



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

I'in Nur Rahmawati¹, Rian Damariswara², Agus Budianto³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

iinnur1206@gmail.com¹, riandamar08@unpkediri.ac.id²,

budianto@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by the difficulty of first grade students of SDN Setonopande 1 in reading, which is caused by limitations in stringing letters into words. Learning is still teacher-dominated, with media limited to simple flashcards and student books, so students are less interested, easily bored, and unfocused, which has an impact on low learning outcomes and motivation. This study aims to develop KOPIKOKA (Kosa Kata Smart Box) learning media to determine its validity, practicality, and effectiveness. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of media and material validation showed validity of 88% (very valid), teacher responses showed 88% practicality (very practical), and student learning outcomes showed 87.5% (limited test) and 100% (broad test) completeness. KOPIKOKA media proved to be valid, practical, and effective to be used in vocabulary learning.

Keywords: development, media, smart box

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa kelas I SDN Setonopande 1 dalam membaca, yang disebabkan oleh keterbatasan dalam merangkai huruf menjadi kata. Pembelajaran masih didominasi guru, dengan media yang terbatas pada flashcard sederhana dan buku siswa, sehingga siswa kurang tertarik, mudah bosan, dan tidak fokus, yang berdampak pada rendahnya hasil dan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi media dan materi menunjukkan kevalidan sebesar 88% (sangat valid), respons guru menunjukkan kepraktisan 88% (sangat praktis), dan hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan 87,5% (uji terbatas) dan 100% (uji luas). Media KOPIKOKA terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosa kata.

Kata Kunci: pengembangan, media, kotak pintar

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) sangat penting karena merupakan dasar bagi kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, 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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Setonopande 1 pada tanggal 8 Mei 2024, diketahui bahwa penyampaian materi kosa kata oleh guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga pembelajaran masih didominasi oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan adalah *flashcard* dari buku siswa untuk membantu penjelasan materi. Selama proses pembelajaran, masih ditemukan beberapa siswa yang berbicara dengan temannya, kurang memperhatikan penjelasan, serta kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru kelas I, diketahui bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta memanfaatkan media yang terbatas. Terdapat 9 siswa yang masih belum lancar membaca, membaca mereka masih terbata-bata, belum mampu membedakan huruf, serta belum bisa merangkai huruf menjadi suku kata atau kata. Selain itu, 2 siswa di antaranya bahkan belum hafal huruf abjad. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu kurangnya perhatian siswa terhadap materi, rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia, serta rasa malu siswa untuk bertanya ketika mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang dilakukan, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran



bagi siswa kelas I. Guru memberikan respon positif dan sangat mendukung adanya pengembangan media tersebut karena dinilai dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa (Puteri dkk., 2022). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media visual, yaitu media yang dapat dilihat dan memuat unsur-unsur seperti tekstur, gambar, tulisan, dan sebagainya, yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memperjelas penyampaian ide serta menggambarkan fakta yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

Media kotak pintar merupakan alat atau media pembelajaran berbentuk persegi yang memiliki dua sisi atau dua ruang yang berisi gambar dan huruf. Menurut Puspitasari dkk. dalam (Rahayuningsih, 2019), kotak pintar berbentuk balok dengan dua sisi di dalamnya yang dilengkapi kartu. Selain itu, Basori (2020) menjelaskan bahwa media kotak pintar adalah media berbentuk kotak yang berisi gambar dan kata-kata, digunakan guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar adalah media pembelajaran berbentuk kotak atau balok, berisi gambar dan huruf yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Kopikoka (Kotak Pintar Kosa Kata) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosa Kata Pada Kelas I SD Negeri Setonopande 1."

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media KOPIKOKA ini adalah model pengembangan ADDIE *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (engembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Yuliani W. menyampaikan pendapat tambahan (2020) bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk membuat rancangan produk baru, mengevaluasi seberapa efektif produk yang sudah ada, dan mengembangkan dan menghasilkan produk baru.

