SEUNEUBOK LADA

Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan
Vol. 12 No. 2 (Juli-Des, 2025): 459-474, DOI. 10.33059/jsnbl.v12i2.12797
ISSN:2356-0770 ; E-ISSN:2685-2705

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX* MATERI TEKS NARASI PADA SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO

Nur Qayyimah [1], Muhammad Guntur [2], Nurul Aswar[3]
[123]Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia
nurqayyimah0@gmail.com[1], muhammad_guntur@iainpalopo.ac.id[2],
nurulaswar@iainpalopo.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Smart Box materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Subjek penelitian ini adalah siswa fase B kelas IV yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 02 Mei 2025 sampai 02 Agustus 2025. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menyukai media 3 dimensi dengan ilustrasi yang menarik dan berisi penjelasan materi pembelajaran yang menjelaskan konsep teks narasi. Perancangan media Smart Box dirancang berbentuk kotak berukuran 50 cm x 30 cm yang terbuat dari bahan tripleks. Pengembangan media pembelajaran yang divalidasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media memberikan 75% dengan kategori valid, ahli materi 81,25% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa 86,11% dengan kategori sangat valid. Sementara itu hasil uji coba terbatas media pembelajaran Smart Box oleh siswa sebanyak 85.71% dengan kategori sangat praktis, dan oleh guru sebanyak 77,5% dengan kategori praktis. Penyebaran media pembelajaran Smart Box dilakukan dengan pelatihan guru/pengguna awal, dengan melakukan pelatihan secara khusus kepada guru kelas IV. Pelatihan menghasilkan guru kelas IV yang terampil dalam menggunakan media.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; Smart Box; Teks Narasi.

ABSTRACT

This study aims to develop Smart Box learning media for narrative text material for students of SDN 51 Sumarambu, Telluwanua District, Palopo City. The development model used is 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate). This study uses a mixed method approach. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, documentation, and questionnaires. The subjects of this study were 21 students of phase B grade IV. This study was conducted from May 2, 2025 to August 2,

2025. The results showed that students liked 3-dimensional media with interesting illustrations and contained explanations of learning materials that explain the concept of narrative text. The design of the Smart Box media was designed in the form of a box measuring 50 cm x 30 cm made of plywood. The development of learning media was validated by three experts, namely media experts gave 75% with a valid category, material experts 81.25% with a very valid category, and language experts 86.11% with a very valid category. Meanwhile, the results of a limited trial of the Smart Box learning media were categorized as very practical by students as 85.71%, and by teachers as practical as 77.5%. The distribution of the Smart Box learning media was carried out through training for teachers/initial users, with specific training for fourth-grade teachers. The training resulted in fourth-grade teachers who were skilled in using the media.

***Keywords**: Development; Learning media; Smart Box; Narrative Text.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau sekolah dasar (SD) merupakan tahap pertama dalam proses pendidikan formal bagi anak. Di MI/SD, siswa mempelajari dasar-dasar sains antara lain matematika, bahasa Indonesia, IPA, dan IPS. Guru berperan penting dalam membimbing dan mengajar siswa dengan cara yang sesuai dengan perkembangan anak pada usia ini. Pembelajaran berlangsung melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif sehingga meningkatkan minat dan pemahaman pembelajaran. Selain itu, pembelajaran di MI/SD juga mencakup pengembangan keterampilan sosial, kreativitas, dan kepribadian yang membantu siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan masa depannya. Rohmah Ivantri, (2021) menyatakan bahwa Pembelajaran di MI/SD juga menekankan pada pendekatan pembelajaran terpadu yang memperhatikan keberagaman siswa baik dari segi keterampilan, minat, dan latar belakang budaya. Muhammad Guntur (2022) Proses pembelajaran akan berhasil manakala anak mempunyai motivasi dalam belajar .

Teks narasi merupakan salah satu bentuk ekspresi bahasa yang membantu mengembangkan kemampuan literasi seseorang. Literasi di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting dalam membentuk pengetahuan dan keterampilan dasar peserta didik. Literasi mengajarkan siswa untuk membaca, menulis, dan memahami berbagai teks. Literasi di MI/SD tidak hanya terbatas pada keterampilan membaca dan menulis, namun juga mencakup pemahaman mendalam terhadap berbagai mata pelajaran seperti sains, matematika, dan agama. Guru MI/SD berperan sebagai

fasilitator untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa dengan menyediakan berbagai bahan bacaan berdasarkan tingkat pemahaman siswa.

