

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

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan Oleh**

**Nur Qayyimah**

2102050047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

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

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Diajukan Oleh**

**Nur Qayyimah**

2102050047

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Qayyimah

NIM : 2102050047

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Nur Qayyimah

2102050047

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Materi Teks Narasi pada Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*, yang ditulis oleh *Nur Qayyimah* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050047, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *14 Agustus 2025* bertepatan dengan *20 Safar 1447 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 14 Agustus 2025**  
**20 Safar 1447 H**

### TIM PENGUJI

- |                                 |               |   |
|---------------------------------|---------------|---|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.    | Ketua Sidang  |         |
| 2. Prof. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Penguji I     | (  )   |
| 3. Dr. Firman, M.Pd.            | Penguji II    | (  ) |
| 4. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.   | Pembimbing I  | (  ) |
| 5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.    | Pembimbing II |       |

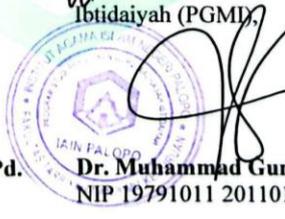
### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19791011 201101 1 003

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا  
وَنَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ.

Segala puji syukur kepada Allah Swt. Karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Materi Teks Narasi pada Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo”. Shalawat beriring salam penulis haturkan kepada Nabi junjungan umat Islam, Baginda Rasulullah saw. beserta keluarga dan sahabatnya yang telah membimbing seluruh umat manusia dengan risalah Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat yang harus diselesaikan, guna menyanggah gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak walaupun masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan. Dr. Masruddin M. Hum., Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Dr. Takdir S.H., MH. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan IAIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I IAIN Palopo, Dr. Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan II IAIN Palopo, dan Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.

3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta seluruh staf prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Pembimbing I dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen penguji Prof. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. dan Dr. Firman, M.Pd. Penguji I dan II yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd, Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd, Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. Tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
8. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis

selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Zainuddin S., S.E., M.Ak.. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan karyawan dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
10. Muh. Arif Burna, S.Pd., SD selaku kepala sekolah SDN 51 Sumarambu dan Nurhikmah, S.Pd., M.Pd. selaku wali kelas IV serta guru dan staf yang membantu dan memberi izin kepada penulis.
11. Siswa kelas IV SDN 51 Sumarambu yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penulisan ini.
12. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, pintu syurgaku Ibu Murni dan cinta pertamaku Bapak Alm. Muh. Thamrin. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, kepercayaan, serta dukungan yang diberikan kepada penulis tanpa pernah menuntut atau membandingkan proses penulis dengan orang lain. Terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis serta bantuan moril dan materi dari Ibu dan Alm. Bapak menjadi kekuatan utama yang mengantarkan penulis menyelesaikan studi sarjana di IAIN Palopo. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, dan kebahagiaan kepada Ibu dan kepada Alm. Bapak semoga dilapangkan kuburnya dan ditempatkan disisi terbaik Allah Swt.
13. Kepada kakak penulis, Nur Syamsi, S.Pd. Terima kasih atas doa, dukungan dan materi yang diberikan kepada penulis. Kepada adik-adik penulis Sitti Malika, dan Abdul Halim terima kasih atas dukungan yang diberikan kepada penulis.

Sekali lagi terima kasih telah menjadi kakak dan adik yang selalu hadir sebagai teman cerita, tempat berbagi rasa, serta pemberi semangat, doa, bantuan, dan dorongan moral yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Kepada nenek Hj. Yahdia dan nenek Pandek serta kakek M. Basri dan Alm. Kakek Salim yang senantiasa memberikan dukungan tanpa henti, baik berupa doa, semangat, maupun materi. Semoga Allah Swt. melimpahkan rahmat-Nya.
15. Kepada Tante Hj. Sitti Fatimah, Tante Suciati, Tante Nurpa, Tante Qamariah, Tante Samsidar, serta seluruh keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu terima kasih atas segala doa, bantuan berupa biaya, dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.
16. Sahabat-sahabat penulis yaitu Ummul Husna, Chindy Wulandari HS, Wahdaniyah dan Fauziyah terima kasih telah menjadi teman cerita dan menjadi rumah kedua bagi penulis. Terima kasih atas segala canda, tawa, pengalaman, dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
17. Kepada teman seperjuangan yaitu Nirwana, Nurul Ilma, Nurhalifah, Fitrah Nur Hijriah, Nurhikmah Pertiwi, Annisa Mutiara, Muh. Khalid Hamsah, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 21 terkhusus kelas (PGMI B) dan (PGMI C) yang telah membantu, saling menguatkan dan memotivasi serta bantuan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Syarifuddin Bapak dari sahabat penulis yaitu Wahdaniyah, terima kasih telah bersedia membantu penulis membuat media pembelajaran yang menjadi objek penulisan penulis, doa dan rasa kepedulian yang diberikan.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca.

Palopo, 30 Mei 2025

Nur Qayyimah

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

### A. *Transliterasi Arab Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

| Huruf arab | Nama | Huruf latin        | Nama                       |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا          | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan         |
| ب          | Ba   | B                  | Be                         |
| ت          | Ta   | T                  | Te                         |
| ث          | Ša   | š                  | es (dengan titik di atas)  |
| ج          | Jim  | J                  | Je                         |
| ح          | Ĥa   | ĥ                  | ha (dengan titik di bawah) |
| خ          | Kha  | Kh                 | kadan ha                   |
| د          | Dal  | D                  | De                         |
| ذ          | Žal  | ž                  | zet (dengan titik di atas) |
| ر          | Ra   | R                  | Er                         |
| ز          | Zai  | Z                  | Zet                        |

|    |        |    |                             |
|----|--------|----|-----------------------------|
| س  | Sin    | S  | Es                          |
| ش  | Syin   | Sy | Es dan ye                   |
| ص  | Ṣad    | ṣ  | es (dengan titik di bawah)  |
| ض  | Ḍad    | ḍ  | de (dengan titik di bawah)  |
| ط  | Ṭa     | ṭ  | te (dengan titik di bawah)  |
| ظ  | Za     | ẓ  | zet (dengan titik di bawah) |
| ع  | ‘ain   | ‘  | Koma terbalik (di atas)     |
| غ  | Gain   | G  | Ge                          |
| ف  | Fa     | F  | Ef                          |
| ق  | Qaf    | Q  | Ki                          |
| ك  | Kaf    | K  | Ka                          |
| ل  | Lam    | L  | El                          |
| م  | Mim    | M  | Em                          |
| ن  | Nun    | N  | En                          |
| و  | Wau    | W  | We                          |
| هـ | Ha     | H  | Ha                          |
| ء  | Hamzah | ‘  | Apostrof                    |
| ي  | Ya     | Y  | Ye                          |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama           | Huruf Latin | Nama |
|-------|----------------|-------------|------|
| اَ    | <i>Fathah</i>  | A           | A    |
| اِ    | <i>Kasrah</i>  | I           | I    |
| اُ    | <i>Dhammah</i> | U           | U    |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama                  | Huruf latin | Nama    |
|-------|-----------------------|-------------|---------|
| اِيْ  | <i>Fathah dan ya</i>  | Ai          | A dan I |
| اُوْ  | <i>Fathah dan wau</i> | Au          | A dan U |

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauula*

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harakat dan<br>Huruf | Nama   | Huruf dan<br>Tanda | Nama                |
|----------------------|--|--------------------|---------------------|
| ا...   ؤ... -        | <i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau<br><i>Ya'</i> | Ā                  | A dan garis di atas |
| ي                    | <i>Kasrah</i> dan <i>Ya'</i>                     | Ī                  | I dan garis di atas |
| و                    | <i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>                     | Ū                  | U dan garis di atas |

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhammah*, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (-ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعْمٌ : *nu'ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf

- kasrah (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النُّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī*

## *Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah*

### 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī raḥmmatillāh*

### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf

awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-maṣlahah fī al-Ṭasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

Swt. = *subḥānahū wa ta'ālā*

saw. = *ṣallallāhu 'alaihi wa sallam*

|             |   |
|-------------|---|
| as          | = <i>'alaihi al-salām</i>                         |
| H           | = Hijrah  |
| M           | = Masehi  |
| SM          | = Sebelum Masehi                                  |
| l           | = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja) |
| w           | = Wafat tahun                                     |
| QS.../...:4 | = QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4        |
| HR          | = Hadis Riwayat                                   |

## DAFTAR ISI

|   |              |
|---|--------------|
| <b>SAMPUL</b> .....   | <b>i</b>     |
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                                  | <b>ii</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....                    | <b>iii</b>   |
| <b>PRAKATA</b> .....  | <b>v</b>     |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> ..... | <b>x</b>     |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                     | <b>xx</b>    |
| <b>DAFTAR AYAT</b> .....                                    | <b>xxii</b>  |
| <b>DAFTAR HADITS</b> .....                                  | <b>xxiii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                   | <b>xxiv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                  | <b>xxv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                                | <b>xxvi</b>  |
| <b>ABSTRAK</b> .....  | <b>xxvii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                              | <b>1</b>     |
| A. Latar Belakang .....                                     | 1            |
| B. Rumusan Masalah .....                                    | 7            |
| C. Tujuan Penelitian.....                                   | 7            |
| D. Manfaat Penelitian .....                                 | 8            |
| E. Spesifikasi Produk .....                                 | 8            |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....               | 9            |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....                            | <b>11</b>    |
| A. Penelitian yang Relevan.....                             | 11           |
| B. Landasan Teori.....                                      | 13           |
| C. Kerangka Pikir .....                                     | 20           |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....                      | <b>21</b>    |
| A. Jenis Penelitian.....                                    | 21           |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....                         | 23           |
| C. Subjek dan Objek Penelitian .....                        | 23           |
| D. Prosedur Pengembangan.....                               | 23           |
| E. Teknik Pengumpulan Data .....                            | 25           |
| F. Teknik Analisis Data .....                               | 30           |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....                    | <b>34</b>    |
| A. Hasil Penelitian .....                                   | 34           |
| B. Pembahasan.....  | 55           |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>BAB V PENUTUP .....</b> | <b>64</b> |
| A. Kesimpulan .....        | 64        |
| B. Saran.....              | 65        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>67</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>       | <b>71</b> |

\

## **DAFTAR AYAT**

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| Kutipan Ayat QS Al-Alaq/96:1-5 ..... | 2 |
|--------------------------------------|---|

## **DAFTAR HADITS**

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| Kutipan Hadits Ath-Thabaraniy ..... | 3 |
|-------------------------------------|---|

