

EFEKTIVITAS MEDIA KOTAK PINTAR KATA (KOPIKA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 1

¹Septika Dwi Putri, ²Sri Immawati

^{1,2} Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta/Jakarta Selatan, Indonesia
e-mail: Septikadwi8454@gmail.com, immawati83@umj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media Kotak Pintar Kata (KOPIKA) dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan minat belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. Penelitian menggunakan desain eksperimen one group pretest-posttest dengan pendekatan Research and Development (R&D) model Borg & Gall. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 1 SDN 20/II Lubuk Mengkuang Jambi. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan membaca, angket motivasi belajar, observasi, dan validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan membaca, dengan rata-rata skor posttest meningkat dari 4,8 menjadi 8,3. Uji t menghasilkan nilai $t = 10,78$ lebih besar dari t-tabel 2,045 ($p < 0,05$). Skor minat belajar juga meningkat dari 2,1 menjadi 3,6 (skala 4), serta 95% siswa menyatakan senang belajar menggunakan KOPIKA. Temuan ini menegaskan bahwa KOPIKA efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pengalaman belajar multisensori siswa.

Kata Kunci: literasi awal, membaca permulaan, minat belajar, media pembelajaran, KOPIKA.

Abstract

This study aimed to examine the effectiveness of Kotak Pintar Kata (KOPIKA) as a learning medium to improve early reading ability and learning motivation of first-grade elementary school students. The research employed a one-group pretest-posttest design within a Research and Development (R&D) framework based on Borg & Gall's model. Thirty first-grade students at SDN 20/II Lubuk Mengkuang Jambi participated in the study. Data were collected through reading ability tests, motivation questionnaires, classroom observations, and expert validations. Findings revealed significant improvement in reading ability, with posttest scores rising from an average of 4.8 to 8.3. A paired t-test yielded $t = 10.78$, greater than the critical value of 2.045 ($p < 0.05$). Learning motivation scores also increased from 2.1 to 3.6 (on a 4-point scale), and 95% of students reported positive experiences using KOPIKA. These results indicate that KOPIKA is an effective and feasible medium for early reading instruction, enhancing student engagement, motivation, and multisensory learning.

Keywords: early literacy, early reading, learning motivation, instructional media, KOPIKA

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi bagi keberhasilan siswa dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Di Indonesia, meskipun akses terhadap pendidikan dasar semakin merata, kualitas pembelajaran masih menghadapi tantangan yang serius, terutama dalam hal literasi membaca. Kemampuan membaca permulaan merupakan fondasi utama dalam pendidikan dasar, karena keberhasilan siswa pada tahap awal ini sangat menentukan capaian akademik mereka di jenjang berikutnya. Namun, capaian literasi dasar siswa Indonesia masih menghadapi tantangan serius. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara, dengan lebih dari 70% siswa tidak mencapai level minimum literasi membaca (OECD, 2019). Laporan Asesmen Nasional (AN) tahun 2021 juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah, belum memiliki keterampilan membaca pemahaman yang memadai (Kemendikbudristek, 2021).

Penelitian di tingkat lokal juga menunjukkan kondisi serupa. Rosdiana (2020) melaporkan bahwa 60% siswa kelas I SD di Makassar belum lancar membaca kata sederhana. Hidayati dan Huda (2021) menemukan bahwa lebih dari separuh siswa kelas awal SD di Jawa Timur masih mengalami kesulitan membedakan huruf mirip seperti b-d dan p-q. Pratiwi (2019) bahkan mencatat bahwa siswa cenderung membaca lambat, kurang memahami makna teks sederhana, serta cepat kehilangan minat.

Kondisi serupa juga tampak di SDN 20/II Lubuk Mengkuang Jambi menemukan bahwa sekitar 68% siswa kelas 1 masih kesulitan mengenal huruf, membedakan huruf yang mirip (b-d, p-q, m-n), serta membaca kata sederhana. Hal ini diperparah oleh keterbatasan pengalaman pendidikan prasekolah, di mana sebagian besar siswa tidak mengikuti TK atau kelompok bermain. Inilah sebabnya guru kelas I harus memikirkan cara yang menyenangkan untuk mengajar anak buta huruf dan menghindari kebosanan bagi siswa yang sudah bisa membaca.

Kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat disebabkan oleh suasana pembelajaran yang tidak kondusif dan metode pembelajaran yang membosankan, terutama karena anak-anak di kelas hanya menggunakan indera dengarnya selama kegiatan pembelajaran, sehingga mereka cenderung melupakan apa yang dipelajari di kelas. Di sisi lain, proses pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional berbasis buku teks, yang

bersifat satu arah dan monoton. Metode seperti ini cenderung tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, visual, dan interaktif (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Akibatnya, minat belajar siswa rendah, keterlibatan dalam kelas terbatas, dan perkembangan literasi awal menjadi terhambat (Tomlinson, 2021).

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman multisensori. Menurut Mayer & Moreno (2021), keterlibatan indera visual, auditori, dan kinestetik dalam pembelajaran terbukti meningkatkan retensi informasi dan motivasi belajar. Media manipulatif berbasis permainan, seperti kartu kata bergambar, telah terbukti meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa (Hasanah, 2018; Bau Intang, 2023). Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan upaya inovatif untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca permulaan dan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Kotak Pintar Kata (KOPIKA) dikembangkan sebagai media interaktif yang menyajikan huruf, suku kata, dan kata sederhana melalui pendekatan visual dan kinestetik. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi praktis bagi guru dalam meningkatkan literasi permulaan sekaligus membangun minat belajar siswa.

Kotak Pintar Kata (KOPIKA) dikembangkan sebagai media berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan huruf, kata, dan ilustrasi visual menarik. Media ini dirancang untuk menjawab kebutuhan siswa kelas awal dalam mengenal huruf, membaca kata, dan membangun pemahaman kalimat sederhana melalui pendekatan menyenangkan dan interaktif. Beberapa penelitian sebelumnya telah mendukung penggunaan media manipulatif berbasis kotak atau kartu dalam pembelajaran membaca permulaan. Uswatun Hasanah (2018) menunjukkan bahwa media kotak huruf efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD di Gowa secara signifikan. Bau Intang (2023) menemukan bahwa kartu kata bergambar mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan perbedaan signifikan antara kelompok perlakuan dan kontrol. Temuan serupa diperoleh dari penelitian Chotimah (2023) dengan media kartu suku kata, serta Nurzahra (2022) yang membuktikan efektivitas kotak pintar huruf pada anak usia dini. Bahkan, penelitian terbaru oleh Putri (2023) menegaskan bahwa smart box dapat secara signifikan memperbaiki kemampuan membaca anak TK. Hasil-hasil penelitian ini memperkuat landasan teoritis bahwa media berbasis kotak interaktif seperti KOPIKA dapat menjadi alternatif

inovatif dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan minat belajar siswa kelas awal sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan untuk menguji efektivitas KOPIKA, sekaligus memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran literasi dasar di era Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one group pretest-posttest yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kotak Pintar Kata (KOPIKA) terhadap peningkatan minat belajar dan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN 20/II Lubuk Mengkuang Jambi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 1 SDN 20/II Lubuk Mengkuang Jambi. Instrumen penelitian meliputi tes membaca (huruf, kata, kalimat), angket minat belajar (Likert 1–4), lembar observasi, dan validasi ahli. Prosedur: pretest → pembelajaran 6 kali pertemuan dengan KOPIKA → posttest & angket respons siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji t berpasangan. Dalam konteks ini, pengembangan media KOPIKA tidak hanya diposisikan sebagai variabel bebas (independen), tetapi juga sebagai produk inovatif yang melalui tahapan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip *research and development* (R&D).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 20/II Lubuk Mengkuang, Jambi. Sekolah ini terletak di kawasan pedesaan yang memiliki keterbatasan dalam hal fasilitas teknologi pendidikan. Mayoritas siswa berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah dan sebagian besar belum mengikuti pendidikan prasekolah secara formal seperti TK. Oleh karena itu, siswa kelas 1 di sekolah ini memiliki kemampuan literasi awal yang sangat beragam, bahkan sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf dan membaca kata-kata sederhana.