Menurut Bungawati (2024) Literasi MI/SD juga mendorong siswa menjadi pembaca yang kritis dan cerdas. Namun, membaca bukanlah proses langsung untuk mengeluarkan kata-kata dari halaman. Mereka diajarkan untuk mengevaluasi informasi yang mereka terima, membedakan fakta dan opini. Dengan cara ini, mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia di sekitar mereka dan menjadi individu yang berpengetahuan (Wahyuni Dwi Aryani, 2023).

Pembelajaran teks narasi di sekolah dasar merupakan aspek penting dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis anak. Pada tingkat MI/SD, mempelajari teks narasi tidak hanya memperkenalkan jenis teks tertentu, namun juga membantu siswa memahami struktur dasar cerita, tokoh, latar, dan alur cerita secara keseluruhan. Saat ini pembelajaran teks narasi pada tingkat Madrasah Ibtidaiya (MI) atau sekolah dasar (SD) menjadi fokus utama upaya peningkatan kemampuan literasi siswa. Pembelajaran ini meminta siswa untuk memahami struktur teks narasi, mulai dari pengenalan tokoh hingga alur dan pesan moral yang dikandungnya. Membaca cerita yang menarik dan relevan dengan kehidupan memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan pemahaman bacaan, pemahaman, dan keterampilan imajinasi mereka.

Penggunaan media pembelajaran teks narasi di tingkat sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran siswa. Menurut Nurul Mujtahidah (2023) Pemanfaatan media ajar yang tepat pada siswa di setiap mata pelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 51 Sumarambu pada hari Kamis tanggal 14 Desember 2023 peneliti menemukan fakta bahwa di SDN 51 Sumarambu siswa masih kurang dalam memahami literasi. Ketika siswa diberi kesempatan untuk belajar sesuai gaya belajar yang mereka minati, terkadang ada siswa yang menggunakan untuk bermain saat belajar dan tidak fokus pada pelajaran, sehingga siswa kurang mampu menyelesaikan soal pelajaran yang membutuhkan pemikiran lebih tinggi meskipun mereka mampu menyelesaikan tetapi mereka selalu ingin berada pada zona nyaman. Ini dikarenakan kurangnya minat belajar siswa, media pembelajaran yang masih kurang, dan keterbatasan buku paket.

Dari permasalahan di atas, peneliti meyakini bahwa media pembelajaran yang menarik dan terstruktur dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama meningkatkan literasi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Elfin Purnama Sari pada tahun 2024, dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Smart Box Berbasis Permainan Monopoli dalam Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar*" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli kalimat transitif dan kalimat intransitif dapat menarik perhatian, minat dan hasil belajar peserta didik serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart box* dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan yang dilakukan yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran *smart box*.

Smart box merupakan alat berupa kotak berisi kartu bergambar dan kata-kata yang digunakan guru untuk menyebarkan bahan ajar guna menarik perhatian anak pada saat pembelajaran. Media *smart box* dapat membantu siswa memahami kata, huruf, bahkan gambar. *Smart box* juga dapat diartikan sebagai bahan ajar yang berfungsi sebagai pengantar pembelajaran dan biasanya terbuat dari bahan karton, kertas dua sisi, atau styrofoam yang berbentuk balok atau kubus dan berisi kartu huruf, gambar, kartu angka, dan lain-lain. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting karena dapat memberikan informasi terbaru mengenai hasil dari penggunaan media *smart box* dalam pembelajaran di kelas.

Adapun tujuan dari pnelitian ini yaitu untuk mengetahui pendefinisian pengembangan media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu, untuk mengetahui perancangan media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu, untuk mengetahui penyebaran media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (Siti Mufidah, 2024) yang terdiri dari empat tahap: *define, design, development*, dan *disseminate*. Tahap *define* meliputi analisis kebutuhan

siswa, analisis kebutuhan guru, dan analisis tujuan pembelajaran melalui observasi dan wawancara serta angket. Tahap *design* mencakup perancangan media pembelajaran menggunakan canva. Tahap *development* melibatkan validasi tiga orang ahli dengan revisi produk. Tahap *disseminate* dilakukan melalui pelatihan guru. Penelitian ini dilakukan di SDN 51 Sumarambu Kecamatan Tellumanua Kota Palopo. Subjek penelitian ini adalah siswa fase B kelas IV sebanyak 21 siswa, objek penelitian ini adalah media pembelajaran *Smart Box.*