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....                              | 26 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....                            | 27 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa .....                            | 28 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Respon Guru .....                                     | 29 |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa .....                                    | 30 |
| Tabel 3.6 Skala Likert .....   | 31 |
| Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Uji Validasi Ahli.....                              | 32 |
| Tabel 3.8 Kategori Uji Praktikalitas Produk .....                                | 33 |
| Tabel 4.1 CP,TP, ATP Fase B Kelas IV .....                                       | 38 |
| Tabel 4.2 Langkah-langkah Finalisasi Pembuatan <i>Smart Box</i> .....            | 41 |
| Tabel 4.3 Fitur-fitur <i>Smart Box</i> .....                                     | 43 |
| Tabel 4.4 Nama-nama Validator.....   | 45 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....                                       | 46 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....                                       | 47 |
| Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....   | 49 |
| Tabel 4.8 Kritik dan Saran .....   | 51 |
| Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i> oleh Siswa.....  | 52 |
| Tabel 4.10 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i> oleh Guru ..... | 53 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....                                   | 20 |
| Gambar 3.1 Bagan 4D.....   | 21 |
| Gambar 3.2 Lokasi Penelitian.....                                | 23 |
| Gambar 4.1 Kesulitan Belajar Teks Narasi .....                   | 35 |
| Gambar 4.2 Warna yang Menarik dalam Media Pembelajaran .....     | 36 |
| Gambar 4.3 Media Pembelajaran yang Disukai.....                  | 36 |
| Gambar 4.4 Fitur dalam Media Pembelajaran <i>Smart Box</i> ..... | 37 |
| Gambar 4.5 Desain Kerangka <i>Smart Box</i> .....                | 40 |
| Gambar 4.6 Desain dalam <i>Smart Box</i> .....                   | 43 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1 Surat Izin Meneliti .....                                    | 72 |
| Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Meneliti .....                      | 73 |
| Lampiran 3 Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa.....               | 74 |
| Lampiran 4 Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....                | 82 |
| Lampiran 5 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Media .....                 | 85 |
| Lampiran 6 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Materi.....                 | 87 |
| Lampiran 7 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Bahasa.....                 | 89 |
| Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa.....                              | 91 |
| Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru .....                              | 95 |
| Lampiran 10 Pengantar Surat Meneliti .....                              | 97 |
| Lampiran 11 Analisis Kebutuhan Siswa .....                              | 97 |
| Lampiran 12 Analisis Kebutuhan Guru.....                                | 97 |
| Lampiran 13 Dokumentasi Pertemuan I .....                               | 98 |
| Lampiran 14 Dokumentasi Pertemuan II .....                              | 98 |
| Lampiran 15 Dokumentasi Pengisian Angket Praktikalitas Guru dan Siswa.. | 98 |
| Lampiran 16 Dokumentasi Penyebaran Media Pembelajaran .....             | 99 |
| Lampiran 17 Dokumentasi Pengambilan Surat Setelah Meneliti .....        | 99 |

## ABSTRAK

**Nur Qayyimah 2025.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Materi Teks Narasi pada Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Muhammad Guntur dan Nurul Aswar.

Skripsi ini membahas pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi, untuk mengetahui *define* kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi, untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi, untuk mengetahui *design* pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi, untuk mengetahui *development* pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi, untuk mengetahui *disseminate* pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Mixed Method* dengan jenis penelitian pengembangan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Penelitian ini dilakukan di SDN 51 Sumarambu. Objek penelitian adalah media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara, dokumentasi, dan angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan data statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukkan 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 data hasil tingkat uji praktikalitas mendapatkan hasil dari uji coba 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.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Smart Box*, Teks Narasi

## **ABSTRACT**

**Nur Qayyimah 2025.** *"Development of Smart Box Learning Media for Narrative Text Material for Students of SDN 51 Sumarambu, Telluwanua District, Palopo City." Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Muhammad Guntur and Nurul Aswar.*

*This thesis discusses the development of Smart Box learning media for narrative text material for students of SDN 51 Sumarambu, Telluwanua District, Palopo City. This study aims to analyze the needs of Smart Box learning media for narrative text material, to define the needs for developing Smart Box learning media for narrative text material, to understand the development of Smart Box learning media for narrative text material, to understand the design for developing Smart Box learning media for narrative text material, to understand the development of Smart Box learning media for narrative text material, to understand the dissemination of the development of Smart Box learning media for narrative text material.*

*This research used a mixed methods approach with a 4D development model (define, design, develop, and disseminate). The research was conducted at SDN 51 Sumarambu. The object of the study was the Smart Box learning media, developed to meet student needs. Data collection techniques used included interviews, documentation, and questionnaires, which were then analyzed using descriptive qualitative data and descriptive statistics.*

*The results showed that the learning process was needs analysis through three stages of analysis: student analysis, teacher analysis, and learning objective analysis. The Smart Box media was designed in the form of a 50 cm x 30 cm box made of plywood. The learning media development process was validated by three experts: the media expert gave a valid score of 75%, the material expert 81.25%, and the language expert 86.11%, respectively. Meanwhile, the practicality test results showed that the Smart Box learning media trial was categorized as very practical by students, with 85.71% and teachers 77.5%, respectively. The distribution of Smart Box learning media is carried out by training teachers/initial users.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Smart Box, Narrative Text*

## ملخص

٥١، سومرامبو، SDN نور قيمة ٢٠٢٥. "تطوير وسائط تعليمية ذكية للنصوص السردية لطلاب مدرسة مقاطعة تيلووانوا، مدينة بالوبو". أطروحة برنامج إعداد معلمي المرحلة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالوبو الإسلامي الحكومي. إشراف محمد غونتور ونورول أسوار.

لمواد النصوص السردية للطلاب في مدرسة (Smart Box) تناقش هذه الرسالة تطوير وسائط التعلم الذكية سومرامبو، مقاطعة تيلووانوا، مدينة بالوبو. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل احتياجات وسائط التعلم SDN 51 لمواد النصوص السردية، وتحديد احتياجات تطويرها، وتحديد تطويرها، وتصميم (Smart Box) الذكية تطويرها، وتحديد تطويرها، وتحديد انتشارها.

استخدمت هذه الدراسة نهجًا مختلطًا مع نموذج تطوير رباعي الأبعاد (التعريف، والتصميم، والتطوير، سومرامبو. هدفت الدراسة إلى تطوير وسائط التعلم الذكية SDN 51 والنشر). أُجري البحث في مدرسة وفقًا لاحتياجات الطلاب. استخدمت تقنيات جمع البيانات المقابلات والتوثيق والاستبيانات، (Smart Box) والتي حُللت بعد ذلك باستخدام البيانات الوصفية النوعية والإحصاء الوصفي.

أظهرت النتائج أن عملية التعلم قد تم تحديدها على ثلاث مراحل: تحليل الطالب، وتحليل المعلم، وتحليل أهداف التعلم. صُممت وسائط "الصندوق الذكي" في صندوق من الخشب الرقائقي بأبعاد 50 سم × 30 سم. وقد تم التحقق من صحة عملية تطوير الوسائط التعليمية من قبل ثلاثة خبراء: حيث منح خبير الوسائط درجة صحة 75%، وخبير المواد 81.25%، وخبير اللغة 86.11% على التوالي. في الوقت نفسه، أظهرت نتائج اختبار التطبيق العملي أن 85.71% من الطلاب و77.5% من المعلمين تلقوا تجربة استخدام وسائط "الصندوق الذكي"، والتي كانت عملية للغاية. وتم توزيع وسائط "الصندوق الذكي" من خلال التدريب الأولي للمعلم/المستخدم.

**الكلمات المفتاحية:** التطوير، وسائط التعلم، الصندوق الذكي، النص السردية

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

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. Pembelajaran di MI/SD juga menekankan pada pendekatan pembelajaran terpadu yang memperhatikan keberagaman siswa baik dari segi keterampilan, minat, dan latar belakang budaya.<sup>1</sup> Proses pembelajaran akan berhasil manakala anak mempunyai motivasi dalam belajar.<sup>2</sup>

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

---

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

<sup>2</sup> 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.

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 memahami narasi siswa dengan menyediakan berbagai bahan bacaan berdasarkan tingkat pemahaman siswa. Literasi MI/SD juga mendorong siswa menjadi pembaca yang kritis dan cerdas. Namun, membaca bukanlah proses langsung untuk mengeluarkan kata-kata dari halaman.<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup> Kemampuan literasi atau membaca sangat penting dalam kehidupan seperti yang dijelaskan dalam Q.S Al-‘Alaq/96:1-5:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ٣  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ ٥

Terjemahnya :

(1) Bacalah, dengan menyebut nama Tuhanmu, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia,(4) Yang mengajar (manusia) dengan pena,(5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup>RI Departemen Agama, “Al-Qur’an dan Terjemahnya”, *Bandung: Diponegoro* 336 (2021).

Surat Al-Alaq ayat 1-5 mengandung perintah membaca, membaca berarti berfikir secara teratur atau sistematis dalam mempelajari firman dan ciptaan-Nya, berfikir dengan mengkorelasikan antara ayat qauliah dan kauniah manusia akan mampu menemukan konsep-konsep sains dan ilmu pengetahuan. Bahkan perintah yang pertama kali dititahkan oleh Allah kepada Nabi Muhammad saw dan umat Islam sebelumnya yaitu perintah untuk mengembangkan sains dan ilmu pengetahuan serta bagaimana cara mendapatkannya.<sup>6</sup>

Allah memerintahkan manusia membaca (mempelajari, meneliti, dan sebagainya.) apa saja yang telah Ia ciptakan, baik ayat-ayat-Nya yang tersurat (qauliyah), yaitu Al-Qur'an, dan ayat-ayat-Nya yang tersirat, maksudnya alam semesta (kauniah). Membaca itu harus dengan nama-Nya, artinya karena Dia dan mengharapkan pertolongan-Nya. Dengan demikian, tujuan membaca dan mendalami ayat-ayat Allah itu adalah diperolehnya hasil yang diridai-Nya, yaitu ilmu atau sesuatu yang bermanfaat bagi manusia. Hal ini sejalan dengan hadits yang menjelaskan tentang keutamaan membaca Al-Qur'an dan mendapatkan berlipat ganda kebaikan sebagaimana sabda Rasulullah saw:

عَنْ جَابِرٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «لَا يَنْبَغِي لِلْعَالَمِ أَنْ يَسْكُتَ عَلَى عِلْمِهِ، وَلَا يَنْبَغِي لِلْجَاهِلِ أَنْ يَسْكُتَ عَلَى جَهْلِهِ»، قَالَ اللَّهُ جَلَّ ذِكْرُهُ: فَسَأَلُوا أَهْلَ الدِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ. (رواه الطبراني).

---

<sup>6</sup> Isnaini Nur'Afiifah dan Muhammad Slamet Yahya, "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah)," *Arfannur* 1, no. 1 (2020): 87–102.

Artinya:

“Dari Jabir ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Tidak pantas bagi ulama mendiamkan ilmunya, dan tidak pantas pula bagi orang yang bodoh mendiamkan kebodohnya. Allah berfirman: “Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (HR. Ath-Thabaraniy).<sup>7</sup>

Begitulah Rasulullah saw diajarkan oleh malaikat Jibril dalam membaca Al-Qur’an secara tartil, kemudian Rasulullah mengajarkannya kepada para sahabat. Dan ini dinamakan proses pembelajaran Al-Qu’ran. Mustahil seseorang akan mampu membaca Al-Qu’ran dengan baik dan benar, tanpa melalui proses pendidikan atau pembelajaran, karena pendidikan adalah jalan atau cara agar seseorang dapat membaca Al-Qu’ran secara baik dan benar sebagaimana yang diajarkan Jibril AS kepada Rasulullah saw.<sup>8</sup>

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. Guru biasanya menggunakan berbagai pendekatan, seperti cerita menarik, gambar, dan kegiatan berbasis kelompok, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Pembelajaran ini meminta siswa untuk membaca, memahami, dan menganalisis berbagai jenis cerita, baik fiksi maupun nonfiksi. Oleh karena itu, pembelajaran teks narasi di MI/SD tidak

---

<sup>7</sup>Abu al-Qasim Sulaiman bin Ahmad ath-Thabraniy, *Al-Mu’jam al-Awshath li ath-Thabraniy*, Juz 5, No. 5365, (Cairo-Mesir: Dar al-Haramain, 1995), h. 298.

