



Pengembangan Media Papan Susun Kalimat Aktif dan Pasif (SUKAP) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Nur Afni Ayu Wardani¹, Hendratno², Nurul Istiq'faroh³, Ulhaq Zuhdi⁴

^{1*234}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
^{*}nur.22119@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 15-04-2026 Accepted: 20-09-2026 Published: 30-09-2026

ABSTRAK

Pada kondisi nyata, ditemui pemahaman siswa mengenai kalimat aktif dan pasif masih rendah, serta capaian pembelajaran Bahasa Indonesia terkait siswa mampu menciptakan suatu teks dengan melibatkan kalimat yang beragam masih belum tercapai. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran konkret berupa Papan Susun Kalimat Aktif dan Pasif (SUKAP) yang valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (RnD) dan menggunakan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SDN Suko 2 Sidoarjo dengan subjek siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, pengisian angket guru dan siswa, serta pengerjaan pretest dan posttest. Instrumen dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan inferensial menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan media Papan SUKAP memperoleh nilai kevalidan sebesar 98% dan materi memperoleh nilai sebesar 76%, nilai kepraktisan sebesar 86,18%, dan nilai N-Gain 0,5664. Sehingga dapat dinyatakan media Papan SUKAP merupakan media yang sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Papan SUKAP, Kalimat Aktif dan Pasif, Keterampilan Menulis, Teks Narasi

ABSTRACT

In reality, it has been found that students' understanding of active and passive sentences remains low, and learning outcomes in Indonesian language specifically, students' ability to create texts using variety of sentence types, have not yet been achieved. The purpose of this study is to develop a concrete learning medium in the form of an Active and Passive Sentence Building Board (SUKAP) that is valid, practical, and effective in improving the narrative writing skills of fourth-grade elementary school students. This study is a Research and Development (R&D) project and employs the ADDIE model. The research was conducted at SDN Suko 2 Sidoarjo with fourth-grade students as the subjects. Data were collected through observation, interviews, expert validation, teacher and student questionnaires, and pretest and posttest assessments. The instruments were analyzed using quantitative descriptive and inferential methods, including normality tests, paired-sample t-tests, and N-Gain tests. The results showed that the SUKAP Board teaching aid achieved a validity score of 98%, the instructional material scored 76%, the practicality score was 86.18%, and the N-Gain score was 0.5664. Therefore, it can be concluded that the SUKAP Board teaching aid is highly valid, highly practical, and effective in improving students' narrative writing skills.

Keywords: Instructional Media, SUKAP Board, Active and Passive Sentences, Writing Skills, Narrative Texts

Pengutipan APA:

Wardani, N.A.A., Hendratno., Istiq'faroh, N., & Zuhdi, U. (2026). Pengembangan Media Papan Susun Kalimat Aktif dan Pasif (SUKAP) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(9).



PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia menjadi pondasi utama dalam sistem pendidikan nasional yang memiliki empat pilar keterampilan berbahasa di dalamnya, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Mubin & Aryanto, 2024). Dari keempat keterampilan berbahasa terdapat keterampilan yang cukup kompleks, yaitu keterampilan menulis karena dalam menulis individu dituntut menguasai penggabungan kata dan kalimat (Chicho, 2022). Menerjemahkan ide atau pemikiran ke dalam bentuk tertulis adalah proses kreatif dan aktif yang disebut menulis, yang memungkinkan terjalinnya komunikasi antara penulis dan pembaca (Wiratama et al., 2022). Melalui kegiatan menulis, gagasan, ide, atau isi pikiran dapat tersampaikan dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis penting dikuasai agar dapat menuangkan ide kreatif atau berpendapat melalui media visual seperti tulisan.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat berbagai materi yang ditujukan untuk mengasah keterampilan berbahasa, salah satunya yaitu kalimat aktif dan pasif yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar di fase B. Kalimat aktif memiliki subjek yang sedang melakukan tindakan. Sebaliknya, subjek dalam kalimat pasif dikenai suatu pekerjaan (Caterina et al., 2021). Dengan menguasai materi kalimat aktif dan pasif, maka siswa telah memperkaya penguasaan variasi kalimat. Penguasaan variasi kalimat dapat menjadikan hasil tulisan lebih variatif dan menarik, salah satunya pada penulisan teks narasi. Teks narasi adalah karangan yang menceritakan suatu peristiwa yang terjadi dalam rentang waktu tertentu secara runtut (Oktavia et al., 2022). Dalam teks narasi, kalimat aktif memberikan kekuatan pada aksi subjek dan alur cerita. Sedangkan peran kalimat pasif adalah memberikan penekanan dan variasi kalimat.