Guru-guru di SDN 20/II Lubuk Mengkuang umumnya menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran membaca. Kondisi ini menjadi alasan utama perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai

dengan karakteristik siswa kelas Dalam penelitian ini, media Kotak Pintar Kata (KOPIKA) diimplementasikan sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan membaca siswa. Media KOPIKA (Kotak Pintar Kata) dirancang dalam bentuk kotak edukatif multifungsi yang berasal dari modifikasi kotak make- up digital modern. Inovasi ini menjadikan KOPIKA tidak hanya fungsional dari segi isi materi, tetapi juga menarik, ergonomis, dan interaktif dari segi bentuk. Salah satu fitur unggulannya adalah penggunaan mekanisme penutup otomatis yang digerakkan oleh baterai internal, sehingga menambah daya tarik teknologis sekaligus mendukung semangat pembelajaran berbasis teknologi sederhana di tingkat sekolah dasar. Berikut adalah gambar media KOPIKA



Gambar 1: Aplikasi Penempatan Desain pada KOPIKA

Hasil validasi media Kotak Pintar Kata (KOPIKA) oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori “sangat layak” dengan skor di atas 85%. Ahli materi menilai bahwa konten KOPIKA sesuai dengan kompetensi dasar kelas I sekolah dasar, khususnya keterampilan membaca permulaan. Sementara ahli media menilai aspek desain, warna, dan kepraktisan penggunaan sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2011) bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek substansi (isi), penyajian, dan daya tarik visual.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rosa & Suastra (2023) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis ADDIE mendapatkan skor validasi “sangat layak” dari ahli sebelum diimplementasikan di kelas. Artinya, KOPIKA telah memenuhi syarat kualitas isi dan desain

untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Uji coba terbatas menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Pada pertemuan awal, siswa masih kesulitan mengenal huruf dan merangkai kata, tetapi setelah penggunaan KOPIKA secara berulang, siswa mulai mampu membaca kata sederhana secara lebih lancar. Respon siswa juga sangat positif, dengan 95% menyatakan senang belajar menggunakan KOPIKA. Hal ini mendukung teori Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya scaffolding dalam pembelajaran anak. Guru yang menggunakan media interaktif seperti KOPIKA dapat memberikan bantuan terstruktur sehingga siswa dapat mencapai zone of proximal development (ZPD) mereka.

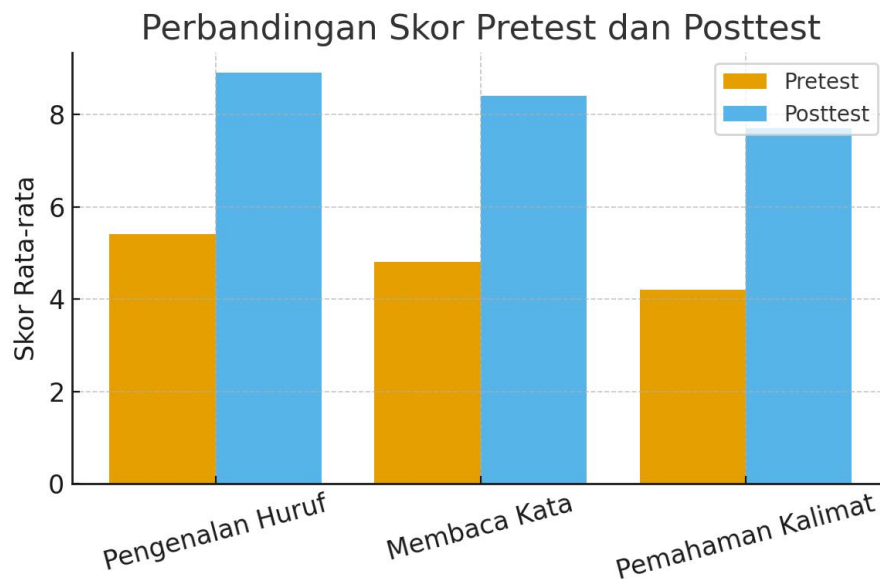
Dari angket respons, skor kelayakan media oleh siswa mencapai 91,3% (kategori “sangat layak”). Aspek yang paling disukai siswa adalah penggunaan kartu berwarna, gambar ilustratif, dan aktivitas bermain sambil belajar, dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 1: Rekapitulasi Angket Respons Siswa terhadap Media KOPIKA