<sup>8</sup>Bilal Fatwa Hikam dan Hidayah Baisa, “Sistem Pembelajaran Alquran Dengan Kemampuan Membaca Alquran Santri,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora* 6, no. 1 (2021): 1–7.

hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa, tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan pemahaman terhadap dunia sekitar. 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. Guru biasanya memasukkan teks narasi dalam berbagai mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan matematika. Misalnya saja ketika belajar bahasa Indonesia, siswa dibekali dengan teks narasi fiksi dan nonfiksi yang dapat mengembangkan imajinasi dan memperluas kosa kata. Saat ini teks naratif sering digunakan dalam pembelajaran IPA untuk menjelaskan konsep-konsep ilmiah secara lebih konkrit dan menarik bagi siswa. Penggunaan teks naratif juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan sosial kepada siswa dengan menyajikan kisah-kisah inspiratif disertai pesan-pesan moral yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari. Teks naratif membantu siswa memahami cerita dan konsep yang diajarkan melalui pendekatan yang menarik dan mudah dipahami. Misalnya, guru dapat menggunakan teks narasi dalam buku teks atau cerita pendek yang

diproyeksikan pada layar interaktif untuk membantu siswa lebih memahami cerita tersebut. 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.<sup>9</sup>

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 narasi. 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, 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.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti meyakini bahwa media pembelajaran yang menarik dan terstruktur dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama meningkatkan pemahaman narasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Materi Teks Narasi pada Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo”.

---

<sup>9</sup> 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.

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah *define* pengembangan media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu?
2. Bagaimanakah *design* media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu?
3. Bagaimanakah *development* media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu?
4. Bagaimanakah *disseminate* media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu?

**C. Tujuan Penulisan**

1. Untuk mengetahui *define* pengembangan media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu.
2. Untuk mengetahui *design* media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu.
3. Untuk mengetahui *development* media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu.
4. Untuk mengetahui *disseminate* media pembelajaran *smart box* materi teks narasi pada siswa SDN 51 Sumarambu.

#### **D. Manfaat Penulisan**

##### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi media penambah ilmu pengetahuan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Siswa SDN 51 Sumarambu

Dengan adanya media pembelajaran smart box ini peserta didik lebih aktif dan mampu meningkatkan literasi dan motivasi belajar terkhusus pada materi teks narasi.

###### b. Guru

Dengan adanya media pembelajaran smart box guru mudah menjelaskan materi dan mampu membuat pembelajaran lebih menarik.

###### c. Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di SDN 51 Sumarambu.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung pembelajaran kreatif, dinamis, dan penuh aktivitas. Media ini dibuat dalam bentuk kotak yang dapat dibongkar pasang, terbuat dari tripleks dan dilengkapi dengan berbagai elemen pembelajaran. Media ini memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks narasi dan desain materi dibuat menggunakan aplikasi

Canva. Ukuran media pembelajaran ini direncanakan berukuran 50 cm x 30 cm. Media ini dilengkapi dengan papan putar edukatif yang dapat digunakan untuk permainan kuis atau latihan soal, kartu edukasi 3D atau elemen lain yang berbentuk 3D tentang materi pengertian teks narasi, struktur teks narasi, jenis-jenis teks narasi beserta contohnya, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik.

Media *smart box* ini memiliki bagian atas yang terbuka dan bagian bawah yang tertutup, bagian atas *smart box* ditutup menggunakan penutup dari tripleks yang berbentuk kotak persegi empat, bagian bawah *smart box* terdapat alas yang berbentuk segitiga yang menempel pada setiap sisi box. Saat media *smart box* dibuka, terdapat 4 sisi dengan ukuran tinggi 50 cm dan lebar setiap sisinya 30 cm. Terdapat 3 sub materi pada 3 sisi *smart box* yang dibuat dengan desain semenarik mungkin, kemudian satu sisi lainnya yaitu sisi untuk permainan yang terdapat roda putar. Dalam penerapannya, media pembelajaran ini akan menggunakan sistem individu atau berkelompok.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini dapat diuraikan diantaranya:

- a. Media pembelajaran smart box dapat meningkatkan ketertarikan, perhatian serta minat peserta didik dalam belajar karena memiliki desain yang menarik.

- b. Media ini dapat mendorong keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Penggunaan media *smart box* ini dapat menjadi sarana yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada materi teks narasi.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini terdapat pembatasan penelitian yang dilakukan. Hal ini bertujuan agar penelitian pengembangan tetap terarah dan menghindari perluasan dan penyimpangan topik. Masalah dalam penelitian memiliki batasan meliputi:

- a. Penelitian ini memiliki subjek yaitu peserta didik kelas IV SDN 51 Sumarambu kota Palopo.
- b. Media *smart box* ini dikembangkan dengan didasarkan pada materi Bahasa Indonesia kelas IV teks narasi.
- c. Pengembangan media *smart box* menghasilkan media pembelajaran yang valid berdasarkan penilaian beberapa validator.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Ayu Na'imatul Muflikhah pada tahun 2024, dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Materi Simetri Putar Bangun Datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu*" penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media smart box sebagai media pembelajaran materi simetri putar bangun datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu yang valid, untuk mengetahui kemenarikan media smart box sebagai media pembelajaran materi simetri putar bangun datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development*(R&D) dan model pengembangan Borg and Gall.<sup>10</sup> Adapun persamaan yang akan dilakukan pada penelitian ini yakni terhadap mengembangkan media yaitu sama-sama menggunakan media *smart box*. Selain mempunyai persamaan, terdapat pula perbedaan pada penelitian yang relevan yakni pada materi simetri putar bangun datar sedangkan peneliti materi teks narasi.
2. Penelitian 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

---

<sup>10</sup> Ayu Na'imatul Muflikhah, "Pengembangan media pembelajaran smart box pada materi simetri putar bangun datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu" (PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024).

pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli kalimat transitif dan kalimat intransitif dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup> 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*. Perbedaan pada penelitian yang relevan yakni model penelitian menggunakan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan model penelitian 4D.

3. Penelitian Jihan Alifa pada tahun 2024, dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Smart Box untuk disempurnakan Keterampilan Menulis Surat Pribadi pada Mata Pelajaran Sekolah Dasar Kelas IV Bahasa Indonesia*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualifikasi media *Smart Box* untuk meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi pada mata pelajaran sekolah dasar kelas IV Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Smart Box* termasuk kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi dari anggota media dan telah di revisi.<sup>12</sup> Adapun persamaan yang akan dilakukan yakni sama-sama menggunakan media pembelajaran *Smart Box*. Selain mempunyai persamaan,

---

<sup>11</sup>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.

<sup>12</sup> Jihan Alifa, Ikha Listyarini, dan Lina Putriyanti, “Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024): 426–38.

terdapat pula perbedaan yang relevan yakni pada materi keterampilan menulis surat pribadi sedangkan peneliti menggunakan materi teks narasi.

## **B. Landasan Teori**

### 1. Teks Narasi

#### a. Pengertian Teks Narasi

Teks narasi adalah penulisan tentang peristiwa yang memuat tokoh, alur, latar, dan tema cerita. Teks narasi adalah cerita yang menyajikan rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis. Dengan kata lain, teks narasi adalah rangkaian kalimat tentang peristiwa atau kronologi, termasuk tokoh, alur, latar, dan tema cerita.<sup>13</sup> Narasi adalah sebuah cerita. Sebuah cerita yang didasarkan pada serangkaian peristiwa. Dalam hal ini ada satu atau lebih tokoh yang sedang mengalami atau menghadapi suatu konflik. Peristiwa, tokoh, dan konflik inilah yang menjadi unsur utama sebuah cerita, dan ketiganya disebut alur cerita. Sebuah cerita mungkin berisi fiksi, atau mungkin fakta atau fiksi yang dirancang atau diciptakan oleh penulisnya sendiri.<sup>14</sup>

#### b. Fungsi Teks Narasi dalam Pembelajaran

Fungsi teks narasi dalam pembelajaran adalah untuk menghibur dan memberikan informasi kepada pembaca secara menyenangkan dan interaktif. Teks narasi dapat membuat pembaca merasa terlibat dalam cerita, sehingga

---

<sup>13</sup> Mutiara Amoy Sari Sitinjak, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture Mapping (Picture and Picture dan Mind Mapping) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Swasta Trisakti Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2023/2024," 2024.

<sup>14</sup> Rekaza Akbar, "Pemanfaatan Autobiografi Sebagai Media Pembelajaran I untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Badar Tahun Ajaran 2022/2023," *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 1 (2024): 38–46.

meningkatkan minat dan keterlibatan dalam proses belajar. Pembaca seolah-olah menyaksikan atau mengalami peristiwa yang diceritakan, pembaca memaknai cerita melalui imainasi.<sup>15</sup> Teks narasi tidak hanya menghibur, tetapi juga menyajikan informasi tentang peristiwa, tema, dan karakter, yang membantu pembaca memahami konsep dan ide dengan lebih baik.

Dengan menggunakan bahasa yang kaya dan detail, teks narasi membantu pembaca mengembangkan imajinasi dan memahami konsep dengan cara yang lebih interaktif. Membaca teks narasi secara teratur dapat meningkatkan bahasa siswa karena mereka terpapar dengan berbagai gaya bahasa, struktur, dan istilah yang digunakan dalam cerita kalimat. Ini membantu siswa memahami dan menggunakan bahasa dengan lebih baik. Kegiatan membaca merupakan hal yang sangat penting, sehingga minat baca di berbagai kalangan selayaknya harus ditumbuhkan.<sup>16</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pembawa pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.<sup>17</sup>

Media adalah suatu komponen sumber belajar atau sarana fisik memuat bahan-bahan yang ada di lingkungan siswa dan merangsang belajar siswa. Dalam

---

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ervi Rahmadani, "Pengaruh Penggunaan Media Pop Up dan Media Big Book Terhadap Minat Baca Peserta Didik" (PhD Thesis, Universitas Negeri Makassar, 2019).

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, "Media pembelajaran" (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2021).

kaitannya dengan media pembelajaran, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis fotografis atau elektronik untuk memperoleh, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual atau linguistik.<sup>18</sup>

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan optimal. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.<sup>19</sup> Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang tersedia bagi Guru, misalnya media visual, audio, dan audio-visual, sehingga proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan tulis. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.<sup>20</sup> Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan memotivasi.<sup>21</sup> Adapun contoh dari media-media tersebut, yaitu:

#### 1) Media Visual

Berupa gambar atau foto, grafik, peta dan globe, serta bagan.

---

<sup>18</sup> Arief S. Sadiman, "Media pembelajaran," *Jakarta: rajawali pers*, 2021.

<sup>19</sup> Nuraisyah Nuraisyah, Bungawati Bungawati, dan Mirnawati Mirnawati, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar," *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar* 8, no. 1 (2024): 33–39.

<sup>20</sup> Ira Takwin dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 115–24.

<sup>21</sup> Riska Lestari dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 197–210.

## 2) Media Audio

Berupa radio, podcast, story telling, lagu.