Masalah umum yang ditemui ketika menulis teks narasi yaitu, kosakata yang terbatas, kesalahan tanda baca, ide yang belum dikembangkan sepenuhnya, hingga teks narasi yang monoton dan cerita yang klise (Nopitasari et al., 2025). Ditemui bahwa siswa sering bercerita menggunakan kata-kata yang tidak sesuai dengan aturan bahasa, dikarenakan minimnya kosakata dan siswa masih kurang percaya diri untuk berbicara di hadapan audiens (Hendratno et al., 2026). Beragam masalah yang ada menjadikan kualitas komunikasi siswa, baik secara tulisan maupun lisan tergolong rendah. Siswa di jenjang sekolah dasar ditemukan banyak yang mengalami keterlambatan pemahaman, malas belajar, dan antusiasme terhadap pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah (Magdalena et al., 2021). Media ajar inovatif dapat menambah daya tarik belajar siswa dan menjadikan siswa mudah memahami materi, tetapi ditemukan guru masih kekurangan inovasi dalam mendesain pembelajaran, seperti minimnya penggunaan media ajar dan metode belajar yang inovatif (Rofiah et al., 2024). Inovasi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu tantangan yang memengaruhi peningkatan keterampilan dan pemahaman siswa.

Sejalan dengan penelitian yang menunjukkan keterampilan menulis siswa yang masih rendah, observasi awal di lapangan juga menemukan bahwa keterampilan menulis siswa kelas IV sekolah dasar masih tergolong rendah, khususnya pada materi menulis teks narasi. Pembelajaran dapat dikatakan

berhasil ketika tujuan pembelajaran tercapai dan siswa mampu memahami materi, mampu menerapkan hasil belajarnya atau mengaitkan pemahaman terhadap materi pada kehidupan sehari-hari (Saputri & Subrata, 2023). Beberapa hal yang memengaruhi kualitas teks narasi siswa, yaitu minimnya variasi kalimat, penggunaan tanda baca yang kurang tepat, dan pemilihan kata yang kurang tepat. Kalimat aktif menjadi kalimat dominan yang digunakan pada teks narasi siswa, bahkan tidak ditemui adanya kalimat pasif. Dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV, didapatkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, metode belajar yang digunakan masih sering berupa metode konvensional. Metode yang konvensional menjadi faktor penyebab kurangnya minat belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, karena motivasi belajar dapat memengaruhi prestasi belajar siswa (Antika et al., 2024).

Media Papan Susun Kalimat Aktif dan Pasif (*SUKAP*) menjadi media yang konkret dan interaktif untuk menjembatani kesulitan siswa dalam memahami struktur kalimat aktif dan pasif. Peningkatan minat dan motivasi untuk belajar dan kemampuan siswa untuk memahami materi, lebih mudah dengan bantuan media pembelajaran (Nugrahaeni et al., 2023). Lestari et al. (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “*Literature Review: Improving the Writing Ability of Grade 2 Elementary School Students Using Word Cards*”, mendapat hasil bahwa media kartu kata efektif meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga kemampuan dan kreativitas menulis siswa juga meningkat. Penelitian lain oleh Agwiandini & Airlanda (2025) dengan judul “Pengembangan Flashcard “SPOKEN” untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Aktif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, mendapatkan hasil bahwa media Flashcard SPOKEN dinyatakan layak, valid, dan sangat membantu dalam proses belajar sehingga pemahaman dan keterampilan menulis kalimat aktif siswa meningkat. Mirna et al. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Menulis dengan Media Papan Susun Kalimat pada Siswa Kelas Dua SD Semangat Dalam Lima”, mengemukakan bahwa media papan susun kata menjadi kalimat dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal menulis kalimat dan media papan susun ini berhasil meningkatkan minat siswa dalam belajar. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media yang inovatif dan interaktif dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar, sehingga siswa lebih tertarik belajar dan pemahaman siswa akan meningkat.

Kebaharuan dalam penelitian ini yaitu, media Papan *SUKAP* yang dikembangkan, berupa papan magnetik yang digunakan untuk merangkai subjek, predikat, dan objek menjadi kalimat aktif dan kalimat pasif. Melalui media Papan *SUKAP* diharapkan siswa dapat memahami dan menguasai transformasi kalimat aktif dan pasif serta memahami waktu penggunaannya. Penguasaan siswa terhadap kalimat aktif dan pasif diharapkan menambah pemahaman siswa dalam variasi kalimat, sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan menulis teks narasi. Penelitian ini bertujuan menguji keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan media Papan *SUKAP* dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menciptakan dan menguji produk yang dalam proses pengembangan merupakan tujuan utama dari penelitian pengembangan. Penelitian memiliki fokus terhadap penciptaan suatu produk media pembelajaran, berupa media papan susun kalimat aktif dan pasif yang dapat disebut dengan Papan *SUKAP*. Model *ADDIE* (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) dipilih sebagai model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Dikarenakan memiliki prosedur kerja yang sistematis tetapi sederhana, sehingga produk yang diciptakan lebih efektif dan efisien.