Pada penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Mei 2025 bertempat di SD Negeri Setonopande 1, Kota Kediri. Subjek yang digunakan adalah 8 siswa kelas I SD Negeri Negeri Setonopande 1 sebagai uji coba terbatas, dan 15 siswa SD Islam Plus Al-Imam sebagai uji coba luas.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, angket untuk ahli materi dan ahli media, serta tanggapan dari guru kelas dan tes yang diberikan kepada siswa. Adapun penjelasan dari masing-masing instrumen adalah sebagai berikut:



Tabel 1. Instrumen yang digunakan

No	Instrumen	Subjek	Data
1	Wawancara	Guru kelas I	Data lapangan
2	Angket kevalidan materi	Ahli materi	Tingkat kevalidan media
	Angket kevalidan media	Ahli media	
3	Angket kepraktisan	Guru	Tingkat kepraktisan media
4	Soal evaluasi	Siswa kelas I	Hasil belajar siswa

Pada tabel di atas, Data dari lembar penilaian ahli materi dianalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan teknik persentase. Persentase lembar validasi dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Kevalidan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100$$

Tabel berikut ini menunjukkan tabel skor validasi materi yang akan dikembangkan

Tabel 2. Kriteria Skor Validasi

Hasil kevalidan dan kepraktisan media (%)	Kriteria
0-20	Sangat tidak valid
21-40	Tidak valid
41-60	Cukup valid
61-80	Vali
81-100	Sangat valid

Modifikasi dari Kartini dan Putra, (2020)

Suatu produk dapat dikategorikan efektif apabila rata-rata nilai siswa kelas I berada di atas atau setara dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Apabila hasilnya di bawah KKM, maka media pembelajaran tersebut dinyatakan tidak efektif. Dalam penelitian ini, ketuntasan belajar secara klasikal tercapai apabila minimal 80% siswa telah memenuhi ketuntasan belajar individu. Adapun ketuntasan belajar individu dicapai apabila nilai ujian siswa melebihi KKM, yaitu 75. Untuk menghitung hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil belajar siswa} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100$$

Metode ketuntasan klasikal berikut dapat digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran KOPIKOKA ini. Sebuah rumus digunakan untuk menghitung ketuntasan pendidikan klasik:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$



Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal

Percentase Keefektifan (%)	Klasifikasi
81-100	Sangat Efektif
61-80	Efektif
41-60	Cukup Efektif
21-40	Kurang Efektif
0-21	Tidak Efektif

Sumber: (Wulandari.Eko, Nuryanti, 2020:25)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE ditemukan data hasil penelitian yang dipaparkan sebagai berikut:

Analyze

Berdasarkan hasil studi lapangan di SD Negeri Setonopande 1, pengembangan media pembelajaran kotak pintar pada materi kosa kata dilatarbelakangi oleh dua aspek analisis utama yaitu, analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja merupakan proses analisis langkah-langkah yang digunakan untuk memperoleh data, seperti observasi langsung proses belajar mengajar siswa kelas I SDN Setonopande 1, wawancara dengan guru kelas dan siswa. Dalam analisis kebutuhan, dilakukan untuk mengetahui kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kondisi siswa dan guru. Analisis ini dilakukan menggunakan metode observasi dan wawancara kepada guru serta siswa kelas I.

Design

Pada tahap ini, media yang dikembangkan harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan, serta materi yang akan disampaikan. Proses perancangan awal media dimulai dengan membuat desain sesuai kebutuhan pembelajaran.

Tabel 4. Desain Media

Keterangan	Gambar
Bagian pertama	



Bagian
kedua



Bagian
ketiga



Bagian
keempat



Development

Pada tahap ini Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia KOPIKOKA dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini termasuk mengumpulkan materi pelajaran utama dan elemen pendukung (teks, gambar) selama proses desain. Setelah itu, media pembelajaran akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Jika media pembelajaran tidak memenuhi kriteria, peneliti akan merevisinya sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media. Setelah media pembelajaran dianggap positif, peneliti akan mengujinya pada guru kelas I.

Tabel 5. Hasil Angket Kevalidan Materi

Indikator	Nilai
Kesesuaian materi pada media KOPIKOKA dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4
Materi mendukung pencapaian kompetensi dasar membaca	4



Indikator	Nilai
Materi disusun secara sistematis sesuai dengan tahapan belajar membaca	4
Ketepatan materi mudah dipahami siswa kelas I	4
Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.	4
Materi pada Media KOPIKOKA bergambar membantu siswa mengenali huruf dan kata dengan baik	4
Materi Media KOPIKOKA membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa secara keseluruhan	4
Bentuk tulisan menarik dan proporsional	4
Contoh gambar sesuai dengan materi pembelajaran	4
Gambar pada Media KOPIKOKA bergambar jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas I	4
Gambar mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan	4
Skor yang diperoleh	44/55