## 3) Media Audio Visual

Berupa film, video, pertunjukan drama, televisi.<sup>22</sup>

### b. Peran Media dalam Meningkatkan Literasi

Dalam hal ini, pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar telah dijelaskan dengan teori para ahli. Dengan teori tersebut, peneliti meyakini bahwa peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting karena media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sebagai alat untuk menarik minat belajar siswa, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.<sup>23</sup> Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih banyak membaca dan belajar, serta dengan meningkatkan kreativitas siswa, mereka dapat fokus dalam menyerap informasi yang diberikan guru melalui media pembelajaran.<sup>24</sup> Media pembelajaran yang efektif, efisien, dan inovatif sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa.<sup>25</sup> Media berperan penting dalam meningkatkan literasi melalui berbagai

---

<sup>22</sup> Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17.

<sup>23</sup> Febriani Ehrick dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 321–36.

<sup>24</sup> Adinda Khairunnisa Putri dkk., "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi dalam Meningkatkan Literasi dan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2023): 181–90.

<sup>25</sup> Haerana Haerana dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ghibah dan Tabayun Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 433–44.

cara, terutama di era digital. Berikut ada beberapa contoh peran media dalam meningkatkan literasi:

- 1) Media Youtube yaitu dapat meningkatkan literasi siswa sekolah dasar dengan menyediakan video interaktif dan mudah diakses. Kelebihan Youtube adalah akses yang mudah, dapat dilihat kapanpun dan dimanapun, serta lebih mudah memahami isi video tersebut.<sup>26</sup>
- 2) Media pembelajaran yaitu membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan menggunakan video animasi, game interaktif, dan simulasi komputer. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>27</sup> Media pembelajaran juga dapat mengakomodasi gaya pembelajaran yang beragam dan memberikan umpan balik yang langsung dan interaktif.
- 3) Media literasi informasi yaitu media literasi informasi ada banyak macamnya, dan masing-masing media pada dasarnya mempunyai kemampuan yang berbeda-beda tergantung pada tingkat keahliannya. Oleh karena itu, setiap pendidik perlu memperjelas kebutuhannya masing-masing. Harapan terbesar dari media literasi informasi ini adalah untuk mempermudah dan mempercepat proses dan informasi, sehingga mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Zulfaa Ikfinaa dan Cahyo Hasanudin, "Peran Media YouTube untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar," dalam *Seminar Nasional Daring Sinergi*, vol. 1, 2023, 98–108.

<sup>27</sup> Mirnawati Mirnawati, "Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 98–112.

<sup>28</sup> Dwi Indri Rahmawati dan Eni Amaliah, "Peran Media Literasi Dan Informasi Dalam Pendidikan," *Jurnal El-Pustaka* 1, no. 2 (2023): 42–51.

### 3. *Smart Box*

#### a. Deskripsi *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.<sup>29</sup>

#### b. Keunggulan

Media pembelajaran *smart box* mempunyai keunggulan dibandingkan media lainnya yaitu:

- 1) Meningkatnya rasa ingin tahu pada isi kotak dan merasakan keterkejutan saat membuka kotak tersebut dan siswa diharapkan dapat membayangkan apa yang dilakukan dalam media permainan.
- 2) Untuk menciptakan ketertarikan pada kotak tersebut, terdapat gambar maupun tulisan menarik yang bisa dibuka dengan cara ditarik pembukaan kotak. Gambar-gambar ini dapat diisi di bagian sisi mana pun.

---

<sup>29</sup> 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.

- 3) Bisa diisi dengan berbagai macam barang sesuai kebutuhan baik berupa gambar atau surat. Dengan bantuan gambar, siswa diharapkan dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.<sup>30</sup>

c. Integrasi *Smart Box* dalam Pembelajaran Teks Narasi

Untuk mengintegrasikan *Smart Box* dalam pembelajaran teks narasi, beberapa strategi dapat dilakukan:

- 1) Menggunakan Fitur Interaktif

*Smart Box* dapat digunakan untuk menyajikan teks narasi dengan cara yang interaktif, seperti dengan menambahkan gambar, animasi, atau kartu yang relevan dengan konteks teks narasi.

- 2) Mengaktifkan Keterlibatan Siswa

Dengan menyediakan fitur-fitur interaktif, siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar dan memahami teks narasi dengan lebih baik.

- 3) Mengukur Hasil Belajar

Penggunaan *Smart Box* dapat diikuti dengan penilaian hasil belajar siswa untuk mengetahui efektivitas integrasi ini dalam meningkatkan pemahaman teks narasi.

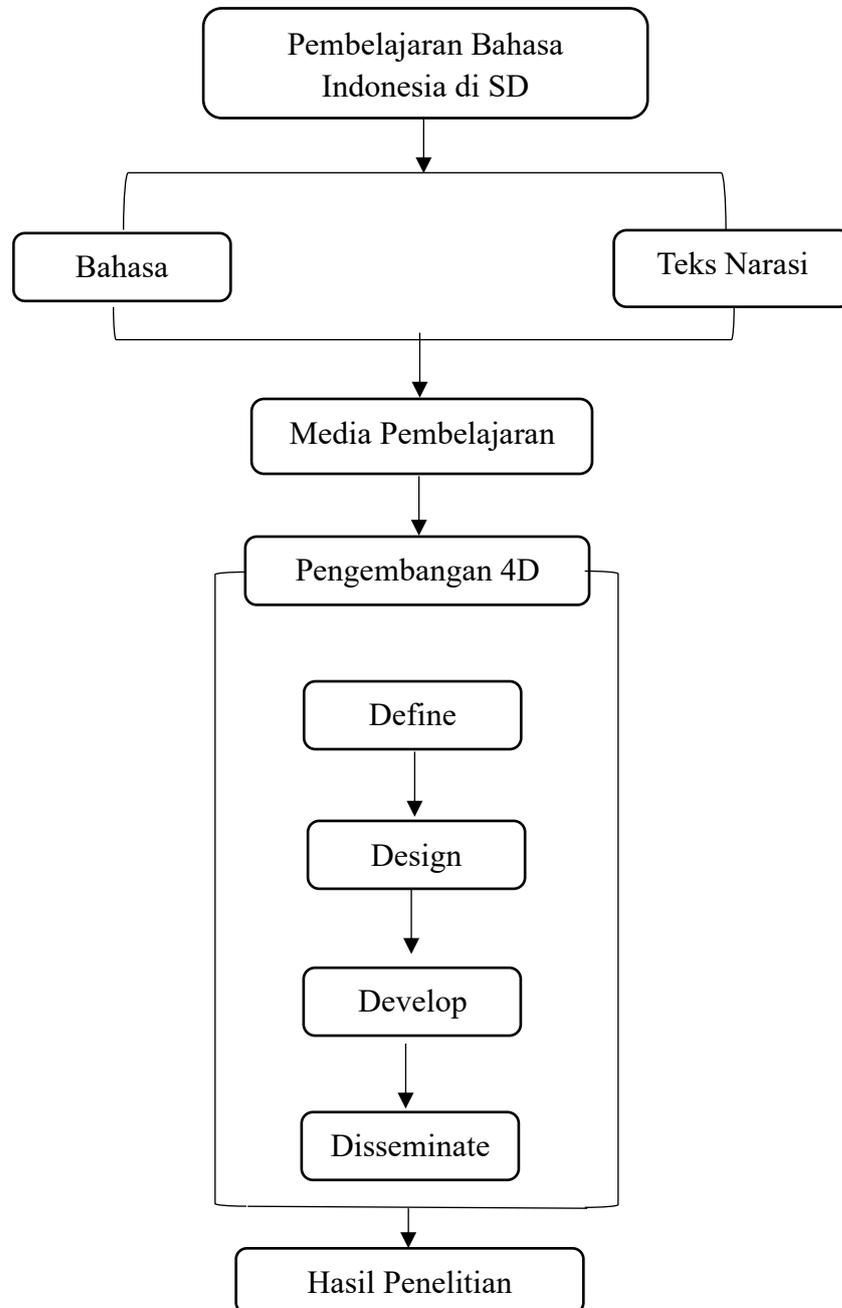
Dengan demikian, integrasi *Smart Box* dalam pembelajaran teks narasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka, tetapi perlu penelitian lebih lanjut untuk menentukan efektivitasnya secara spesifik dalam konteks ini.

---

<sup>30</sup> Eka Kartika Victorya, "Pengaruh Penggunaan Media Smart Explosion Box Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar" (PhD Thesis, Universitas Jambi, 2024).

### C. Kerangka Pikir

Untuk lebih jelasnya, kerangka pikir dalam penelitian pengembangan ini disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

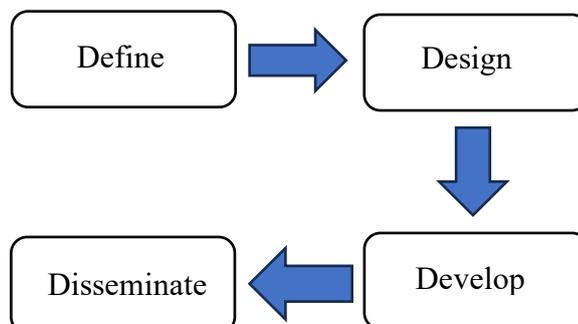
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam proses belajar mengajar.<sup>31</sup>

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Berikut bagan model 4D<sup>32</sup>:



Gambar 3.1 Bagan 4D

Model pengembangan 4D merupakan model yang lebih banyak digunakan oleh peneliti karena prosedur kerja dari model 4D. Kegiatan-

---

<sup>31</sup> Hanafi Hanafi, "Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan," *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2022): 129–50.

<sup>32</sup> Siti Mufidah 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.

kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan terbagi atas dua kegiatan yaitu: penilaian ahli dan uji pengembangan. Penilaian ahli merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Uji pengembangan merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Tahap ini terbagi atas 4 fase yaitu: pengujian validitas, pengemasan, difusi dan adopsi.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Deby Putri Perwita dan Popi Sri Kandika, "Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck)," 2022.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 51 Sumarambu yang berada di Kecamatan Telluwanua Kota Palopo Sulawesi Selatan.



Gambar 3.2 Lokasi Penelitian

### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa fase B kelas IV yang berjumlah 21 siswa. Adapun objek penelitian ini adalah media pembelajaran *Smart Box*.

## D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan pengembangan yaitu

pendefinisian, perancangan, pengembangan, penyebaran. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media *Smart Box* yaitu:

1. *Define*

Tahap *define* dilakukan untuk mendefinisikan dan menetapkan suatu kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini diawali dengan analisis kebutuhan peserta didik dengan menyebarkan angket kepada peserta didik fase B di SDN 51 Sumarambu Kota Palopo, serta melakukan wawancara kepada guru kelas IV di SDN 51 Sumarambu. Setelah analisis kebutuhan, dilanjut dengan merumuskan tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

2. *Design*

Pada tahap ini, membuat rancangan media *Smart Box*. Diawali dengan mengumpulkan bahan referensi materi pembelajaran dan literatur pendukung. Kemudian membuat konsep rancangan produk media *Smart Box*.

3. *Development*

Pada tahap *development*, dilakukan oleh validasi ahli yang diikuti revisi dan uji coba pengembangan. Tahapan dimana media *Smart Box* yang telah di buat akan dilakukan validasi produk oleh validasi ahli media, validasi materi dan validasi pembelajaran.