Subjek pada penelitian pengembangan media papan susun kalimat aktif dan pasif (Papan *SUKAP*) adalah siswa kelas IV SDN 2 Suko Sidoarjo. Pemilihan subjek penelitian dilakukan berdasarkan hasil observasi awal dan analisis kebutuhan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan 3 macam teknik, yaitu melalui observasi, wawancara guru, serta tes berupa *posttest* dan *pretest*. Terdapat 3 jenis instrumen yang digunakan untuk meneliti media Papan *SUKAP* yang dikembangkan, yaitu lembar validasi, lembar angket, dan lembar tes. Instrumen dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan inferensial. Hasil yang didapat dari validasi ahli media dan materi, angket guru dan siswa, nantinya dianalisis berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 kriteria. Pengambilan kesimpulan tingkat kevalidan media dan materi didasarkan pada pengkategorian persentase hasil validasi pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria kevalidan

Nilai	Kategori
0% - 20%	Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Tabel 1 merupakan kategori yang akan dijadikan acuan untuk menganalisis nilai dari validator media dan materi. Sedangkan persentase dari hasil angket guru dan siswa digolongkan berdasarkan tabel 2.

Tabel 2. Kriteria kepraktisan

Nilai	Kategori
0% - 20%	Tidak praktis
21% - 40%	Kurang praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

Tabel 2 menunjukkan kategori yang akan digunakan sebagai acuan mengukur kepraktisan media Papan *SUKAP* dari hasil angket. Untuk hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis menggunakan uji normalitas

untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh, dan dilanjut pada uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah pengaruh antara penggunaan media Papan *SUKAP* dengan keterampilan menulis siswa itu ada atau tidak. Pada bagian akhir dilakukan uji *N-Gain* untuk mengukur besar peningkatan melalui rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

HASIL

Analisis Awal dan Perancangan Media

Observasi dan wawancara guru kelas menjadi data analisis awal yang mendapatkan hasil bahwa terdapat kesenjangan antara kondisi nyata di lapangan dan kondisi ideal. Pada kondisi nyata ditemukan bahwa capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada fase B elemen menulis terkait siswa yang diharapkan mampu membuat sebuah teks dengan rangkaian kalimat yang beragam belum tercapai. Di kelas IV SDN Suko 2 ditemui masih banyak siswa yang belum menggunakan rangkaian kalimat yang beragam dalam teks narasi yang mereka susun. Ditemui juga beberapa siswa belum dapat membuat kalimat aktif dan pasif sesuai dengan pola yang tepat.

Media Papan Susun Kalimat Aktif dan Pasif (*SUKAP*) didesain untuk mengajarkan pola dan transformasi kalimat aktif dan pasif yang dianggap abstrak oleh siswa sehingga kesulitan dalam membedakan dan memahami perbedaan polanya. Papan *SUKAP* didesain dengan rincian seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Desain Papan *SUKAP*

No.	Gambar	Keterangan
1.		Terdapat 1 buah Papan <i>SUKAP</i> besar dengan ukuran 50 cm x 40 cm dan ketebalan 5 mm yang akan digunakan oleh guru. Desain pada Papan <i>SUKAP</i> besar akan berisi nama media, pengertian kalimat aktif dan pasif, serta kolom penyusunan kartu kata. Papan dibuat menggunakan PVC <i>foam board</i> dengan ketebalan 5 mm yang dilapisi terlebih dahulu dengan lembaran magnetik, lalu ditempel stiker desain yang telah dibuat sebelumnya.
2.		Terdapat 3 buah papan kecil berukuran 30 cm x 20 cm dengan tebal 5 mm, yang akan digunakan oleh siswa untuk merangkai kartu kata menjadi kalimat aktif dan pasif. Papan <i>SUKAP</i> kecil memiliki desain kolom-kolom untuk menyusun unsur-unsur kata menjadi kalimat aktif dan juga pasif. Papan berbahan PVC <i>foam board</i> dengan ketebalan 5 mm yang dilapisi terlebih dahulu dengan lembaran magnetik, lalu ditempel stiker desain yang telah dibuat sebelumnya.

3.

Ibu	Ayah	Kakak	Adik	memasak	membaca	mencari	menulis
Nelayan	Petani	Luna	Tiara	menyiram	menanam	memakan	membawa
Rafa	Galih	Ibu	Ayah	membeli	menaruh	mengirim	memesan
Kakak	Adik	Nelayan	Petani	menata	menyimpan	menjual	mencuci
Luna	Tiara	Rafa	Galih	menjemur	meminjam	mengambil	meminum
dimasak	dibaca	dicari	ditulis	gelas	sayur	gelas	sayur
disiram	ditanam	dimakan	dibawa	ayam bakar	ikan	ayam bakar	ikan
dibeli	ditaruh	dikirim	dipesan	mainan	es jeruk	mainan	es jeruk
ditata	disimpan	dijual	dicuci	vitamin	buku	vitamin	buku
dijemur	dipinjam	diambil	diminum	catatan	bekal	catatan	bekal
di kelas	ke sekolah	di kelas	ke sekolah				
di kebun	di laut	di kebun	di laut				
di rak	kemarin	di rak	kemarin				
diang ini	di dapur	siang ini	di dapur				
di pasar	di atas meja	di pasar	di atas meja				

4.

