

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOTAK KAMUS UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS SISWA
KELAS III SD NEGERI 104222
SEI GLUGUR KECAMATAN
PANCUR BATU
T.P 2022/2023**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *kotak kamus* untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 104222 Sei Glugur. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development* dengan model penelitian Richey dan Klein yang meliputi tiga aspek yaitu: tahap *planning* (perencanaan), tahap *production* (produksi) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan media interaktif berbasis kotak kamus mendapat kriteria sangat layak diperoleh dari hasil validasi ahli materi dengan presentase sebesar 93% dan oleh ahli media mendapat presentase 98% berkategori sangat layak. Kemudian hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil respon guru mendapatkan presentase 96% berkategori sangat peraktis. Berdasarkan nilai yang diperoleh maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kotak kamus dinyatakan valid dan praktis dan dapat diterapkan pada siswa kelas III SD

Kata Kunci: Media Kotak Kamus, Richey dan Klein, Keterampilan Menulis

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA DICTIONARY BOX
TO IMPROVE STUDENT'S WRITING SKILLS CLASS III
ELEMENTARY SCHOOL NEGERI 104222
SEI GLUGUR KECAMATAN
PANCUR BATU
School year 2022/2023**

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and practicality of dictionary-based interactive learning media to improve students' writing skills in class III Indonesian language learning content at SD Negeri 104222 Sei Glugur. This study uses the Research and Development development method with the Richey and Kelin research model which includes three aspects, namely: the planning stage, the production stage and the evaluation stage. Data collection techniques in this study are through questionnaires, interviews and documentation. The results showed that interactive media based on the dictionary box received very feasible criteria obtained from the validation results of material experts with a percentage of 93% and media experts received a percentage of 98%, categorized as very feasible. Then the practicality results obtained from the results of the teacher's response get a percentage of 96% in the very practical category. Based on the value obtained, the development of interactive learning media based on the dictionary box is declared valid and practical and can be applied to third grade elementary school students

Keywords: Dictionary Box Media, Richey and Klein, Writing Skills