#### 4. *Disseminate*

Tahapan *disseminate* ini dilakukan untuk menyebar produk akhir media *Smart Box* yang sudah dikembangkan dan sudah dilakukan validasi oleh para ahli.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan data validasi dan data praktikalitas. Data validasi diperoleh dari lembar validasi oleh para ahli, sedangkan data praktikalitas diperoleh dari uji praktikalitas berupa angket respon pendidik yang telah diuji validitasnya terlebih dahulu.

#### 1. Lembar validasi ahli media

Kegunaan lembar validasi yang digunakan untuk menghasilkan data tentang kualitas produk media pembelajaran. Adapun indikator penilaiannya terdapat pada tampilan visual, kesesuaian materi, interaktivitas, kesesuaian teknis, aspek keamanan dan kenyamanan, aspek inovasi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media<sup>34</sup>

| Aspek yang dinilai            | Indikator Penilaian  | No. Butir |
|-------------------------------|--|-----------|
| Tampilan Visual               | Pemilihan warna, font, dan tata letak yang menarik   | 1         |
|                               | Kualitas gambar dan elemen mendukung penyampaian materi pada media                               | 2         |
| Kesesuaian Materi             | Materi disajikan secara jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran                              | 3         |
|                               | Media mendukung penyampaian materi pembelajaran  | 4         |
| Interaktivitas                | Media memberikan umpan balik yang relevan untuk pengguna   | 5         |
|                               | Mendorong keterlibatan aktif siswa   | 6         |
| Kesesuaian Teknis             | Media mudah di implementasikan tanpa kendala teknis  | 7         |
|                               | Tidak ada konten yang membahayakan atau tidak sesuai dengan etika                                | 8         |
| Aspek Keamanan dan Kenyamanan | Media nyaman digunakan dalam durasi yang cukup lama (misalnya, tidak menyebabkan kelelahan mata) | 9         |
|                               | Tidak ada elemen media yang membingungkan siswa maupun guru                                      | 10        |
| Aspek Inovasi                 | Media menawarkan pendekatan yang berbeda dan menarik untuk pembelajaran                          | 11        |

<sup>34</sup> Dicky Candra Kurniawan dkk., "Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 119–25.

## 2. Lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ini berisi indikator yang akan dinilai oleh validator. Indikator yang nilai meliputi kesesuaian materi, keterpaduan dengan kurikulum, kejelasan penyajian, relevansi contoh, keterlibatan pembelajar, kesesuaian penilaian, dan kemampuan menarik minat siswa.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi<sup>35</sup>

| Aspek yang dinilai            | Indikator   | No. Butir |
|-------------------------------|---|-----------|
| Kesesuaian Materi             | Materi sesuai tujuan pembelajaran peserta didik kelas IV  | 1         |
|                               | Materi sesuai kemampuan peserta didik kelas IV  | 2         |
| Keterpaduan dengan Kurikulum  | Materi terintegrasi dengan kurikulum yang berlaku   | 3         |
| Kejelasan Penyajian           | Bahasa yang digunakan jelas, mudah dipahami   | 4         |
| Relevansi Contoh              | Contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik                              | 5         |
| Keterlibatan Pembelajar       | Materi memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif melalui aktivitas atau pertanyaan   | 6         |
| Kesesuaian Penilaian          | Latihan atau soal yang diberikan sesuai materi dan tujuan pembelajaran                                | 7         |
| Kemampuan Menarik Minat Siswa | Materi menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari teks narasi | 8         |

<sup>35</sup> Dodi Efriyadi, "Pengembangan Unit Kegiatan Belajar Mandiri Berbasis Model Pembelajaran Alqurun dengan Review untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-Regulated Learning Peserta Didik" (PhD Thesis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Magister Pendidikan Matematika, 2022), <http://digilib.unila.ac.id/eprint/63081>.

### 3. Lembar validasi ahli bahasa

Lembar validasi ini berisi indikator yang akan dinilai oleh validator. Indikator yang nilai meliputi kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, komunikatif dan interaktif, lugas, dan penggunaan istilah dan simbol.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa<sup>36</sup>

| Aspek yang dinilai                        | Indikator   | No. Butir |
|---|---|-----------|
| Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia | Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)      | 1         |
|   | Ketetapan tata bahasa.  | 2         |
| Komunikatif dan interaktif                | Bahasa yang disajikan materi mudah untuk dipahami.                    | 3         |
|   | Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD. | 4         |
| Lugas                                     | Ketetapan struktur kalimat.   | 5         |
|   | Keefektifan kalimat.  | 6         |
|   | Kebakuan istilah.   | 7         |
| Penggunaan istilah dan simbol             | Konsistensi penggunaan istilah.                                       | 8         |
|   | Konsistensi penggunaan simbol.  | 9         |

### 4. Angket praktikalitas

Angket uji praktikalitas diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk memberikan data kepraktisan produk dapat digunakan untuk dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan angket uji kepraktisan. Adapun yang dinilai oleh pendidik meliputi kebermanfaatan media,

<sup>36</sup> Ketut Suar Adnyana, "Penilaian pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka," *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni* 11, no. 2 (2023): 343–59.

interaktivitas, kualitas konten, kemudahan akses, dan motivasi belajar, begitupun indikator yang dipenuhi peserta didik.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Respon Guru<sup>37</sup>

| Aspek Penilaian      | Indikator   | No. Butir |
|----------------------|---|-----------|
| Kebermanfaatan Media | Smart Box dapat membantu siswa dalam belajar                          | 1         |
|                      | Materi pelajaran lebih mudah dipahami siswa dengan media smart box    | 2         |
| Interaktivitas       | Penggunaan Smart Box mudah dan menarik                                | 3         |
|                      | Fitur interaktif dalam Smart Box membuat siswa tertarik untuk belajar | 4         |
| Kualitas Konten      | Materi dalam Smart Box jelas  | 5         |
|                      | Materi dalam Smart Box sesuai dengan kurikulum yang diajarkan         | 6         |
| Kemudahan Akses      | Smart Box dapat diakses siswa dengan mudah                            | 7         |
|                      | Penggunaan Smart Box cepat dan tidak ada masalah teknis               | 8         |
| Motivasi Belajar     | Penggunaan Smart Box meningkatkan semangat belajar siswa              | 9         |
|                      | Siswa lebih aktif berpartisipasi setelah menggunakan media Smart Box  | 10        |

<sup>37</sup> Miftakhuiddin Yuniastuti dan Muhammad Khoiron, "Media pembelajaran untuk generasi milenial," *Surabaya: Scorpindo Media Pustaka*, 2021, <https://www.academia.edu/download/99694984/615b952cf684f401b4b00147.pdf>.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Respon Siswa<sup>38</sup>

| Aspek                | Indikator   | No. Butir |
|----------------------|---|-----------|
| Kebermanfaatan Media | Siswa merasa Smart Box membantu dalam belajar                         | 1         |
|                      | Materi pelajaran lebih mudah dipahami dengan media Smart Box          | 2         |
| Interaktivitas       | Penggunaan Smart Box mudah dan menarik                                | 3         |
|                      | Fitur interaktif dalam Smart Box membuat siswa tertarik untuk belajar | 4         |
| Kualitas Konten      | Materi dalam Smart Box jelas  | 5         |
|                      | Materi dalam Smart Box sesuai dengan kurikulum yang diajarkan         | 6         |
| Kemudahan Akses      | Siswa dapat mengakses smart box dengan mudah                          | 7         |
|                      | Penggunaan Smart Box cepat dan tidak ada masalah teknis               | 8         |
| Motivasi Belajar     | Penggunaan Smart Box meningkatkan semangat belajar siswa              | 9         |
|                      | Siswa lebih aktif berpartisipasi setelah menggunakan media Smart Box  | 10        |

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dikatakan sebagai salah satu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Dari

<sup>38</sup> Ismawati Rahim, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Edukatif untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 116 Inpres Barugae Kecamatan Camba Kabupaten Maros*, 2023, <http://eprints.unm.ac.id/34066/>.

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. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah pengisian lembar validasi setiap instrumen yang diberikan oleh validator untuk kemudian diisi dengan tanda (√) pada skala likert 1-4.

Tabel 3.6 Skala liker<sup>39</sup>

| <b>Skor</b> | <b>Keterangan</b> |
|-------------|-------------------|
| 1           | Sangat tidak baik |
| 2           | Tidak baik        |
| 3           | Baik              |

<sup>39</sup> Sugiyono, "Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D," 2022.

|   |             |
|---|-------------|
| 4 | Sangat baik |
|---|-------------|

Berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator maka dapat ditentukan validasinya dengan rumus persentasenya sebagai berikut:

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

Untuk menginterpretasi nilai validasi, maka digunakan pengklasifikasian validitas sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Uji Validasi Ahli<sup>40</sup>

| <b>Interval</b> | <b>Kriteria Kelayakan</b> | <b>Keterangan</b>                        |
|-----------------|---------------------------|--|
| 81% - 100%      | Sangat valid              | Tidak revisi                             |
| 61% - 80%       | Valid                     | Tidak revisi                             |
| 41% - 60%       | Cukup valid               | Revisi Sebagian                          |
| 21% - 40%       | Kurang valid              | Revisi ulang dan pengkajian ulang materi |
| 0% - 20%        | Tidak valid               | Revisi total                             |

Reabilitas berhubungan dengan ketetapan hasil pengukuran dimana suatu instrumen yang *reliable* akan menunjukkan hasil pengukuran yang sama meski digunakan dalam waktu yang berbeda.

b. Teknik analisis data praktilitas

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

<sup>40</sup> Ibid.

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori praktikalitas instrumen media pembelajaran berikut:

Tabel 3.8 Kategori uji praktikalitas produk<sup>41</sup>

| <b>Interval</b> | <b>Kriteria</b> |
|-----------------|-----------------|
| 81% - 100%      | Sangat praktis  |
| 61% - 80%       | Praktis         |
| 41% - 60%       | Cukup praktis   |
| 21% - 40%       | Kurang praktis  |
| 0% - 20%        | Tidak praktis   |

<sup>41</sup> Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (2021): 75–82.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi untuk meningkatkan pemahaman narasi dan motivasi belajar siswa. Proses pengembangan media ini mengikuti prosedur yang mengacu pada model 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Adapun hasil yang diperoleh dalam tahap tersebut berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. *Define***

Pada tahapan ini terdapat beberapa tahapan yaitu, analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru, dan analisis tujuan pembelajaran.

##### **a. Analisis Kebutuhan Siswa**

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang karakteristik peserta didik dan kesulitan yang mereka rasakan, serta peneliti dapat memahami apa yang siswa butuhkan. Dengan mengetahui kebutuhan tersebut, media pembelajaran yang dibuat dapat disesuaikan agar benar-benar mendukung proses belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data tentang karakteristik siswa dengan menggunakan angket berbentuk pilihan ganda. Dalam angket ini, peneliti memberikan 12 pertanyaan yang relevan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik. Hasil angket tersebut

kemudian dijelaskan menggunakan diagram lingkaran. Berikut adalah hasil angket tersebut.