Kartu kata memiliki ukuran 10 cm x 4 cm, dengan 5 jenis kartu dan masing-masing jenis tersedia 20 buah kata. Kartu kata terdiri dari 20 kartu subjek berwarna biru, 20 kartu predikat aktif berwarna hijau, 20 kartu predikat pasif berwarna coklat, 20 kartu objek berwarna merah, dan 20 kartu keterangan berwarna jingga. Kartu kata dicetak pada kertas *art paper* dengan ketebalan 310 gsm dan di belakangnya dilapisi lembaran magnet ukuran 1,5 cm x 7 cm agar nantinya bisa menempel pada papan. Kartu petunjuk sebagai penunjuk penggunaan media Papan *SUKAP*. Kartu petunjuk berukuran 30 cm x 15 cm dan dicetak pada kertas *art paper* 310 gsm.

Pada tabel 3 diketahui bahwa media Papan *SUKAP* terdiri dari 4 buah papan, 1 papan berukuran besar untuk guru dan 3 papan ukuran kecil untuk digunakan siswa secara berkelompok. Selain itu juga terdapat 4 set kartu kata yang dibagikan pada masing-masing papan.

Uji Kevalidan

Media Papan *SUKAP* yang telah dikembangkan, diuji kevalidannya oleh ahli media dan hasilnya terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi media Papan *SUKAP*

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1.	Tampilan Media	15
2.	Kondisi Fisik Media	14
3.	Penggunaan Media	20
Jumlah Skor		49
Persentase Skor		98%

Pada tabel 4 diketahui bahwa media Papan *SUKAP* mendapat persentase kevalidan sebesar 98%. Dari persentase tersebut kevalidan media Papan *SUKAP* dapat digolongkan kategori sangat valid, karena berada di rentang 81% - 100%. Terdapat revisi, yaitu mengubah kartu petunjuk yang awalnya dicetak pada art paper 310 gsm, menjadi dicetak pada art paper 150 gsm.

Materi yang akan digunakan bersama dengan media Papan *SUKAP* dalam penelitian juga diuji kevalidannya dan mendapat skor seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil validasi materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian Materi	16
2.	Konsistensi Materi	12
3.	Penyajian Materi	10
Jumlah Skor		38
Persentase Skor		76%

Dari tabel 5 diketahui bahwa materi yang telah dirancang mendapat persentase sebesar 76% dan masuk pada kategori valid, karena berada di rentang 61% - 80%. Terdapat beberapa revisi pada materi, yaitu di modul ajar mengurangi tujuan pembelajaran dan mengubah pertanyaan pemantik. Pada *pretest* dan *posttest* lebih disesuaikan lagi dengan tujuan pembelajaran, yaitu fokus pada keterampilan menulis teks narasi bukan definisi-definisi.

Implementasi

Media dan materi yang telah divalidasi dan diperbaiki sesuai saran oleh ahli dapat diimplementasikan. Implementasi dilaksanakan selama 2 hari, pada hari pertama dilakukan pengenalan dan pengerjaan *pretest*, sedangkan hari kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Papan *SUKAP* dan pengerjaan *posttest*. Penelitian di hari kedua, media Papan *SUKAP* diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media Papan *SUKAP* digunakan sebagai media mengajarkan pola dan menyusun kalimat aktif dan juga kalimat pasif. Penelitian awalnya berjalan dengan lancar, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Tetapi, waktu yang terbatas menjadi kendala yang dialami dalam penelitian ini. Sehingga kesempatan setiap siswa untuk mencoba media Papan *SUKAP* terbatas.

Uji Kepraktisan

Setelah implementasi selesai, siswa dan guru mengisi angket yang nantinya digunakan mengukur kepraktisan media Papan *SUKAP*. Kedua hasil angket, baik dari angket guru dan juga angket siswa dijumlah dan dirata-rata seperti pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil persentase rata-rata angket guru dan siswa

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1.	Persentase Hasil Angket Guru	94%
2.	Persentase Hasil Angket Siswa	78,36%
Persentase Skor Rata-Rata		86,18%

Pada tabel 6 terlihat bahwa keseluruhan hasil angket mendapatkan persentase rata-rata sebesar 86,18%. Persentase tersebut memperlihatkan bahwa media Papan *SUKAP* mendapat kategori sangat praktis karena terdapat pada rentang 81% - 100%.