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Adapun pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan data validasi dan data praktikalitas. Data validasi diperoleh dari lembar validasi oleh para ahli, sedangkan data praktilitas diperoleh dari uji praktikalitas berupa angket respon pendidik yang telah diuji validitasnya terlebih dahulu. Instrumen validasi terdiri dari lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan skala liker, kemudian hasilnya dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Uji coba terbatas dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengukur kemudahan penggunaan media pembelajaran *Smart Box.*

Analisis data dapat dikatakan sebagai salah satu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Dari hasil penelitian ini data yang diperoleh akan dianalisis melalui dua teknik analisis statistik sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

   Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil review dari para ahli desain media pembelajaran, guru dan dosen pembimbing. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa saran, kritikan, serta tanggapan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini nantinya akan digunakan untuk merevisi produk.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

   Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan angket praktikalitas.

a. Teknik analisis data validasi

   Teknik analisis data validasi diperoleh dari tabulasi oleh dua validator yang kompeten mengenai kesesuaian materi dan media dalam produk yang dikembangkan. Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator maka dapat ditentukan validasinya dengan rumus presentasenya sebagai berikut:

$$V = \frac{\Sigma\ skor\ yang\ diberikan\ validator}{skor\ tertinggi \times banyakknya\ pernyataan} x\ 100\%$$

b. Teknik analisis data praktilitas

Teknik analisis data praktilitas yaitu dari hasil tabulasi dari pendidik yang kemudian dicari presentasinya dengan rumus:

$$Persentase = \frac{\Sigma\ skor\ per\ item}{skor\ maksimum} x\ 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap awal pada penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran, kemudian mendesain rancangan media pembelajaran, setelah itu pengembangan media pembelajaran dan menguji kevalidan media pembelajaran kepada validator ahli sebelum diimplementasikan. Setelah bahan ajar valid, kemudian dilakukan implementasi media pembelajaran sekaligus untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran. Berikut merupakan kegiatan peneliti mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai pada tahap kepraktisan media pembelajaran *smart box* pada materi teks narasi.

1. Pendefinisian

Dari tahap analisis kebutuhan, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami teks narasi jika hanya menggunakan buku cetak. Ketergantungan pada buku cetak dan kurangnya variasi media membuat pembelajaran terasa monoton, minimnya ilustrasi menarik menjadi faktor penyebab rendahnya konsentrasi belajara. Siswa lebih menyukai media pembelajaran dengan tampilan tiga dimensi, ilustrasi menarik, dan permainan interaktif.

Hasil angket wawancara guru memperkuat hasil analisis kebutuhan siswa tersebut. Guru kelas IV menyatakan bahwa media pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak tidak mampu mendorong siswa untuk berpikir aktif. Guru juga menyampaikan kebutuhan akan media pembelajaran yang mendukung metode kolaboratif dan berbasis aktivitas langsung, media pembelajaran berbasis alat peraga fisik lebih sesuai dengan gaya belajar siswa, terutama jika mampu menggabungkan aspek visual dan aktivitas kolaboratif.

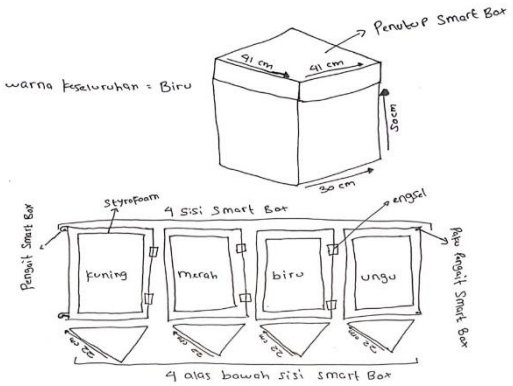
Tujuan pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku dalam kurikulum merdeka. Fokus utama pembelajaran berada pada penguatan kemampuan memahami isi, pesan, dan struktur teks narasi. Siswa diharapkan mampu menangkap informasi dan pesan moral dari teks serta menyampaikan kembali isi teks secara lisan dan tertulis. Identifikasi masalah dan kebutuhan tersebut menjadi dasar utama dalam perancangan media *smart box.* Media yang dikembangkan diarahkan untuk menjawab hambatan yang selama ini dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran teks narasi. Penyusunan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis tersebut memastikan media yang dikembangkan relevan dengan kondisi lingkungan siswa dan guru serta mendukung pencapaian hasil belajar yang baik.