Keterangan:

- 1) Penilaian 1 : sangat tidak valid
- 2) Penilaian 2 : tidak valid
- 3) Penilaian 3 : cukup valid
- 4) Penilaian 4 : valid
- 5) Penilaian 5 : sangat valid

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100$$

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{44}{55} \times 100$$

$$\text{Persentase} = 0,8 \times 100$$

$$\text{Persentase} = 80\%$$

Tabel 6. Hasil Angket Kevalidan Media

Indikator	Nilai
Media pembelajaran terdiri dari bahan yang aman, tidak mengandung unsur yang membahayakan	5
Media pembelajaran terdiri dari bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar dengan biaya yang relatif murah.	5
Media pembelajaran dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.	5
Ketepatan pemilihan unsur bahan pada media pembelajaran ringan sehingga mudah dibawa dan dipindahkan	4
Ketepatan dalam penempatan isi materi pada ruang dalam media pembelajaran memudahkan siswa untuk mengambil dan mengembalikannya ketempat semula.	5
Media mudah digunakan oleh siswa	5
media pembelajaran (tempat dan tutup) terbuat dari bahan karton bersifat ringan, dan mudah dibawa.	5
Ketepatan pemilihan warna dan cover pada tutup.	5
Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf sehingga menarik dan mudah dibaca	5
Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf sehingga menarik dan mudah dibaca.	5



Indikator	Nilai
Ketepatan penggunaan warna pada tempat materi menarik minat siswa	4
Skor yang diperoleh	53/55

Keterangan:

- 1) Penilaian 1 : sangat tidak valid
- 2) Penilaian 2 : tidak valid
- 3) Penilaian 3 : cukup valid
- 4) Penilaian 4 : valid
- 5) Penilaian 5 : sangat valid

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor penilaian maksimal}} \times 100\%$$

Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{53}{55} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 0,96 \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 96\%$$

Implementation

Setelah melewati tahap validasi media dan validasi materi, media KOPIKOKA dinyatakan sangat valid baik dari aspek materi maupun media. Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 80%, sedangkan hasil validasi materi mencapai 96%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media KOPIKOKA sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Pada tahap penilaian oleh guru dan respon siswa, media KOPIKOKA memperoleh skor rata-rata 87,75% Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media KOPIKOKA tergolong sangat praktis, sangat efektif, dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Post-test Siswa Uji Terbatas

NO.	Nama Siswa	Nilai
1.	AW	60
2.	APP	80
3.	CNPM	80
4.	DS	80
5.	MBA	90
6.	MRZK	80
7.	RFCE	90
8.	SDS	90
Skor Perolehan		650
Skor Maksimal		800

Berdasarkan hasil nilai post-test siswa kelas I SD Negeri Setonopande 1, diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,2%. Dengan demikian, uji coba terbatas menggunakan media KOPIKOKA dapat dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah tahap uji coba terbatas, dilanjutkan dengan uji coba skala luas. Uji coba skala luas ini dilaksanakan di SD Islam Plus Al-Imam pada siswa kelas I yang berjumlah 15 siswa. Tujuan



dari pengujian ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan media KOPIKOKA dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Post-test Siswa Uji Luas

NO.	Nama Siswa	Nilai
1.	AA	90
2.	AMAZ	100
3.	AFW	80
4.	MAI	100
5.	MVA	90
6.	MKS	100
7.	NES	80
8.	RFP	80
9.	RA	90
10.	YQA	80
11.	ZAMP	80
12.	KNW	90
13.	NHS	100
14.	MFR	80
15.	OZAI	80
Skor Perolehan		1.320
Skor Maksimal		1.500

Berdasarkan hasil uji coba skala luas, media KOPIKOKA memperoleh rata-rata persentase skor sebesar 88%. Dengan hasil tersebut, media KOPIKOKA dapat dinyatakan sangat efektif dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran pada skala yang lebih luas atau besar.

Interpretasi Hasil Analisis Data Lapanangan

Berdasarkan hasil observasi di kelas I SDN Setonopande 1, proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kosakata, masih belum optimal. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sementara sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang antusias. Nilai rata-rata siswa hanya mencapai 67,5 dengan tingkat ketuntasan belajar 40%, di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 75. Selain itu, banyak siswa yang belum lancar membaca, masih kesulitan mengenal huruf, menyusun kata, dan memahami isi bacaan.

Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa dan guru, yang menunjukkan bahwa siswa mudah bosan jika pembelajaran hanya berpusat pada buku tanpa aktivitas menarik. Upaya pendampingan tambahan telah dilakukan oleh guru, namun keterbatasan media pembelajaran menjadi kendala utama. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas I.

Sebagai solusi, peneliti mengembangkan media Kotak Pintar Kosakata, yaitu media interaktif berisi kartu bergambar, kartu huruf, dan permainan sederhana untuk melatih keterampilan membaca dan memahami kosakata. Media ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan penggunaan media ini, diharapkan minat belajar,



keaktifan, dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I dapat meningkat secara signifikan.

Hasil Uji Kevalidan Materi Dan Media, Hasil Uji Kepraktisan

Berdasarkan hasil uji kevalidan terhadap media pembelajaran visual Kotak Pintar untuk materi kosakata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh penilaian dari dua aspek, yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 80%, sedangkan validasi oleh ahli media mencapai 96%. Rata-rata kevalidan produk dihitung menggunakan rumus $V_{ah} = (80 + 96) / 2 = 88\%$. Mengacu pada kriteria penilaian kevalidan, skor 88% termasuk kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kotak Pintar telah memenuhi standar kelayakan, baik dari sisi isi materi maupun desain dan tampilan media.

Kepraktisan media Kotak Pintar Kosakata diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Respon guru menunjukkan persentase 88%, uji coba terbatas siswa 87,5%, dan uji coba luas 96%, semuanya termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria kepraktisan menurut Purwaningtyas dan Wasis D. Dwiyogo (2017), media ini sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Hasil Uji Keefektifan

Tingkat keefektifan media Kotak Pintar Kosakata diukur melalui hasil pre-test dan post-test siswa dalam dua tahap, yaitu uji terbatas dan uji luas. Rata-rata pre-test sebesar 63,55% masih di bawah KKM 75, menunjukkan rendahnya pemahaman siswa sebelum menggunakan media. Setelah penggunaan media, hasil post-test meningkat signifikan, yaitu 80 pada uji terbatas dan 100 pada uji luas, dengan rata-rata keseluruhan 90%, melampaui KKM.

Berdasarkan peningkatan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Kotak Pintar Kosakata sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi kosakata Bahasa Indonesia kelas I. Keefektifan ini juga tercermin dari meningkatnya antusiasme siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran Kotak Pintar Kosakata dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dengan persentase 80% dan ahli media sebesar 96%, sehingga rata-rata kevalidan mencapai 88% yang termasuk kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa perlu revisi besar. Dari segi kepraktisan, media ini memperoleh respon positif dari guru dan siswa, dengan hasil angket guru sebesar 88%, uji terbatas siswa 87,5%, dan uji luas 96%, seluruhnya masuk kategori sangat praktis, sehingga media mudah digunakan dan disukai oleh siswa. Adapun keefektifan media terlihat



dari hasil pre-test siswa yang masih di bawah KKM, namun setelah penggunaan media Kotak Pintar Kosakata, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata post-test mencapai 90%, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata, keterlibatan, serta minat belajar siswa kelas I.

Saran peneliti diharapkan Kepala sekolah dapat memberikan dukungan penuh terhadap penggunaan inovasi media pembelajaran, seperti Kotak Pintar Kosakata, melalui penyediaan fasilitas, pelatihan guru, dan kebijakan yang mendorong integrasi media kreatif dalam pembelajaran, sehingga kualitas belajar mengajar semakin meningkat. Guru juga diharapkan lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan serta memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, salah satunya media Kotak Pintar Kosakata yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kosakata dan membaca permulaan, disertai evaluasi berkala agar penggunaannya tetap optimal. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media tersebut sebagai sarana belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus melatih keterampilan membaca, mengenal huruf, dan memahami kosakata, serta terdorong untuk berani bertanya dan lebih aktif dalam kegiatan belajar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media Kotak Pintar Kosakata dengan materi lebih beragam atau tema pembelajaran lainnya, serta mempertimbangkan integrasi teknologi digital seperti aplikasi berbasis Android atau web, dan melibatkan lebih banyak sampel dari berbagai sekolah agar hasil penelitian lebih luas dan akurat.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- 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.
- 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.
- 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.
- Yuliani, W., & Supriatna, E. (2023). Metode Penelitian Bagi Pemula. Penerbit Widina.