Uji Keefektifan

Selama pembelajaran menggunakan media Papan *SUKAP*, siswa mengikuti dengan tertib. Siswa terlihat antusias ketika menyusun kartu kata menjadi kalimat pada media Papan *SUKAP*. Setelah proses pembelajaran menggunakan Papan *SUKAP* selesai, siswa lanjut mengerjakan *pretest* dan *posttest* secara individu. Nilai dari *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh siswa kelas IV menjadi data penelitian yang dievaluasi untuk mengetahui tingkat efektifitas media Papan *SUKAP* yang dikembangkan.

Data *pretest* dan *posttest* diuji normalitasnya melalui SPSS dengan hasil yang didapat seperti pada gambar 1.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest <i>SUKAP</i>	.127	28	.200 [*]	.953	28	.234
Posttest <i>SUKAP</i>	.109	28	.200 [*]	.947	28	.171

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Gambar 1 berisi hasil uji normalitas pada jenis Shapiro-Wilk, tertera signifikansi *pretest* 0,234 dan *posttest* 0,171. Kedua signifikansi tersebut memiliki nilai $> 0,05$, sehingga dinyatakan data berdistribusi normal. Selanjutnya, *pretest* dan *posttest* yang diuji menggunakan uji *Paired Sample T-test* mendapat hasil seperti pada gambar 2.

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest <i>SUKAP</i> - Posttest <i>SUKAP</i>	-27.03571	11.07711	2.09338	-31.33097	-22.74046	-12.915	27	.000

Gambar 2. Hasil Uji *Paired Sample T-test*

Dari gambar 2 terlihat hasil uji *Paired Sample T-test* mendapat signifikansi (2-tailed) 0,000. Karena hasil uji *Paired Sample T-test* mendapat nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka dinyatakan terdapat pengaruh antara penggunaan media Papan *SUKAP* terhadap keterampilan menulis teks narasi siswa.

Untuk besar pengaruh media Papan *SUKAP* terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa, dapat diketahui melalui uji N-Gain, dengan hasil pada gambar 3.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	28	.30	.82	.5664	.15029
Ngain_Persen	28	29.63	82.14	56.6404	15.02867
Valid N (listwise)	28				

Gambar 3. Hasil Uji N-Gain

Dari gambar 3 diketahui bahwa nilai mean dari N-Gain Skor adalah 0,5664. Nilai tersebut jika dikategorikan dalam kriteria N-Gain Skor berada pada rentang $0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$, sehingga dapat dikategorikan pengaruh media Papan *SUKAP* terhadap peningkatan keterampilan berkategori sedang.

PEMBAHASAN

Pembuatan media Papan *SUKAP* telah melalui berbagai tahap pengembangan, yaitu ADDIE. Analisis pada tahap awal, baik dari obesrvasi maupun wawancara guru kelas, menjadi acuan untuk mengetahui kendala di lapangan yang menjadi hambatan, serta menjadi langkah untuk menentukan solusi yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media Papan *SUKAP* menjadi solusi yang diambil untuk mengatasi permasalahan yang ada, terkait belum tercapainya capaian pembelajaran di kelas IV fase B elemen menulis. Media Papan *SUKAP* memiliki tahap-tahap yang perlu dilalui dalam proses pengembangannya sebelum produk dinyatakan layak menjadi media pembelajaran. Suatu produk media pembelajaran harus diuji melalui 3 aspek yaitu uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan untuk mengetahui apakah produk valid, praktis, dan juga efektif digunakan dalam pembelajaran (Setiawan et al., 2023). Berikut pembahasan mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Papan *SUKAP*.

Kevalidan Media Papan *SUKAP*

Uji pertama yang dilakukan setelah mengembangkan media adalah menguji apakah media yang dikembangkan valid untuk diuji cobakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan Wulandari et al. (2026) dalam penelitiannya, bahwa validasi ditujukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kelayakan sebelum diuji coba. Untuk menguji kevalidan media dilakukan kepada ahli media yang menguasai mengenai media-media pembelajaran. Media Papan *SUKAP* telah diajukan kepada ahli media untuk diuji kevalidannya. Dari hasil uji kevalidan, media Papan *SUKAP* mendapat persentase skor kevalidan sebesar 98%, karena persentase berada di antara 81% - 100% maka masuk dalam kategori “sangat valid”. Media Papan *SUKAP* mendapat revisi pada papan petunjuk penggunaan untuk dicetak ulang pada kertas *art paper* ukuran 150 gsm agar hasil cetakan tidak pecah dan lebih mudah ketika dilipat.