2. Perancangan

Media Smart Box dirancang berbentuk kotak berukuran 50 cm x 30 cm yang terbuat dari bahan tripleks. Pemilihan bahan dilakukan agar media memiliki ketahanan dan kekuatan untuk digunakan secara berulang. Setiap sisi *Smart Box* didesain memiliki fungsi yang berbeda, sisi pertama berisi pengertian teks narasi, sisi kedua kantung struktur teks narasi, sisi ketiga memasangkan jenis-jenis teks narasi, dan sisi keempat yaitu papan putar edukatif berisi contoh-contoh teks narasi. Tampilan media disesuaikan dengan minat siswa terhadap warna dan gambar yang menarik. Desain visual disusun menggunakan aplikasi canva agar hasil tampilan lebih rapi dan mudah dipahami. Pemilihan warna didasarkan pada hasil angket yang menunjukkan siswa lebih tertarik pada warna cerah dan kombinasi warna yang berbeda.

Rancangan media juga memuat elemen interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Elemen ini meliputi kartu edukasi tiga dimensi, roda putar sebagai alat evaluasi ringan, serta elemen visual yang menstimulasi daya ingat dan kreativitas siswa. Seluruh elemen tersebut dirancang secara sistematis agar mampu mendukung tujuan pembelajaran, khususnya pemahaman terhadap isi dan struktur teks narasi. Hasil desain bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran aktif dan menyenangkan di kelas.

a. Sketsa Desain Media *Smart Box*



Gambar 1 Desain Kerangka *Smart Box*

b. Langkah-langkah Finalisasi Pembuatan *Smart Box*

Tabel 1 Langkah-langkah Finalisasi Pembuatan *Smart Box*

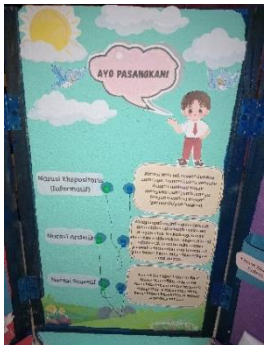
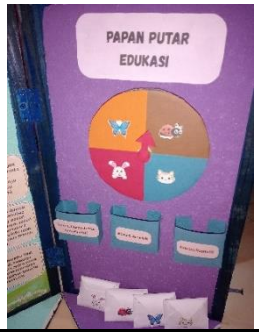
No	Langkah-langkah	Keterangan
1.		Tampilan awal setelah pembuatan kerangka *smart box*
2.	 	Penambahan styrofoam dalam kerangka *smart box*
3.	 	Penambahan materi dan elemen-elemen lainnya yang menarik

		
4.		Tampilan setelah menyusun elemen-elemen media *smart box*

3. Pengembangan

Tabel 2 Fitur-fitur *Smart Box*

No	Tampilan	Keterangan
1.	 	Desain bagian depan, samping kanan, dan samping kiri *Smart Box*
2.		Desain bagian sisi pertama dalam *Smart Box* berisi pengertian teks narasi
3.		Desain bagian sisi kedua dalam *Smart Box* berisi kantung struktur teks narasi

		
4.		Desain bagian sisi ketiga dalam *Smart Box* berisi jenis-jenis teks narasi
5.		Desain bagian sisi keempat dalam *Smart Box* berisi papan putar edukasi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi teks narasi. Materi dalam media pembelajaran ini didesain menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* digunakan sebagai alat untuk mendesain materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan agar memiliki desain yang menarik. Ini sependapat dengan Merissa Monoarfa dan Abdul Haling yang mengatakan bahwa *canva* menyediakan berbagai template yang menarik, sehingga memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang disesuaikan dengan keinginan serta pemilihan font, warna, ukuran, gambar dan lain-lain.

Hasil dari ketiga validator ahli menyatakan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kategori valid dengan perolehan skor, ahli media 75%, ahli bahasa 86,11%, dan ahli materi 81,25%. Meskipun penilaian sudah sangat valid, saran dan masukan juga diberikan oleh validator media, validator bahasa, dan validator materi. Setelah perbaikan

dilakukan maka bahan ajar siap diimplementasikan dalam pembelajaran karena telah memiliki tingkat validasi yang sangat layak untuk digunakan.

Media pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya akan diuji cobakan pada kelas IV SDN 51 Sumarambu untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran tersebut. Pada uji coba media pembelajaran ini terdapat 21 siswa dan 1 guru kelas IV SDN 51 Sumarambu yang akan menjadi validator terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba media pembelajaran *Smart Box* yaitu sangat praktis oleh siswa sebanyak 85,71%. Dari hasil kepraktisan oleh guru sebanyak 77,5% masuk ke dalam kategori praktis.

