



**PENGARUH MEDIA KOKAMI BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP
KEMAMPUAN MENYUSUN KALIMAT SEDERHANA SISWA SDN**

**Moh. Adi Firmansyah¹, Mohammad Setyo Wardono², Nur Asitah³, Siti Li'anutuz
Zuhro⁴**

Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo^{1,2,3}, SDN Janti 1⁴

e-mail: firmansyahmadi59@gmail.com¹, msetyowardono.psd@unosida.ac.id²,
nurasitah@unosida.ac.id³, lianatuz.zuu@gmail.com⁴

Diterima: 28/07/2026; Direvisi: 03/08/2026; Diterbitkan: 09/08/2026

ABSTRAK

Kemampuan menyusun kalimat sederhana merupakan salah satu keterampilan dasar berbahasa yang penting dikuasai siswa sekolah dasar. Namun, dalam pembelajaran masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan kata menjadi kalimat yang runtut dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang memadukan aktivitas permainan dengan kearifan lokal masih perlu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III di SDN Janti 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* jenis *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa kelas III yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, sedangkan analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, *paired sample t-test*, dan N-Gain. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh butir soal memiliki nilai Sig. < 0,05 sehingga instrumen dinyatakan valid. Uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,992 > 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. *pretest* sebesar 0,765 dan *posttest* sebesar 0,777, yang keduanya > 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,44657 yang termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya, hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDN Janti 1.

Kata Kunci: Media Kotak Kartu Misteri, Kearifan Lokal, Kalimat Sederhana

ABSTRACT

The ability to construct simple sentences is one of the fundamental language skills that elementary school students need to master. However, students still experience difficulties in developing words into coherent and meaningful sentences during the learning process. The use of learning media that integrates game-based activities with local wisdom needs to be further developed to create learning experiences that are more contextual, engaging, and appropriate to the characteristics of elementary school students. This study aims to determine the influence of local wisdom-based Mystery Card Box (KOKAMI) media on the ability to construct simple sentences among third-grade students at SDN Janti 1. This study employed a quantitative approach using a *pre-experimental* research design, specifically a *One Group Pretest Posttest Design*. The research subjects consisted of 18 third-grade students selected using **total**



sampling. Data were collected using a test, while data analysis included validity, reliability, normality, *paired sample t-test*, and N-Gain tests. The validity test showed that all items had a Sig. value of < 0.05 , indicating that the instrument was valid. The reliability test yielded a Cronbach's Alpha value of $0.992 > 0.60$, indicating that the instrument was reliable. The Shapiro-Wilk normality test showed Sig. values of 0.765 for the *pretest* and 0.777 for the *posttest*, both of which were > 0.05 , indicating that the data were normally distributed. The N-Gain test showed an average score of 0.44657, which was categorized as moderate. Furthermore, the *paired sample t-test* yielded a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, the use of local wisdom-based Mystery Card Box (KOKAMI) media had a significant influence on the ability of third-grade students at SDN Janti 1 to construct simple sentences.

Keywords: *Mystery Card Box Media, Local Wisdom, Simple Sentences*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan menyampaikan gagasan peserta didik di sekolah dasar. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai sejak kelas rendah adalah kemampuan menyusun kalimat sederhana. Kemampuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan keterampilan menulis yang lebih kompleks karena membantu peserta didik menyampaikan ide secara logis, sistematis, dan sesuai kaidah bahasa Indonesia (Lestari dkk., 2023).

Meskipun demikian, kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat sesuai struktur Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan (S-P-O-K). Kesalahan yang sering ditemukan meliputi susunan kata yang tidak logis, penggunaan kata kerja yang kurang tepat, serta penghilangan salah satu unsur kalimat sehingga makna kalimat menjadi kurang jelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih memerlukan inovasi agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di kelas III SDN Janti 1 Kecamatan Tulangan, Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi, dari 18 siswa hanya delapan siswa yang mampu menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang benar, sedangkan siswa lainnya masih mengalami kesalahan dalam penyusunan kata dan kelengkapan unsur kalimat. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) merupakan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang berisi kartu-kartu kata atau frasa yang harus disusun menjadi kalimat bermakna. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain, berdiskusi, dan bekerja sama sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media KOKAMI dalam penelitian ini dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal Kabupaten Sidoarjo, seperti Batik Kenongo, wisata petik jambu Kebaron, pasar malam Pabrik Gula Tulangan, budidaya bunga bougenville, serta makanan khas Sidoarjo. Pengintegrasian