Selain media yang dikembangkan, materi yang digunakan dalam penelitian juga perlu divalidasi. Pada tahap validasi materi, yang divalidasi adalah perangkat ajar lengkap mulai dari modul ajar, bahan ajar, LKPD, hingga *pretest* dan *posttest* yang nantinya menjadi bahan evaluasi. Materi yang digunakan pada penelitian ini tentunya meliputi kalimat aktif dan pasif serta teks narasi. Hasil validasi materi mendapat persentase skor sebesar 76% dan masuk pada kategori “valid”, karena berada di rentang 61% - 80%. Setelah melakukan validasi kepada ahli materi, terdapat revisi pada bagian *pretest* dan *posttest*. Soal-soal yang dibuat masih terlalu umum pada pengertian kalimat dan teks narasi, seharusnya langsung fokus pada penulisan kalimat aktif, kalimat pasif, dan penulisan teks narasi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kevalidan suatu produk menjadi syarat untuk dapat atau tidak produk tersebut diimplementasikan atau diuji coba pada subjek penelitian. Pemilihan media pembelajaran perlu memerhatikan beberapa aspek yang didasarkan pada tujuan dan kebutuhan pembelajaran, seperti pemilihan warna, pemilihan tema, teks yang terbaca dengan jelas, dan komposisi desain yang tepat (Makhtum et al., 2025). Berbagai aspek tersebut dinilai pada uji kevalidan, karena memengaruhi ketertarikan dan antusiasme siswa. Kusumawati & Murtini (2025) menyatakan dalam penelitiannya, bahwa suatu produk harus melalui uji kevalidan yang dilakukan oleh validator untuk dapat dinyatakan layak dan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, hasil validasi dapat dengan revisi ataupun tanpa revisi. Dari hasil validasi media, Papan *SUKAP* dinyatakan sangat valid digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengajarkan materi kalimat aktif dan pasif sebagai bentuk usaha meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Materi yang telah divalidasi oleh ahli materi juga dinyatakan valid digunakan dalam penelitian bersama media Papan *SUKAP* yang telah dikembangkan.

Kepraktisan Media Papan *SUKAP*

Uji kepraktisan ditujukan untuk mengetahui seberapa praktis media yang dikembangkan ketika digunakan dalam pembelajaran. Uji kepraktisan media Papan *SUKAP* dilakukan melalui angket yang diberikan kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Suko 2 dan kepada guru kelas IV SDN Suko 2. Angket diisi pada sesi akhir, setelah uji coba media selesai hingga pengerjaan *posttest*. Pengisian angket berfungsi untuk mengetahui pendapat subjek penelitian terhadap media Papan *SUKAP* yang telah dikembangkan dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Angket yang diberikan kepada guru kelas IV mendapat hasil persentase sebesar 94%. Sedangkan angket yang dibagikan kepada subjek penelitian sebanyak 28 siswa mendapat hasil 78,36%. Hasil persentase rata-rata yang didapatkan dari dua jenis angket tersebut adalah sebesar 86,18% dan dinyatakan masuk dalam kategori sangat praktis karena terdapat pada rentang 81% - 100%.

Media Papan *SUKAP* masuk dalam kategori sangat praktis sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi kalimat aktif dan pasif. Suatu media ajar dapat tergolong praktis jika penggunaannya mudah dan direspon baik oleh siswa selaku subjek yang mencoba langsung media tersebut (Af'idah et al., 2023). Tingginya persentase kepraktisan dari hasil angket menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran (Rif'ah & Rodiyana, 2026). Prastiyo (2025) menyatakan dalam penelitiannya bahwa papan magnetik membuat konsep yang abstrak dapat dipelajari secara lebih nyata dengan pembelajaran yang tetap berpusat pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan bentuk Papan *SUKAP* yang didesain berupa papan bersifat magnetik yang membuat siswa lebih mudah menyusun dan mempelajari transformasi kalimat aktif dan pasif yang dianggap abstrak melalui penyusunan kartu kata. Berdasarkan hasil angket guru dan angket siswa, Papan *SUKAP* dinyatakan praktis diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna menyampaikan materi kalimat aktif dan pasif.

Pembelajaran dapat berjalan dan selesai dengan waktu yang lebih lama dari rencana awal, ketika muncul kendala ketika implementasi atau di tengah proses belajar. Waktu yang terbatas menjadi kendala yang timbul pada implementasi Papan *SUKAP*. Mawardah et al. (2025) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa keterbatasan waktu karena mengorganisir kelompok ternyata bisa menghabiskan waktu yang lebih banyak dari perkiraan, karena harus memastikan siswa paham tentang instruksi dan tugas yang diberikan. Pembentukan kelompok ketika pembelajaran menggunakan Papan *SUKAP* menghabiskan cukup banyak waktu, diluar perkiraan. Siswa diharuskan memahami terlebih dahulu alur kegiatan dan cara bermain menggunakan *Number Head Together* (NHT) dan setiap instruksi yang diberikan. Manajemen waktu penting dikuasai guru demi kelancaran dalam pembelajaran dan semua siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Setiabudi et al., 2025). Setiap guru harus mengasah kemampuan manajemen waktu, karena waktu memengaruhi terwujudnya pembelajaran yang efisien.