Gambar 4.1 Kesulitan belajar teks narasi

Berdasarkan gambar 4.1 di atas, data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 19% atau 4 siswa kadang-kadang mengalami kesulitan saat belajar teks narasi. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang jarang digunakan bahkan guru hanya menggunakan buku cetak ketika mengajar. Selain itu, sebanyak 14% atau 3 siswa yang mudah memahami pelajaran teks narasi, sebanyak 38% atau 8 siswa sering mengalami kesulitan dalam pelajaran teks narasi karena tidak dapat memahami pelajaran hanya dengan menggunakan media buku cetak, dan sebanyak 29% atau 6 siswa sangat sulit memahami pelajaran Bahasa Indonesia karena mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar. Dari data tersebut, terlihat bahwa dari total 21 siswa, mereka mengalami kesulitan belajar yang disebabkan oleh beberapa faktor, dengan faktor yang paling dominan adalah jarang menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan buku cetak.



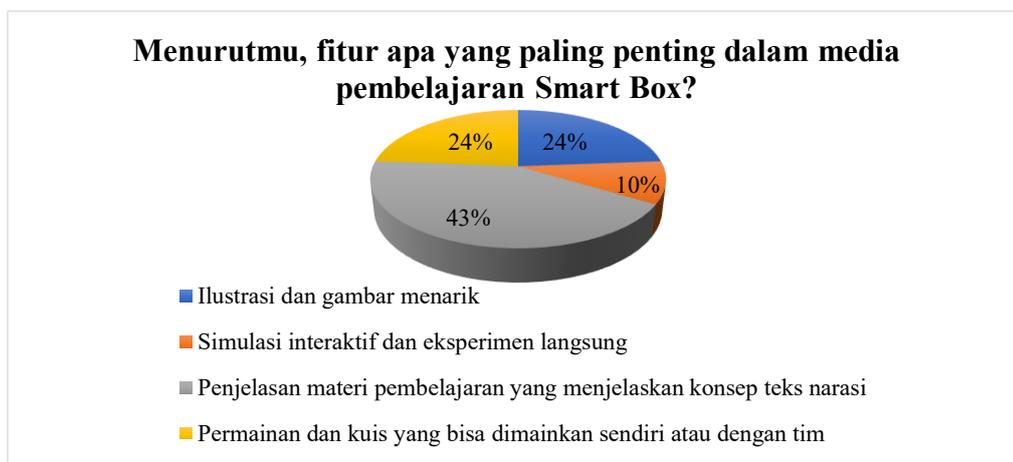
Gambar 4.2 Warna yang Menarik dalam Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar 4.2 di atas, hasil angket menunjukkan bahwa dari 21 siswa, sebagian besar lebih memilih warna yang cerah dan beragam dalam media pembelajaran. Sebanyak 48% atau 10 siswa memilih warna cerah dan beragam seperti merah, kuning, hijau, biru, sebanyak 14% atau 3 siswa memilih warna lembut dan tidak mencolok. Sementara itu, 38% atau 8 siswa memilih kombinasi warna gelap dan terang agar nyaman dibaca. Tidak ada siswa yang memilih tidak terlalu peduli dengan warna.



Gambar 4.3 Media pembelajaran yang disukai

Berdasarkan gambar 4.3 di atas, data yang didapatkan dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 57% atau 12 siswa lebih suka dengan media 3 dimensi dengan ilustrasi yang menarik. Sebanyak 24% atau 5 siswa lebih memilih buku atau modul cetak dikarenakan saat proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan buku cetak. Sementara 10% atau 2 siswa lebih menyukai materi teks dan gambar. Selain itu, 10% atau 2 siswa juga memilih kuis dan latihan sebagai media pembelajaran.



Gambar 4.4 Fitur dalam media pembelajaran Smart Box

Berdasarkan gambar 4.4 di atas, hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 24% atau 5 siswa lebih menyukai media pembelajaran dengan ilustrasi dan gambar menarik. Sebanyak 10% atau 2 siswa menyukai media pembelajaran dengan simulasi interaktif dan eksperimen langsung. Sebanyak 43% atau 9 siswa menyukai media pembelajaran berisi penjelasan materi pembelajaran yang menjelaskan konsep teks narasi. Selain itu, sebanyak 24% atau 5 siswa memilih media pembelajaran dengan permainan dan kuis yang bisa dimainkan sendiri atau dengan tim.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil wawancara menggunakan angket yang diisi oleh guru kelas IV SDN 51 Sumarambu diperoleh informasi, bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu alat peraga 3D dengan ilustrasi menarik dan dipadukan dengan metode kolaboratif yang menarik. Media pembelajaran *Smart Box* merupakan salah satu alat peraga 3D dengan ilustrasi menarik dan juga media pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan minat belajar atau pemahaman siswa. Selain itu, media pembelajaran *Smart Box* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sebelum memulai pembelajaran, sehingga membuat siswa tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan, untuk menggambarkan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disusun dengan mengacu pada capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP). Berikut capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP) fase B kelas IV:

Tabel 4.1 CP, TP, ATP Fase B Kelas IV

| <b>Elemen</b>        | <b>Capaian Pembelajaran</b>        | <b>Tujuan Pembelajaran</b>   | <b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>                |
|----------------------|------------------------------------|------------------------------|--|
| Membaca dan memirsas | Peserta didik mampu memahami pesan | Peserta didik mampu memahami | 1. Peserta didik memahami isi teks narasi yang |

---

|   |   |  |
|---|---|--|
| dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi dalam bentuk cetak dan elektronik. | informasi tentang kehidupan sehari-hari dalam bentuk cetak. Peserta didik mampu memahami informasi dari teks narasi dalam bentuk cetak. Peserta didik mampu menjelaskan permasalahan yang di hadapi tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu menambah kosa kata baru dari teks yang dibaca. | dibacakan atau dari media audio.<br>2. Peserta didik memahami pesan dan informasi dari teks narasi dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik.<br>3. Peserta didik memahami isi teks narasi berkaitan dengan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita. |
|---|---|--|

---

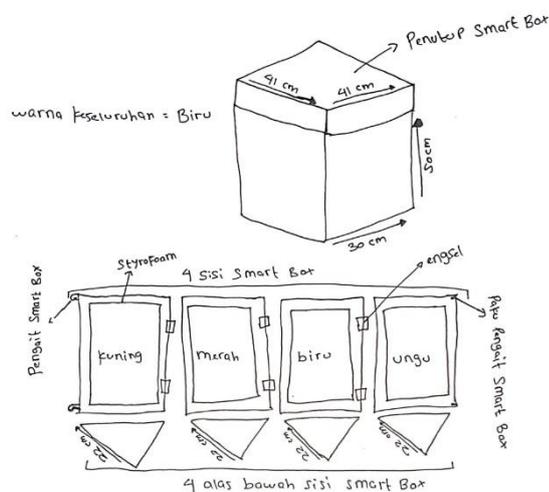
## 2. *Design*

Hasil dari analisis kebutuhan selanjutnya dijadikan sebagai acuan dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini penting agar media yang dirancang relevan dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Proses pembuatan media pembelajaran ini melibatkan dua tahapan utama yaitu tahapan pembuatan

desain materi dalam *smart box* dan desain *smart box* itu sendiri. Desain materi dalam *smart box* dibuat menggunakan aplikasi *canva*, sehingga peneliti dapat menghasilkan tampilan desain yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Materi didesain secara sistematis sehingga mendukung pemahaman siswa terhadap konsep teks narasi, juga mempertimbangkan gaya belajar siswa, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil analisis kebutuhan yang telah diintegrasikan ke dalam perancangan media, diharapkan mampu membuat media memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Desain kerangka *smart box* pula dibuat dari tripleks sebagai bahan utama, dilengkapi dengan bahan pendukung seperti cat, engsel, styrofoam, dan lem kayu.

a. Sketsa Desain Media *Smart Box*



Gambar 4.5 Desain Kerangka *Smart Box*

b. Langkah-langkah Finalisasi Pembuatan *Smart Box*

Tabel 4.2 Langkah-langkah Finalisasi Pembuatan *Smart Box*

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



4.



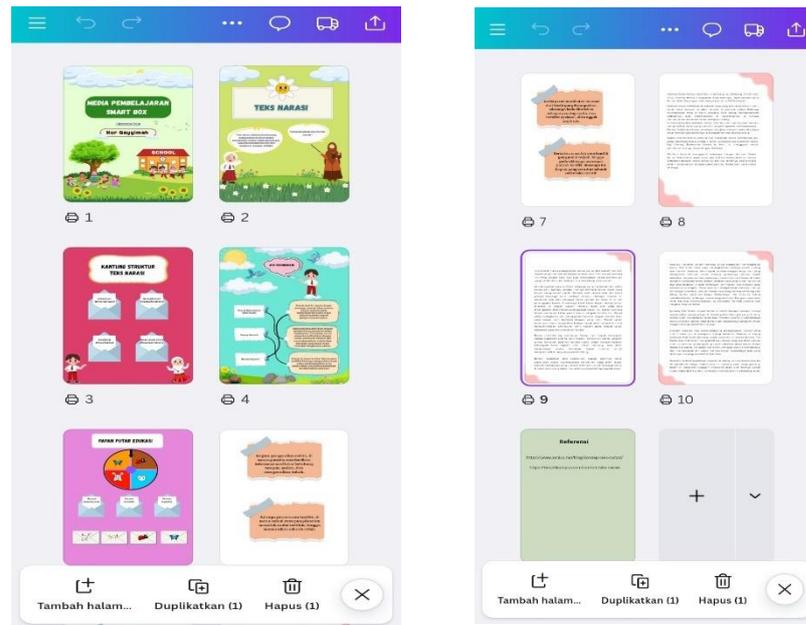
Tampilan setelah menyusun elemen-elemen media *smart box*

---

### 1. *Development*

Tahap *development* ini, media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya pada tahap desain. Kemudian melakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan serta mendapatkan kritik dan saran dari validator.

Pada tahapan ini dihasilkan bentuk akhir media *smart box* setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari validator. Penilaian media pembelajaran *smart box* dilakukan oleh tiga orang ahli. Pada tahapan ini menggunakan rumus kevalidan bahan ajar yang dinilai oleh para validator. Berikut hasil desain dalam *smart box* sebelumnya.

Gambar 4.6 Desain dalam *Smart Box*Tabel 4.3 Fitur-fitur *Smart Box*

| No | Tampilan | Keterangan  |
|----|----------|---|
| 1. |          | Desain bagian depan, samping kanan, dan samping kiri <i>Smart Box</i> |



2.



Desain bagian sisi pertama dalam *Smart Box* berisi pengertian teks narasi

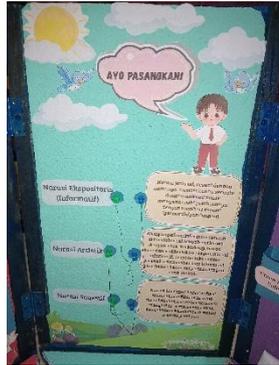
3.