No	Pernyataan	Sangat Setuju (4)	Setuju (3)	Ragu-Ragu (2)	Tidak Setuju (1)	Rata - Rata Skor	Kategori
1	Saya senang belajar membaca menggunakan KOPIKA	21 siswa	8 siswa	1 siswa	0 siswa	3,67	Sangat Tinggi
2	Kartu-kartu di KOPIKA menarik dan berwarna-warni	23 siswa	6 siswa	1 siswa	0 siswa	3,73	Sangat Tinggi
3	Saya suka menyusun kata dari kartu KOPIKA	20 siswa	9 siswa	1 siswa	0 siswa	3,63	Tinggi
4	Belajar dengan KOPIKA membuat saya lebih berani membaca	18 siswa	10 siswa	2 siswa	0 siswa	3,53	Tinggi
5	Saya lebih suka belajar membaca dengan bermain menggunakan KOPIKA	22 siswa	7 siswa	1 siswa	0 siswa	3,70	Sangat Tinggi

Berdasarkan table diatas siswa sangat menyukai belajar menggunakan media KOPIKA, menarik, dan membuat belajar membaca menjadi mudah dan menyenangkan. Menurut Piaget (1972), anak usia sekolah dasar awal berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah belajar melalui objek nyata dan aktivitas manipulatif. Penelitian Nurzahra (2022) mendukung temuan ini, di mana penggunaan kotak pintar huruf membuat anak TK lebih cepat mengenal huruf abjad dan lebih termotivasi dalam belajar. Begitu pula dengan penelitian Putri (2023) yang menunjukkan bahwa smart box efektif menumbuhkan antusiasme anak dalam kegiatan membaca.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kotak Pintar Kata (KOPIKA) memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Rata-rata skor membaca siswa meningkat dari 4,8 pada pretest menjadi 8,3 pada posttest, Analisis paired sample t-test menunjukkan nilai t-hitung $10,78 > t\text{-tabel } 2,045$ pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, sehingga media KOPIKA terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Berikut adalah perbandingan skor pretest dan postes.



Gambar 2. Perbandingan Skor Pretest dan Posttest

Hasil ini mendukung teori Piaget (1972) tentang pembelajaran konkret pada anak usia sekolah dasar dan Vygotsky (1978) tentang pentingnya scaffolding dalam pembelajaran. Selain itu, hasil ini konsisten dengan penelitian Hasanah (2018), Bau Intang (2023), dan Chotimah (2023) yang sama-sama membuktikan efektivitas media kotak atau kartu dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Selain aspek kognitif, minat belajar siswa juga meningkat. Rata-rata skor minat belajar pada pretest sebesar 2,1 (kategori rendah) meningkat menjadi 3,6 pada posttest (kategori sangat tinggi). Dari angket respons siswa, sebanyak 95% siswa menyatakan senang menggunakan KOPIKA, berikut adalah tabel hasil angket minat belajar siswa setelah menggunakan KOPIKA.

Tabel 2: Rata-Rata Minat Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media KOPIKA

Aspek Minat Belajar	Skala Maksimum	Skor Rata-Rata Siswa	Kategori
Ketertarikan terhadap kegiatan membaca	4	3,7	Sangat Tinggi
Rasa ingin tahu terhadap huruf dan kata baru	4	3,6	Sangat Tinggi
Keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar	4	3,5	Tinggi
Kerja sama dengan teman saat bermain dan belajar	4	3,6	Sangat Tinggi
Perasaan senang terhadap penggunaan media KOPIKA	4	3,8	Sangat Tinggi
Rata-Rata Total Minat Belajar Siswa	4	3,6	Sangat Tinggi