budaya lokal tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang kontekstual karena materi yang dipelajari dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Rahmawati & Rohim, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media KOKAMI dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Amini dkk., (2022) melaporkan bahwa penggunaan media KOKAMI dapat meningkatkan keterampilan menulis teks fabel siswa sekolah dasar. Penelitian Akbar dkk., (2024) juga menunjukkan bahwa media KOKAMI berbasis QR Code mampu meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik. Selanjutnya, Mawardah & Rukmi, (2024) menyimpulkan bahwa media KOKAMI efektif meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum mengembangkan media KOKAMI dengan memanfaatkan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media KOKAMI yang dipadukan dengan kearifan lokal Kabupaten Sidoarjo sebagai konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Integrasi budaya lokal tidak hanya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana, tetapi juga menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap budaya daerah melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media KOKAMI berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDN Janti 1.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik (Priadana & Sunarsi, 2021). Desain One Group Pretest–Posttest Design dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa melalui perbandingan hasil pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Desain penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Table 1 Desain One Group Pretest Posttest

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X : Perlakuan dengan media pembelajaran kokami

O₁ :Tes awal sebelum diberikan perlakuan

O₂ :Tes akhir sesudah diberikan perlakuan

Penelitian dilaksanakan di SDN Janti 1, Kecamatan Tulangan, Kabupaten Sidoarjo pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 18 siswa, terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh (saturation sampling)* karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian mengingat jumlah populasi relatif kecil (Subhaktiyasa, 2024). Sebelum pengumpulan data dilakukan, peneliti terlebih dahulu memperoleh izin penelitian dari pihak sekolah. Selain itu, orang tua atau wali siswa diberikan



penjelasan mengenai tujuan, prosedur, kegiatan yang akan dilakukan, serta penggunaan data penelitian, kemudian dimintai persetujuan (*informed consent*) sebelum siswa dilibatkan sebagai subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan dengan menjaga kerahasiaan identitas siswa dan memastikan bahwa data yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Keikutsertaan siswa dilakukan dengan memperhatikan prinsip sukarela, perlindungan peserta didik, dan tidak adanya konsekuensi akademik terhadap siswa yang tidak bersedia berpartisipasi. Penelitian ini tidak menggunakan intervensi yang berisiko bagi peserta didik dan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana mestinya.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menyusun kalimat sederhana. Instrumen penelitian telah divalidasi oleh validator ahli yaitu Ibu Nur Asitah, S.Pd. M.Pd. selaku Dosen PGSD UNUSIDA sebelum digunakan dalam penelitian. Pelaksanaan tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dan posttest untuk mengukur kemampuan setelah diberikan perlakuan menggunakan media KOKAMI berbasis kearifan lokal (Faiz dkk., 2022). Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics. Tahapan analisis meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas sebagai uji prasyarat, paired sample t-test untuk menguji hipotesis penelitian, serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa setelah diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai signifikansi ($\text{Sig.} < 0,05$). Dengan demikian, seluruh butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa.

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur kemampuan siswa. Hasil uji reliabilitas terhadap lima butir soal disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,992	5

Berdasarkan Tabel 2, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,992. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Dengan demikian, lima butir soal yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Karena jumlah sampel penelitian sebanyak 18 siswa, pengujian normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS Statistics 25 pada taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai $\text{Sig.} > 0,05$.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.
Pretest	0,200	0,765
Posttest	0,200	0,777

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada data *pretest* sebesar 0,765 > 0,05. Sementara itu, nilai signifikansi pada data *posttest* sebesar 0,777 > 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan analisis menggunakan *paired sample t-test*.