Keefektifan Media Papan *SUKAP*

Hasil uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan efektivitas media Papan *SUKAP*. Uji normalitas, uji *Paired Sample T-test* dan uji N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media Papan *SUKAP* dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis teks narasi. Ketiga uji tersebut dilakukan dari data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan saat penelitian. Karena subjek penelitian kurang dari 50, uji normalitas *Shapiro-Wilk* menjadi uji pertama yang dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas *pretest* mendapatkan signifikansi sebesar 0,234 dan *posttest* sebesar 0,171. Kedua nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* tersebut memiliki nilai $> 0,05$, ini menunjukkan bahwa kedua data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji *Paired Sample T-test* dan mendapat hasil signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* karena nilai signifikansi yang didapat $< 0,05$. Sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh terhadap perbedaan perilaku berupa adanya penggunaan media Papan *SUKAP* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui besar pengaruh media Papan *SUKAP* terhadap keterampilan menulis, dilakukan uji N-Gain. Data *pretest* dan *posttest* selanjutnya diuji untuk mengetahui besar peningkatan keterampilan siswa, apakah peningkatan masuk dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi. Ketika data *pretest* dan *posttest* melalui uji N-Gain, didapatkan hasil bahwa nilai mean dari N-Gain Skor adalah 0,5664. Nilai tersebut berada pada rentang $0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$ sehingga dapat digolongkan dalam kriteria sedang. Disimpulkan dari hasil uji N-Gain bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis teks narasi dalam kategori sedang setelah siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Papan *SUKAP*. Sesuai dengan pernyataan yang ditunjukkan Prastiyo (2025) pada penelitiannya, bahwa papan magnetik dapat menjadi alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Fadilah et al. (2023) mengemukakan dalam penelitiannya, bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, menambah rasa ingin tahu siswa, membuat pembelajaran yang teoritis menjadi praktis, serta menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Mulyani et al. (2024) mendapat hasil pada penelitiannya, bahwa pembelajaran yang dirancang sebaik mungkin dengan bantuan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi ular tangga dapat mewujudkan terlaksananya pembelajaran yang menyenangkan dan menginspirasi siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nasution (2024) ditemukan bahwa Papan Pintar membuat hasil belajar meningkat, serta menjadikan siswa tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan hasil yang didapat, yaitu siswa kelas IV lebih tertarik dan fokus ketika pembelajaran dengan media Papan *SUKAP* dilaksanakan. Siswa aktif menyusun berbagai kalimat, baik aktif maupun pasif menggunakan media Papan *SUKAP*. Penggunaan Papan *SUKAP* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih termotivasi dan tertarik mempelajari materi kalimat aktif dan pasif, Sehingga keterampilan menulis teks narasi siswa ikut meningkat, karena siswa paham kapan menerapkan atau mengombinasikan kalimat aktif atau pasif dalam teks narasi.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran konkret berupa Papan Susun Kalimat Aktif dan Pasif (Papan *SUKAP*) untuk siswa kelas IV sekolah dasar, diperoleh bahwa media Papan *SUKAP* telah memenuhi 3 kriteria kelayakan meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Papan *SUKAP* dinyatakan sangat valid dengan persentase 98% dan materi yang digunakan juga dinyatakan valid dengan persentase 76%. Angket guru dan angket siswa mendapat persentase rata-rata sebesar 86,18%, menunjukkan media Papan *SUKAP* sangat praktis. Hasil uji *Paired Sample T-test* yang mendapat nilai 0,000 menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media Papan *SUKAP* terhadap nilai *pretest* dan *posttest*. Peningkatan antara nilai *pretest* dengan *posttest* masuk dalam kategori “sedang”, terbukti dari hasil uji N-Gain yang didapat sebesar 0,5664. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Papan *SUKAP*, sebagai media ajar terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV sekolah dasar. Adanya media Papan *SUKAP*, diharapkan dapat memotivasi pendidik dan peneliti lain untuk menciptakan media-media belajar yang inovatif. Media Papan *SUKAP* diharapkan dapat diteliti lebih dalam oleh peneliti lain, terkait pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti terhadap motivasi belajar siswa, pemahaman siswa, ataupun keterampilan berpikir kritis siswa.