Desain bagian sisi kedua dalam *Smart Box* berisi kantung struktur teks narasi

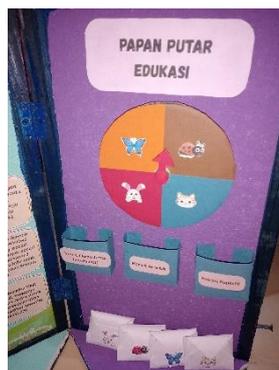
---

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

a. Validitas media pembelajaran *smart box* pada materi teks narasi

Setelah produknya selesai maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi produk. Uji validasi ini melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel pakar validator berikut:

Tabel 4.4 Nama-nama Validator

| No | Nama                           | Ahli(Pakar) |
|----|--------------------------------|-------------|
| 1. | Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.       | Materi      |
| 2. | Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.        | Bahasa      |
| 3. | Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | Media       |

Pada tahap ini, masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan serta melakukan pengecekan kembali terhadap produk yang telah dirancang, mulai dari penyetikan, tata letak gambar, kesesuaian warna yang digunakan, penggunaan kata yang sesuai KBBI dan yang paling utama adalah penyusunan komponen-komponen media pembelajaran *smart box* dan materi yang relevan. Adapun hasil validasi dari tiap validator dijabarkan sebagai berikut:

#### 1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi pada media pembelajaran *smart box* materi teks narasi.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

| Aspek yang dinilai           | Pernyataan   | Skor |
|------------------------------|--|------|
| Kesesuaian Materi            | Materi sesuai tujuan pembelajaran peserta didik kelas IV   | 3    |
|                              | Materi sesuai kemampuan peserta didik kelas IV   | 3    |
| Keterpaduan dengan Kurikulum | Materi terintegrasi dengan kurikulum yang berlaku.   | 3    |
| Kejelasan Penyajian          | Bahasa yang digunakan jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.      | 3    |
| Relevansi Contoh             | Contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.                            | 4    |
| Keterlibatan Pembelajar      | Materi memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif melalui aktivitas atau pertanyaan. | 4    |

|                               |  |              |
|-------------------------------|--|--------------|
| Kesesuaian Penilaian          | Soal evaluasi yang diberikan sesuai materi dan tujuan pembelajaran.                                    | 3            |
| Kemampuan Menarik Minat Siswa | Materi menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari teks narasi. | 3            |
| Total Skor                    |  | 26           |
| Total Keseluruhan Skor        |  | 32           |
| Presentase                    |  | 81,25%       |
| Kategori                      |  | Sangat Valid |

Tabel 4.5 menunjukkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, memperoleh nilai rata-rata kelayakan sebesar 81,25% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, ada saran atau masukan dari ahli materi agar materi dalam media pembelajaran *smart box* yang dibuat menjadi lebih baik dan siap untuk di uji cobakan pada siswa yaitu menambahkan elemen kartu pengecoh.

## 2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa pada media pembelajaran *smart box* materi teks narasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa. Fokus utama validasi ini adalah untuk menilai empat aspek sembilan pernyataan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Aspek yang dinilai                        | Pernyataan  | Skor |
|---|---|------|
| Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia | Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI). | 3    |
|   | Ketetapan tata bahasa.  | 3    |

|                               |   |              |
|-------------------------------|---|--------------|
| Komunikatif dan interaktif    | Bahasa yang disajikan materi mudah untuk dipahami.                    | 4            |
|                               | Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD. | 4            |
| Lugas                         | Ketetapan struktur kalimat.   | 4            |
|                               | Keefektifan kalimat.  | 3            |
|                               | Kebakuan istilah.   | 4            |
| Penggunaan istilah dan simbol | Konsistensi penggunaan istilah.                                       | 3            |
|                               | Konsistensi penggunaan simbol.  | 3            |
| Total Skor                    |   | 31           |
| Total Keseluruhan Skor        |   | 36           |
| Presentase                    |   | 86,11%       |
| Kategori                      |   | Sangat Valid |

Tabel 4.6 tersebut menggambarkan hasil validasi bahasa yang menunjukkan besar presentase adalah 86,11% dengan kategori sangat valid. Meskipun demikian, ada aspek yang harus diperbaiki yaitu penulisan istilah bahasa asing yang benar.

### 3) Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran *smart box* materi teks narasi ini bertujuan untuk menilai desain atau rancangan yang telah dibuat. Fokus utama validasi ini adalah untuk menilai enam aspek sebelas pernyataan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek yang dinilai            | Pernyataan   | Skor  |
|-------------------------------|--|-------|
| Tampilan Visual               | Pemilihan warna, font, dan tata letak menarik  | 3     |
|                               | Kualitas gambar dan elemen mendukung penyampaian materi pada media                     | 3     |
|                               | Materi disajikan secara jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran                    | 3     |
| Kesesuaian Materi             | Media mendukung penyampaian materi pembelajaran  | 3     |
|                               | Media memberikan umpan balik yang relevan untuk pengguna                               | 3     |
| Interaktivitas                | Mendorong keterlibatan aktif siswa   | 3     |
| Kesesuaian Teknis             | Media mudah di implementasikan tanpa kendala teknis                                    | 3     |
|                               | Tidak ada konten yang membahayakan atau tidak sesuai dengan etika                      | 3     |
| Aspek Kenyamanan dan Keamanan | Media nyaman digunakan dalam durasi yang cukup lama (tidak menyebabkan kelelahan mata) | 3     |
| Aspek Inovasi                 | Tidak ada elemen media yang membingungkan siswa maupun guru                            | 3     |
|                               | Media menawarkan pendekatan yang berbeda dan menarik untuk pembelajaran                | 3     |
| Total Skor                    |  | 33    |
| Total Keseluruhan Skor        |  | 44    |
| Presentasi                    |  | 75%   |
| Kategori                      |  | Valid |

Tabel 4.7 hasil penilaian validasi oleh ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran *smart box* menunjukkan presentase 75% dengan kategori valid. Media ini dapat digunakan dengan catatan perlu dilakukan revisi kecil. Meskipun layak digunakan, validator tetap memberikan beberapa saran atau revisi. Adapun hasil revisi yang sesuai dengan saran dari ahli media sebagai berikut:

- a) Beberapa elemen media perlu diperbaiki sesuai saran validator
- b) Buatlah buku panduan penggunaan media

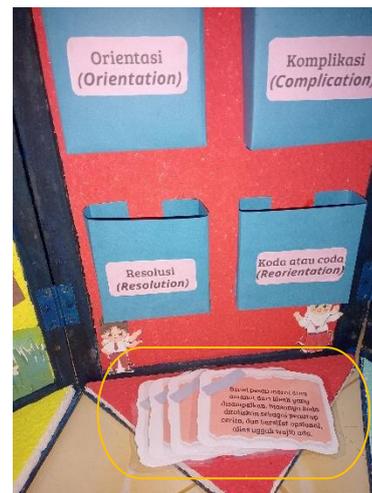
Hasil validasi dari tiga validator, yaitu validator materi, bahasa, dan media terhadap media pembelajaran *smart box* pada materi teks narasi yang dikembangkan, masing-masing memperoleh presentase 81,25 %, 86,11% dan 75%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian uji validitas validasi materi dan bahasa termasuk dalam kategori sangat valid dan validasi media termasuk dalam kategori valid. Setelah dilakukan validasi dan revisi sesuai saran dari para validator media pembelajaran *smart box* pada materi teks narasi dapat di uji cobakan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan kepada siswa kelas IV SDN 51 Sumarambu yang berjumlah 21 orang siswa. Setelah diterapkannya media pembelajaran, maka akan diberikan angket praktikalitas kepada guru dan siswa agar mendapatkan hasil kepraktisan media yang selanjutnya akan dijadikan bahan evaluasi peneliti.

b. Hasil Validasi Media Pembelajaran *Smart Box*

Tabel 4.8 Kritik dan Saran

| No | Validator Ahli | Kritik dan Saran   | Hasil Revisi   |
|----|----------------|--|--|
| 1. | Ahli Materi    | Pada bagian kantung struktur teks narasi, tambahkan elemen kartu pengecoh. |   |
| 2. | Ahli Bahasa    | Pada bagian kantung struktur teks narasi, tulisan asing dimiringkan.       |  |

3. Ahli Media Pada bagian kantung struktur teks narasi, kartu struktur teks narasi di laminating. Kemudian membuat buku panduan penggunaan media.



c. Hasil uji Coba Terbatas Media Pembelajaran Oleh Siswa

Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran *Smart Box* oleh Siswa

| No  | Responden | Skor Perolehan | Persentase | Kategori        |
|-----|-----------|----------------|------------|-----------------|
| 1.  | AN        | 35             | 87,5%      | Sangat Praktis  |
| 2.  | RH        | 34             | 85%        | Sangat Praktis  |
| 3.  | NA        | 37             | 92,5%      | Sangat Praktis  |
| 4.  | PA        | 34             | 85%        | Sangat paraktis |
| 5.  | AK        | 36             | 90%        | Sangat Praktis  |
| 6.  | RP        | 33             | 82,5%      | Sangat Praktis  |
| 7.  | WY        | 33             | 82,5%      | Sangat Praktis  |
| 8.  | AI        | 34             | 85%        | Sangat Praktis  |
| 9.  | VT        | 34             | 85%        | Sangat Praktis  |
| 10. | RY        | 35             | 87,5%      | Sangat Praktis  |
| 11. | FD        | 35             | 87,5%      | Sangat Praktis  |
| 12. | IA        | 33             | 82,5%      | Sangat Praktis  |
| 13. | UM        | 35             | 87,5%      | Sangat Praktis  |
| 14. | NB        | 33             | 82,5%      | Sangat Praktis  |
| 15. | CS        | 33             | 82,5%      | Sangat Praktis  |
| 16. | EF        | 34             | 85%        | Sangat Praktis  |
| 17. | NK        | 34             | 85%        | Sangat Praktis  |
| 18. | FA        | 34             | 85%        | Sangat Praktis  |

|     |                  |     |        |                |
|-----|------------------|-----|--------|----------------|
| 19. | AR               | 35  | 87,5%  | Sangat Praktis |
| 20. | SB               | 34  | 85%    | Sangat Praktis |
| 21. | PI               | 35  | 87,5%  | Sangat Praktis |
|     | <b>Jumlah</b>    | 720 | 1.800% |                |
|     | <b>Rata-rata</b> |     | 85,71% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel 4.9 dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respon siswa yang mencapai rata-rata sebesar 85,71%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat tergolong sangat praktis.

d. Hasil Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran *Smart Box* oleh Guru

Tabel 4.10 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran *Smart Box* oleh Guru

| No | Nama Guru                  | Skor Perolehan | Persentase | Kategori |
|----|----------------------------|----------------|------------|----------|
| 1. | Nurhikmah, S.Pd.,<br>M.Pd. | 31             | 77,5%      | Praktis  |

Merujuk pada data dalam tabel 4.10 dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon yang baik dari guru. Rata-rata hasil angket mencapai 77,5%, yang menunjukkan bahwa modul tersebut berada dalam kategori praktis.

Pada tahap ini yaitu tahap penyebaran produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *smart box* sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan validasi oleh beberapa ahli, media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan dan dinyatakan valid oleh tim validator dan sangat praktis dari hasil uji coba secara terbatas oleh siswa kelas IV SDN 51 Sumarambu dan Guru kelas IV SDN 51 Sumarambu. Selain itu media pembelajaran ini juga efektif untuk meningkatkan

literasi dan motivasi belajar siswa sehingga media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil.

#### 4. *Disseminate*

Pada tahap ini yaitu tahap *disseminate* media pembelajaran *Smart Box*, 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. Kedua tahapan ini dirancang secara sistematis agar media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya sampai ke tangan pengguna, tetapi juga dapat dipahami dan dimanfaatkan secara optimal oleh guru kelas IV.