Uji Paired Sample t-Test

Uji *paired sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pair	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Posttest	-18,944	0,639	0,151	-19,262	-18,627	-125,755	17	0,000

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai *mean difference* sebesar -18,944 dengan nilai *t* sebesar -125,755 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, penggunaan media KOKAMI berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDN Janti 1.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis N-Gain disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
18	0,373	0,543	0,44657	0,053024

Berdasarkan Tabel 5, jumlah subjek penelitian sebanyak 18 siswa. Nilai N-Gain minimum sebesar 0,373 dan maksimum sebesar 0,543, dengan nilai rata-rata sebesar 0,44657 dan standar deviasi sebesar 0,053024. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai rata-rata sebesar 0,44657 termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa mengalami peningkatan pada tingkat sedang setelah diberikan pembelajaran menggunakan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan reliabel, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, serta peningkatan kemampuan siswa berada pada kategori



sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDN Janti 1.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDN Janti 1. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil *paired sample t-test* yang memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media KOKAMI berbasis kearifan lokal. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,44657 berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media KOKAMI tidak hanya menghasilkan perbedaan kemampuan setelah perlakuan, tetapi juga memberikan peningkatan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada tingkat sedang.

Peningkatan kemampuan siswa dapat dipahami melalui karakteristik media KOKAMI yang mengintegrasikan unsur permainan, aktivitas manipulatif, dan interaksi antarsiswa dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa mengambil amplop yang berisi kartu kata secara acak, kemudian menyusun kartu tersebut menjadi kalimat yang bermakna, mendiskusikan hasilnya, dan mempresentasikan kalimat yang telah dibuat. Rangkaian aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep penyusunan kalimat tidak hanya diterima melalui penjelasan verbal guru. Aktivitas yang melibatkan siswa secara langsung juga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan selama pembelajaran. Lestari et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu misteri dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana dapat membantu menciptakan aktivitas belajar yang lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh Akyuna et al. (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik.

Keterlibatan siswa dalam menyusun kartu kata juga memiliki keterkaitan dengan karakteristik kemampuan menyusun kalimat pada jenjang sekolah dasar. Siswa tidak hanya dituntut mengenali kosakata, tetapi juga memahami hubungan antarkata sehingga terbentuk struktur kalimat yang memiliki makna. Melalui proses mengurutkan, menggabungkan, dan memperbaiki susunan kata, siswa memperoleh pengalaman konkret dalam memahami struktur kalimat. Hasil ini sejalan dengan Ashari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media KOKAMI dapat berfungsi sebagai perantara yang membantu siswa berpindah dari pemahaman kata secara terpisah menuju kemampuan menggunakannya dalam struktur kalimat yang utuh.

Faktor lain yang mendukung keberhasilan media KOKAMI dalam penelitian ini adalah integrasi kearifan lokal Kabupaten Sidoarjo sebagai konteks pembelajaran. Materi yang dimasukkan ke dalam kartu memuat kosakata dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti Batik Kenongo, wisata petik jambu Kebaron, pasar malam Pabrik Gula Tulangan, budidaya bunga bougenville, serta makanan khas Sidoarjo. Kedekatan konteks tersebut membantu siswa memahami makna kata karena materi pembelajaran berkaitan dengan lingkungan yang telah mereka kenal. Ketika siswa memperoleh kata atau gambar yang familiar,