REFERENSI

- Af'idah, N., Manasikana, O. A., & Fitriyah, L. A. (2023). Kepraktisan dan Efektivitas Alat Peraga Tuas sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa SMP Kelas VIII. *JPF: Jurnal Pendidikan Fisika FKIP UM Metro*, 11(1), 55–66. <https://doi.org/10.24127/jpf.v11i1.7406>
- Agwiannndini, G., & Airlanda, G. S. (2025). Pengembangan Flashcard “SPOKEN” untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Aktif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 10(1), 112–123. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2130>
- Antika, L., Patonah, S., & Budiastuti, M. (2024). Penggunaan Media Balon Udara Kalimat Aktif dan Pasif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Fase A. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 151–161. <https://doi.org/10.24929/alpen.v8i2.339>
- Caterina, Y., Yaqin, M. A., & Zaman, S. (2021). Pengukuran Kemiripan Makna Kalimat dalam Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Path. *Fountain of Informatics Journal*, 6(2), 45–50. <https://doi.org/10.21111/fij.v6i2.4844>
- Chicho, K. Z. H. (2022). An Analysis of Factors Influencing EFL Learners' Writing Skills. *Canadian Journal of Language and Literature Studies*, 2(2), 28–38. <https://doi.org/10.53103/cjlls.v2i2.38>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *JSR: Journal of Student Research*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Hendratno, Subrata, H., Istiq'faroh, N., Saraswati, L., Fakhrudin, A., Kharisma, N. V. E., Haq, M. S., & Adebisi, A. A. (2026). The effect of AI-assisted image creator of elementary students' self-confidence and speaking: Fostering SDGs through education. *E3S Web of Conferences*, 02011(696), 1–8. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202669602011>
- Kusumawati, K., & Murtini, I. (2025). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(3), 520–533. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.508>
- Lestari, D. S. M., Hendratno, H., & Subrata, H. (2024). Literature Review: Improving the Writing Ability of Grade 2 Elementary School Students Using Word Cards. *International Journal of Emerging Research and Review*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.56707/ijoerar.v2i1.57>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://doi.org/10.4324/9781315422138-8>
- Makhtum, R., Rodhiyah, A., Purnomo, M. B., Fadhilah, M., Andani, P., Ilaah, R., Istiq'faroh, N., & Kharisma, N. V. E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *JCIPE: Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 3(1), 28–36. <https://doi.org/10.61476/gsf8m927>
- Mawardah, N. A., Damayanti, S. K., Ramadhini, N., Suriansyah, W. R., & Pratiwi, D. A. (2025). Analisis Kendala Penerapan Cooperative Learning pada Peserta Didik dalam Konteks Kurikulum Merdeka di SDN Semangat Dalam 1. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 516–529. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.894>
- Mirna, Rakhman, P. A., Cipta, N. H., & Dewi, D. W. C. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis dengan Media Papan susun kalimat pada Siswa Kelas Dua SD Semangat Dalam Lima. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1685–1699. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2130>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Mulyani, Istiq'faroh, N., Setiawan, R., & Tien-hsiang, M. L. (2024). Developing Digital Android-Based Snakes and Ladders for Elementary Students in Learning Mathematics on Flat Shapes in Indonesia and Taiwan. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 267–278. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.04.23>
- Nasution, Z. A. (2024). Pengembangan Media Papan Pintar dalam Menyusun Kalimat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 1 SD IT Ar-Ra'yu Desa Paya Geli Kecamatan Sunggal. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 4(3), 93–101. <https://doi.org/10.24176/jpi.v4i3.13723>
- Nopitasari, S., Sukartiningsih, W., Hendratno, H., Mariana, N., & Puspita, A. M. I. (2025). A Preliminary Diagnostic Study on Narrative Writing Skills of Third Grade Students. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 35–48. <https://doi.org/10.30997/jtdik.v12i1.18939>
- Nugraheni, N., Riyanto, Y., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2457>

- Oktavia, N., Tanzimah, & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tentang Teks Narasi Siswa Kelas V SD. *EDUSAMPUL: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 203–211. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2599>
- Prastiyo, F. (2025). Penggunaan Papan Magnet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Volume di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 579–594. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1665>
- Rif'ah, P. H., & Rodiyana, R. (2026). Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasa*, 14(5), 1113–1126.
- Rofiah, M., Hendratno, Subrata, H., & Istiq'faroh, N. (2024). Problematika Penerapan Kegiatan Literasi di Era Pembelajaran Abad 21: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Perseda*, 7(3), 301–310. <https://doi.org/10.37150/perseda.v7i3.3171>
- Saputri, M. M., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Media Pembelajaran Gambar Berseri Digital pada Keterampilan Menulis Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2085–2094.
- Setiabudi, A., Anwar, K., & Shalahudin. (2025). Manajemen Konflik, Manajemen Stress, Manajemen Waktu dalam Manajemen Pendidikan. *Seduj: Sultra Educational Journal*, 5(1), 46–55. <https://doi.org/10.54297/seduj.v5i1.841>
- Setiawan, M. N., Fatahillah, A., & Adawiyah, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lectora Inspire dan Plotagon pada Materi SPLDV untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Tadris Matematika*, 6(2), 275–290. <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.2.275-290>
- Wiratama, N. A., Fatimah, I. D., & Widiyati, E. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3428–3434. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2527>
- Wulandari, A. P., Istiq'faroh, N., & Andini, N. M. (2026). Kevalidan dan kepraktisan Pengembangan Media Gunung Meletus dari bubur kertas Materi Mitigasi Bencana untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 4(1), 30–40. <https://doi.org/10.61476/g4mapj35>