4. Penyebaran

Tahap penyebaran merupakan tahapan akhir dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penyebaran media pembelajaran Smart Box dilakukan dengan mengadakan pelatihan kepada guru kelas IV SDN 51 Sumarambu sebagai pengguna awal. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan komponen-komponen media Smart Box, menjelaskan fungsi setiap elemen yang terdapat di dalamnya, serta memberikan panduan penggunaan media dalam pembelajaran teks narasi. Selain pelatihan, peneliti juga memberikan buku panduan penggunaan agar guru dapat memahami alur penggunaan secara mandiri.

Dalam pelaksanaan penyebaran, guru menyatakan bahwa media ini tidak hanya membantu dalam menjelaskan materi, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi saat media ini digunakan. Kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan karena adanya elemen interaktif seperti roda putar kuis, kartu materi 3D, dan desain visual yang menarik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi dari model pengembangan 4D, tahapan pengembangan yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define, design, development,* dan *dessiminate.* Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Smart Box* yang digunakan pada materi teks narasi. Tahapan penelitian yang dilakukan terdiri atas

pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Hasil dari penelitian ini adalah produk serta hasil uji coba penelitian.

Pada tahap *define*, peneliti melakukan tiga tahap analisis yaitu analisis siswa, analisis guru, dan analisis tujuan pembelajaran. Sebelum melakukan perancangan media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dengan pendekatan materi teks narasi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk tujuan program produk yang akan dikembangankan dengan mengkaji kebutuhan siswa. Peneliti memberikan angket kepada siswa kelas IV untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti menawarkan suatu produk media pembelajaran yaitu media pembelajaran *smart box* pada materi teks narasi.

Tahap analisis terdiri atas empat tahapan yaitu analisis awal yang menganalisis permasalahan dasar yang dihadapi guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, analisis kedua yaitu analisis siswa mengenai karakteristik siswa dalam pembelajaran teks narasi, analisis ketiga yaitu menganalisis konsep yang akan diajarkan terkait materi teks narasi, dan yang keempat analisis tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum merdeka.

Tahap *design* merupakan proses perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Perancangan media *Smart Box* dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV, tujuan pembelajaran, serta pilihan terhadap bentuk media yang menarik. Perancangan media dilakukan dalam dua bagian utama, yaitu desain kerangka fisik *Smart Box* dan desain isi materi yang dimasukkan ke dalam media.

Tahap *development* dilakukan setelah proses perancangan media selesai dilaksanakan. Proses ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *Smart Box* yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap utama yang dilakukan dalam pengembangan yaitu validasi produk oleh para ahli, setelah itu akan diuji cobakan secara terbatas kepada pengguna pada tahap desiminasi.

Proses validasi dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian oleh ahli media mencakup aspek tampilan visual, konsistensi desain, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa desain media *Smart Box* telah memenuhi kriteria tampilan yang

sesuai dengan karakteristik siswa, pemilihan warna dan tata letak yang menarik, serta konsistensi grafis yang memudahkan siswa memahami isi materi.

Validasi oleh ahli materi menilai kelayakan isi produk, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, serta kejelasan penyajian. Materi yang disusun dalam *Smart Box* sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Penyajian isi materi telah disusun secara sistematis dan mudah dipahami. Ilustrasi dan contoh yang digunakan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga membantu siswa dalam mengaitkan informasi baru dalam pengalaman mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulia Safitri dan Jupriyanto yang mengatakan media pembelajaran dengan kreativitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa mengintegrasikan informasi yang diperoleh dengan pengalaman mereka dikehidupan sehari-hari. Validasi ahli bahasa fokus pada penggunaan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD), dan tingkat kebakuan istilah. Media dinyatakan telah memenuhi kriteria kebahasaan yang baik. Kalimat yang digunakan dalam media bersifat efektif, lugas, dan sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa siswa SD.

Media pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya akan diuji cobakan pada kelas IV SDN 51 Sumarambu untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran tersebut. Pada uji coba media pembelajaran ini terdapat 21 siswa dan 1 guru kelas IV SDN 51 Sumarambu yang akan menjadi validator terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba media pembelajaran *Smart Box* yaitu sangat praktis oleh siswa sebanyak 85,71%. Dari hasil kepraktisan oleh guru sebanyak 77,5% masuk ke dalam kategori praktis.