mereka lebih mudah menghubungkan informasi tersebut dengan pengalaman sehari-hari dan mengembangkannya menjadi kalimat sederhana.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal juga memberikan nilai tambah karena materi Bahasa Indonesia tidak dipisahkan dari lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Rahmawati dan Rohim (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dapat mendukung keterampilan berbahasa melalui pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan siswa. Temuan tersebut sejalan dengan Khasanah (2023) yang menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dalam pengembangan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Saputra et al. (2025) juga menegaskan bahwa kearifan lokal memiliki peran dalam mendukung kompetensi literasi Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan konteks lokal dalam KOKAMI bukan hanya berfungsi sebagai unsur dekoratif dalam media, tetapi menjadi bagian dari konteks yang membantu siswa memahami dan menggunakan bahasa secara lebih bermakna.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media KOKAMI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Amini et al. (2022) menemukan bahwa media KOKAMI berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa sekolah dasar. Akbar et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan KOKAMI berbasis QR Code dapat digunakan untuk mendukung hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Sementara itu, Mawardah dan Rukmi (2024) menunjukkan bahwa media KOKAMI dapat dikembangkan untuk mendukung keterampilan menulis puisi siswa sekolah dasar. Hafizah dan Sasra (2025) juga menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran berbantuan KOKAMI dapat digunakan dalam pengembangan keterampilan menulis paragraf deskripsi. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik KOKAMI sebagai media yang interaktif dan berbasis aktivitas memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai keterampilan berbahasa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya lebih banyak memanfaatkan KOKAMI untuk keterampilan menulis teks tertentu, seperti fabel, puisi, dan paragraf deskripsi, atau mengembangkannya dengan teknologi seperti QR Code. Penelitian ini secara khusus menggunakan KOKAMI untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana pada siswa kelas III dengan mengintegrasikan kearifan lokal Kabupaten Sidoarjo. Integrasi tersebut memberikan konteks pembelajaran yang lebih dekat dengan pengalaman siswa sekaligus memperkenalkan lingkungan dan budaya lokal. Hal ini menjadi kontribusi penelitian dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggabungkan aktivitas bermain, latihan menyusun bahasa, dan pengenalan kearifan lokal dalam satu media pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan perkembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Icahayati et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan untuk siswa sekolah dasar, sedangkan Utami dan Irvan (2025) menunjukkan bahwa media berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk mendukung keterampilan menulis narasi. Temuan tersebut memperkuat pandangan bahwa konteks lokal dapat menjadi sumber belajar yang potensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahkan, penelitian Rahmadhani dan Satianingsih (2026) mengenai penggunaan media Educaplay terhadap kemampuan menyusun kalimat menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif menjadi salah satu pendekatan yang relevan dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan menyusun kalimat. Jika dibandingkan dengan penelitian



tersebut, KOKAMI memiliki karakteristik yang lebih konkret dan memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan kartu, kata, dan konteks lokal selama proses pembelajaran.

Dari sisi pedagogis, hasil penelitian menunjukkan bahwa media KOKAMI berbasis kearifan lokal dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi terlibat dalam proses memilih kartu, mengidentifikasi kata, menyusun kalimat, berdiskusi, dan menyampaikan hasilnya. Rangkaian aktivitas tersebut memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan bahasa sekaligus keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Dengan demikian, penggunaan KOKAMI dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengurangi pembelajaran Bahasa Indonesia yang terlalu berorientasi pada penjelasan guru dan latihan tertulis secara individual.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, interpretasi terhadap temuan perlu mempertimbangkan desain penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Posttest Design* dengan jumlah subjek yang relatif terbatas, yaitu 18 siswa, dan tidak melibatkan kelompok kontrol. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan siswa belum sepenuhnya dapat dipisahkan dari faktor lain yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran. Nilai N-Gain sebesar 0,44657 yang berada pada kategori sedang juga menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan belum berada pada kategori tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan KOKAMI memberikan kontribusi positif, tetapi efektivitasnya masih dapat dikembangkan melalui penggunaan media yang lebih variatif, durasi pembelajaran yang lebih panjang, serta latihan penyusunan kalimat yang dilakukan secara berkelanjutan.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa media KOKAMI berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyusun kalimat sederhana di sekolah dasar. Guru dapat mengembangkan kartu dengan kosakata, gambar, dan konteks lokal yang sesuai dengan lingkungan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih dekat dengan pengalaman mereka. Selain mendukung kemampuan menyusun kalimat, penggunaan media tersebut dapat menjadi sarana untuk mengenalkan potensi budaya dan lingkungan sekitar kepada siswa. Dengan demikian, KOKAMI berbasis kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai media untuk meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang menghubungkan keterampilan berbahasa dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik.