Temuan ini mendukung teori Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2021) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa merasa senang, terlibat aktif, dan memiliki motivasi intrinsik. Media yang menyenangkan seperti KOPIKA terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar membaca. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan Nurzahra (2022) yang menunjukkan bahwa kotak pintar huruf dapat meningkatkan motivasi

belajar anak TK, serta Putri (2023) yang membuktikan bahwa media smart box meningkatkan antusiasme anak usia dini dalam kegiatan literasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mulai dari validasi media, tes kemampuan membaca, hingga minat belajar siswa menunjukkan bahwa media KOPIKA:

1. Layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi permulaan.
2. Efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa secara signifikan.
3. Mampu menumbuhkan minat belajar dan motivasi intrinsik siswa.

Dengan demikian, media KOPIKA tidak hanya memberikan dampak kognitif berupa peningkatan kemampuan membaca, tetapi juga dampak afektif berupa peningkatan motivasi dan sikap positif terhadap kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: Media KOPIKA layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, sebagaimana dibuktikan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media yang memperoleh skor lebih dari 85% dengan kategori sangat layak. Media KOPIKA efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata kemampuan membaca dari 4,8 (kategori rendah) pada pretest menjadi 8,3 (kategori baik–sangat baik) pada posttest. Uji t menunjukkan nilai t-hitung $10,78 > t\text{-tabel } 2,045$ pada taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan signifikan. Media KOPIKA meningkatkan minat belajar siswa, dengan skor rata-rata minat belajar meningkat dari 2,1 menjadi 3,6, serta 95% siswa menyatakan senang belajar menggunakan KOPIKA. Hal ini menunjukkan bahwa KOPIKA tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif siswa.

Dengan demikian, KOPIKA dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang praktis, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa.

Saran bagi guru sekolah dasar, disarankan menggunakan KOPIKA sebagai salah satu alternatif media pembelajaran membaca permulaan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, disarankan untuk mendukung penyediaan media inovatif seperti KOPIKA di sekolah dasar, khususnya di daerah dengan tingkat literasi yang masih rendah. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan: Jumlah sampel yang lebih besar, Durasi intervensi yang lebih lama, Desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol. Selain itu, pengembangan KOPIKA berbasis digital juga dapat menjadi langkah inovatif untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Bau Intang, N. (2023). *Pengaruh penggunaan media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 112–121. <https://doi.org/xxxx>
- Chotimah, S. (2023). *Efektivitas media kartu suku kata untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 45–57. <https://doi.org/xxxx>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2021). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness* (2nd ed.). Guilford Press.
- Hasanah, U. (2018). *Pengaruh media kotak huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri Margorejo*. Jurnal Pendidikan, 19(3), 211–219. <https://doi.org/xxxx>
- Hidayati, N., & Huda, S. (2021). *Kesulitan membaca permulaan siswa kelas rendah sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(1), 33–41. <https://doi.org/xxxx>
- Kemendikbudristek. (2021). *Asesmen nasional tahun 2021: Laporan hasil belajar literasi dan numerasi*. Pusat Asesmen Pendidikan, Balitbang.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2021). *Multimedia learning: Principles that improve instructional design*. Cambridge University Press.
- Nurzahra, F. (2022). *Penggunaan kotak pintar huruf untuk meningkatkan pengenalan abjad anak TK*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 155–164. <https://doi.org/xxxx>
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Pratiwi, D. (2019). *Kesulitan membaca siswa awal sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 4(1), 23–31. <https://doi.org/xxxx>
- Putri, S. (2023). *Efektivitas media smart box dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 77–88. <https://doi.org/xxxx>

- Rosdiana, R. (2020). *Analisis kesulitan membaca siswa kelas I SD di Kota Makassar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 10(2), 99–108. <https://doi.org/xxxx>
- Rosa, N. P., & Suastra, I. W. (2023). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE untuk meningkatkan literasi sains siswa*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 11(1), 15–27. <https://doi.org/xxxx>
- Sadiman, A. S. (2011). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.