Tahap *disseminate* merupakan tahapan akhir dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penyebaran media pembelajaran Smart Box dilakukan dengan mengadakan pelatihan kepada guru kelas IV SDN 51 Sumarambu sebagai pengguna awal. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan komponen-komponen media Smart Box, menjelaskan fungsi setiap elemen yang terdapat di dalamnya, serta memberikan panduan penggunaan media dalam pembelajaran teks narasi. Selain pelatihan, peneliti juga memberikan buku panduan penggunaan agar guru dapat memahami alur penggunaan secara mandiri. Sehingga guru dapat menggunakan media dengan baik dan membuat guru termotivasi untuk membuat media yang lebih menarik lagi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi maka peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi pada siswa fase B SDN 51 Sumarambu sebagai berikut. Pendefinisian terbagi menjadi tiga macam yaitu analisis awal, analisis kebutuhan guru dan siswa dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa menyukai media 3 dimensi dengan ilustrasi yang menarik dan berisi penjelasan materi pembelajaran yang menjelaskan konsep teks narasi. Guru menyatakan perlunya alat peraga edukatif yang mampu menarik perhatian dan menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan merujuk pada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) kurikulum merdeka fase B. Perancangan menghasilkan rancangan media *Smart Box* dalam bentuk kotak tiga dimensi dengan empat sisi. Sisi pertama pengertian teks narasi, sisi kedua kantung struktur teks narasi, sisi ketiga memasangkan jenis-jenis teks narasi, dan sisi keempat papan putar edukasi. Desain visual dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pengembangan menghasilkan produk media *Smart Box* yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi oleh ketiga validator dengan skor diantaranya ahli media memperoleh hasil 75% dengan kategori valid, ahli bahasa memperoleh hasil 86,11% dengan kategori sangat valid, dan ahli materi memperoleh hasil 81,25% dengan kategori sangat valid. Peneliti melakukan uji kepraktisan yang telah diimplementasikan, media pembelajaran *Smart Box* yang memperoleh hasil sebesar 85,71% yang menunjukkan pada kategori sangat praktis, dan guru dengan kategori praktis sebesar 77,5%. Penyebaran ini dilakukan untuk membantu guru dan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih menarik. Peneliti membagi menjadi dua tahapan utama yang saling berkaitan, yaitu publikasi dan pelatihan penggunaan produk. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses penyebaran media pembelajaran yang sebelumnya telah dinyatakan valid berdasarkan penilaian para validator ahli dan praktis berdasarkan hasil uji coba terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu, Siswa diharapkan memanfaatkan media pembelajaran *Smart Box* secara aktif dalam proses belajar. Guru diharapkan mampu mengelola pembelajaran dengan pendekatan kolaboratif dan memberi ruang bagi

siswa untuk belajar secara aktif menggunakan media yang telah dikembangkan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media Smart Box pada materi lain selain teks narasi atau pada jenjang kelas yang berbeda. Penggunaan media juga dapat diuji pada kelompok siswa yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

Elfin Purnama Sari, Frendy Aru Fantiro, dan Ima Wahyu Putri Utami, "Pengembangan Media Smart Box Berbasis Permainan Monopoli dalam Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 3524–38.

Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling, "Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 10851092 (2021)

Muhammad Guntur, Bungawati Bungawati, dan Fitryani Fitryani, "Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Tana Luwu," *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2024): 233–45.

Muhammad Guntur dkk., "Penerapan metode demonstrasi dalam meningkatkan motivasi belajar anak terhadap pelajaran PAI di Kelurahan 12 Ulu Palembang," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 26–29.

Mufidah, Siti, dan Oktaviani Adhi Suciptaningsih. "Bahan Ajar Berbasis Flipbook Melalui Canva pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 7 (2024): 6793-800.

Nurul Mujtahidah dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo," *Jurnal Konsepsi* 12, no. 3 (2023): 53–61.

Rohmah Ivantri, "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 1, no. 2 (2021): 185–200.

Sudarto Sudarto, Muhammad Amin, dan Suriana Suriana, "Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 216 Talungeng," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 3, no. 10 (2024): 757–64.

Wahyuni Dwi Aryani dan Heru Purnomo, "Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Meningkatkan Budaya Membaca Siswa Sekolah Dasar," *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 5, no. 2 (2023): 71–82.

Yulia Safitri, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 4, no. 2 (2025): 84–96.