 Sitiung. *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Trisianna, J. A., Tapilouw, M. C., & Sucahyo. (2025). Biodiversity Flashcard : Inovasi Media Pembelajaran IPA Sub Materi Keanekaragaman Hayati dan Konservasi Kelas VII. 15, 45–56. <https://doi.org/10.24929/lensa.v15i1.629>
- Tumangger, M., Lubis, B., Manihuruk, D. P., & Situmeang, R. (2024). Uji Validitas Dan Reliabilitas Tes Kebugaran Siswa Indonesia pada Siswa Kelas XI SMAN 13 Medan. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(1), 303–311.
- Yesy Lisnawati, A. S. R. (2023). Pengembangan Media Flashcard untuk Keterampilan Membaca Kata Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(7), 1470–1480.
- Yolanda, M. O., Azheri, B., & Fauzi, W. (2020). Strength of Fiduciary Deed in the Implementation of Bad Credit Execution by Financial Institutions. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(5), 593. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i5.1726>