KESIMPULAN

Penggunaan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) berbasis kearifan lokal terbukti berpengaruh terhadap kemampuan menyusun kalimat sederhana siswa kelas III SDN Janti 1. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan media KOKAMI, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Selain itu, rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,4466 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media KOKAMI mampu meningkatkan kemampuan menyusun kalimat sederhana secara efektif.

Penerapan media KOKAMI yang dipadukan dengan unsur kearifan lokal Kabupaten Sidoarjo menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, menarik, dan kontekstual. Melalui aktivitas menyusun kartu menjadi kalimat, siswa memperoleh pengalaman belajar yang membantu mereka memahami struktur kalimat sederhana sekaligus mengenal budaya daerahnya. Dengan demikian, media KOKAMI berbasis kearifan lokal dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi



menyusun kalimat sederhana. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan media ini pada jenjang pendidikan, materi, atau desain penelitian yang berbeda agar efektivitasnya dapat dikaji secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. A., Tahir, M., Erfan, M., & Astria, F. P. (2024). Pengembangan media KOKAMI (Kotak Kartu Misteri) berbasis QR code pada pembelajaran tematik siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8712>
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *AWTJHPSA*. <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/awtjhpsa/article/view/3112/2944>
- Amini, A., Gunayasa, I. B. K., & Husniati. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VI di SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 231–236.
- Ashari, D., Fanirin, M. H., & Kartini. (2024). Pengaruh media gambar terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Haurgeuliskolot Indramayu. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 86–94. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2010>
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). Memahami makna tes, pengukuran (*measurement*), penilaian (*assessment*), dan evaluasi (*evaluation*) dalam pendidikan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Fuad, M., Efendi, A., & Muhammad, U. A. (2020). The use of Pepaccur local wisdom for Indonesian literary teaching materials. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 213–222. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.22779>
- Hafizah, & Sasra, A. I. (2025). Aktivitas model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media KOKAMI terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30090>
- Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Jannah, N. L., Murni, A. W., Yasin, F. N., Wardono, M. S., Kartikasari, H. L., & Listy, A. S. (2025). Pelatihan pemanfaatan teknologi *artificial intelligence* (AI) untuk mendukung guru dalam pembelajaran interaktif di SD Negeri Tirulor 1 Gurah-Kediri. *Nusantara Community Empowerment Review*, 3(2), 343–349. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ncer/>
- Khasanah, L. A. I. U. (2023). Pengaruh game edukasi berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4). <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7536>



- Lestari, A. D., Suyoto, & Chayati, A. (2023). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media kartu misteri untuk meningkatkan hasil belajar pada materi menulis kalimat sederhana kelas II SD Negeri Bendungan. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(2), 129–137. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i2.233>
- Mawardah, D. A., & Rukmi, A. S. (2024). Pengembangan media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) untuk keterampilan menulis puisi peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(5).
- Mulyati, E., Arsyad, M. R., Suryaningsih, Maryati, S., Gustina, L., Junianto, P., Helencia, K., Widayanti, L. P., Harry Mardika, N., Hwihanus, Arsyad, L. O. M. N., & Hidayati, S. (2024). *Pengantar SPSS: Teori, implementasi, dan interpretasi* (N. H. Mahardika, Ed.). CV Gita Lentera. https://stikesbudiluhurcimahi.ac.id/penelitian/lppm/assets/upload/laporan/Publikasi/063929-ISBN_SPSS1.pdf
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Rahmadhani, A. A., & Satianingsih, R. (2026). Pengaruh media *Educaplay* terhadap kemampuan menyusun kalimat siswa kelas II sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v10i1.6995
- Rahmawati, S., & Rohim, C. D. (2020). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan menyimak siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Saputra, E. E., Kasmawati, & Parisu, C. Z. L. (2025). Peran kearifan lokal dalam meningkatkan kompetensi literasi Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Journal of Character and Elementary Education*, 4(3). <https://doi.org/10.35508/jocee.v4i3.22934>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Utami, W., & Irvan, M. F. (2025). Pengembangan media *Zig-Zag Book* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2576–2588. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3532>