Pada tahap publikasi, peneliti mulai menyebarkan media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu media pembelajaran *Smart Box* kepada guru kelas IV sebagai pengguna utama. Penyebaran dilakukan sebagai bagian dari upaya implementasi dan uji pemanfaatan media pembelajaran *Smart Box* di sekolah. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, serta mendapatkan masukan dari guru terkait kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa kelas IV. Proses ini juga menjadi langkah awal untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran *Smart Box*.

Tahap kedua adalah pelatihan penggunaan produk yang merupakan proses pembimbingan kepada guru dalam memahami cara menggunakan media pembelajaran *Smart Box* secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan ini sangat penting untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai isi,

alur, dan cara menyampaikan materi melalui media. Pelatihan bisa dilakukan secara langsung. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya mampu menggunakan media secara teknis, tetapi juga dapat mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV.

## **B. 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.

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. *Define*

Pada tahap ini, 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 dikembangkan dengan mengkaji kebutuhan siswa. Dengan adanya analisis kebutuhan, maka produk atau model dapat menjawab pertanyaan penelitian.<sup>42</sup> 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.

---

<sup>42</sup> Marindu Waruwu, "Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.

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 belajar. Siswa lebih menyukai media pembelajaran dengan tampilan tiga dimensi, ilustrasi menarik, dan permainan interaktif. Siswa dengan gaya belajar visual akan merasa kesulitan jika materi diajarkan terutama melalui ceramah, tanpa adanya bantuan visual seperti grafik, diagram, atau gambar.<sup>43</sup> Sangat penting bagi guru untuk memahami dan menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan gaya belajar siswa.

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. Proses penyampaian pembelajaran oleh guru yang kurang dalam memahami gaya belajar siswa sebagai penyebab pembelajaran di dalam kelas yang kurang bermakna.<sup>44</sup> 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.

---

<sup>43</sup> Eka Darma Putra Telaumbanua dan Agnes Renostini Harefa, "Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa," *Journal of education research* 5, no. 1 (2024): 691–97.

<sup>44</sup> Feby Andriani dan Nursiwi Nugraheni, "Analisis Karakteristik Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berdiferensiasi," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 01 (2024): 33–41.

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. Rencana pembelajaran yang terstruktur dan tepat sasaran memungkinkan guru memaksimalkan potensi siswa dan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.<sup>45</sup> 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. *Design*

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.

---

<sup>45</sup> Zira Putri Faradila, "Peran perencanaan dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menarik," *Karimah Tauhid* 3, no. 5 (2024): 6046–53.

Perancangan media dilakukan dalam dua bagian utama, yaitu desain kerangka fisik *Smart Box* dan desain isi materi yang dimasukkan ke dalam media.

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 memasang 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. Daya tarik visual, elemen interaktif, fungsi kolaboratif, dan signifikansi praktis dari platform membantu menjaga semangat belajar siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terkait materi pelajaran.<sup>46</sup> 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

---

<sup>46</sup> Mehira Filza Atmoko dkk., "Implementasi Papan Pintar Pohon Aturan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas I MI Muhammadiyah Semanu," *SEMNASFIP*, 2024, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23687/0>.

dan struktur teks narasi. Dalam penelitian Ayu Na'imatul Muflikhah menyatakan desain media pembelajaran perlu menarik agar bisa membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. 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.

### 3. *Development*

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.

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*. Penggunaan *canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya.<sup>47</sup> Aplikasi *canva* digunakan sebagai alat untuk mendesain materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan agar memiliki desain

---

<sup>47</sup> Husain Al Hidayah dkk., "Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 97–102.

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.<sup>48</sup> Dalam penelitian Elfin Purnama Sari menyatakan proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik akan sangat membantu dalam keefektifan penyampaian isi pembelajaran pada saat itu.

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

---

<sup>48</sup> Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling, "Pengembangan media pembelajaran *canva* dalam meningkatkan kompetensi guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 10851092* (2021),

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 di kehidupan sehari-hari.<sup>49</sup> Validasi ahli bahasa fokus pada penggunaan bahasa yang komunikatif, sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI), 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.

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 menjadi validator terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Adapun hasil dari uji coba media pembelajaran

---

<sup>49</sup> Yulia Safitri, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 4, no. 2 (2025): 84–96.

*Smart Box* yaitu sangat praktis oleh siswa sebanyak 85,71%. Dari hasil kepraktisan oleh guru sebanyak 77,5% masuk ke dalam kategori praktis.

#### 4. *Disseminate*

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.

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.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. 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.

1. *Define* 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.
2. *Design* 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 memasang 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.

3. *Development* 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%.
4. *Disseminate* 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.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu:

1. Siswa diharapkan memanfaatkan media pembelajaran *Smart Box* secara aktif dalam proses belajar.

2. Guru diharapkan mampu mengelola pembelajaran dengan pendekatan kolaboratif dan memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif menggunakan media yang telah dikembangkan.
3. 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

- Adnyana, Ketut Suar. "Penilaian pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka." *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni* 11, no. 2 (2023): 343–59.
- Abu al-Qasim Sulaiman bin Ahmad ath-Thabraniy, *Al-Mu'jam al-Awshath li ath-Thabraniy*, Juz 5, No. 5365, (Cairo-Mesir: Dar al-Haramain, 1995), h. 298.
- Akbar, Rekaza. "Pemanfaatan Autobiografi Sebagai Media Pembelajaran I Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Narasi Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 5 Badar Tahun Ajaran 2022/2023." *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 1 (2024): 38–46.
- Al Hidayah, Husain, Hasan Muh Hidayatullah, Anin Asnidar, dan Nasir Nasir. "Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva." *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2024): 97–102.
- Alifa, Jihan, Ikha Listyarini, dan Lina Putriyanti. "Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024): 426–38.
- Andriani, Feby, dan Nursiwi Nugraheni. "Analisis Karakteristik Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berdiferensiasi." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 5, no. 01 (2024): 33–41.
- Arsyad, Azhar. "Media pembelajaran." Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2021.
- Aryani, Wahyuni Dwi, 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.
- Atmoko, Mehira Filza, Apri Utami Parta Santi, dan Tazkiyyatu Taznim. "Implementasi Papan Pintar Pohon Aturan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas I MI Muhammadiyah Semanu." *SEMNASFIP*, 2024.
- Departemen Agama, R I. "Al-Qur'an dan Terjemahnya". *Bandung: Diponegoro 336 (2021)*.
- Efriyadi, Dodi. "Pengembangan Unit Kegiatan Belajar Mandiri Berbasis Model Pembelajaran Alqurun dengan Review untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-Regulated Learning Peserta Didik." PhD Thesis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Magister Pendidikan Matematika, 2022.
- Ehrick, Febriani, Mardi Takwim, dan Bungawati Bungawati. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar

- IPA di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 321–36.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. “Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17.
- Faradila, Zira Putri. “Peran perencanaan dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menarik.” *Karimah Tauhid* 3, no. 5 (2024): 6046–53.
- Guntur, Muhammad, 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.
- Guntur, Muhammad, Zahratul Hayati, dan Afif Alfiyanto. “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.
- Haerana, Haerana, Nurdin Kaso, dan Nurul Aswar. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Materi Ghibah dan Tabayun Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 5, no. 1 (2025): 433–44.
- Hanafi, Hanafi. “Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan.” *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2022): 129–50.
- Hikam, Bilal Fatwa, dan Hidayah Baisa. “Sistem Pembelajaran Alquran Dengan Kemampuan Membaca Alquran Santri.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora* 6, no. 1 (2021): 1–7.
- Ikfinaa, Zulfaa, dan Cahyo Hasanudin. “Peran Media YouTube untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional Daring Sinergi* 1, no. 1 (2023): 98–108.
- Ivantri, Rohmah. “Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD.” *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 1, no. 2 (2021): 185–200.
- Kurniawan, Dicky Candra, Dedi Kuswandi, dan Arafah Husna. “Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA tentang sifat dan perubahan wujud benda kelas IV SDN Merjosari 5 Malang.” *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 119–25.
- Lestari, Riska, Edhy Rustan, dan Nilam Permatasari Munir. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Audio Visual untuk Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 197–210.
- Mirawati, Mirawati. “Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 1 (2020): 98–112.

- Monoarfa, Merrisa, dan Abdul Haling. "Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru." *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 10851092 (2021).
- 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.
- Muflikhah, Ayu Na'imatul. "Pengembangan media pembelajaran smart box pada materi simetri putar bangun datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu." PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2024.
- Mujtahidah, Nurul, Munir Yusuf, Muhammad Guntur, dan Nurul Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo." *Jurnal Konsep* 12, no. 3 (2023): 53–61.
- Nur'Afiifah, Isnaini, dan Muhammad Slamet Yahya. "Konsep Belajar Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah)." *Arfannur* 1, no. 1 (2020): 87–102.
- Nuraisyah, Nuraisyah, Bungawati Bungawati, dan Mirnawati Mirnawati. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar." *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar* 8, no. 1 (2024): 33–39.
- Perwita, Deby Putri, dan Popi Sri Kandika. *Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck)*. INA-Rxiv, 2022.
- Putri, Adinda Khairunnisa, Agil Nahar Febri Ema Tri Jida, Auliana Laili Fajri Zaky, Devinna Andarini Saputri, Muhammad Ismail Faruqi, dan Arita Marini. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi dalam Meningkatkan Literasi dan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 3, no. 2 (2023): 181–90.
- Rahim, Ismawati. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Game Edukatif untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 116 Inpres Barugae Kecamatan Camba Kabupaten Maros*. 2023.
- Rahmadani, Ervi. "Pengaruh Penggunaan Media Pop Up dan Media Big Book Terhadap Minat Baca Peserta Didik." PhD Thesis, Universitas Negeri Makassar, 2019.
- Rahmawati, Dwi Indri, dan Eni Amaliah. "Peran Media Literasi Dan Informasi Dalam Pendidikan." *Jurnal El-Pustaka* 1, no. 2 (2023): 42–51.
- Sadiman, Arief S. "Media pembelajaran." *Jakarta: rajawali pers*, 2021.

- Safitri, Yulia. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 4, no. 2 (2025): 84–96.
- Sari, Elfin Purnama, 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.
- Sitinjak, Mutiara Amoy Sari. *Pengaruh Model Pembelajaran Picture Mapping (Picture and Picture dan Mind Mapping) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Swasta Trisakti Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2023/2024*. 2024.
- 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.
- Sugiyono, Dr. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 2022.
- Takwin, Ira, Rosdiana Rosdiana, dan Mirnawati Mirnawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 115–24.
- Telaumbanua, Eka Darma Putra, dan Agnes Renostini Harefa. "Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa." *Journal of education research* 5, no. 1 (2024): 691–97.
- Victorya, Eka Kartika. "Pengaruh Penggunaan Media Smart Explosion Box Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar." PhD Thesis, Universitas Jambi, 2024.
- Waruwu, Marinu. "Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19, no. 1 (2021): 75–82.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Muhammad Khoiron. "Media pembelajaran untuk generasi milenial." *Surabaya: Scorpendo Media Pustaka*, 2021.

# LAMPIRAN

*Lampiran 1 Surat Izin Meneliti*



**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921  
 Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmpstpp@palopokota.go.id, Website : http://dpmpstpp.palopokota.go.id

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0509/IP/DPMPSTP

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Polimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

**MEMBERIKAN IZIN KEPADA**

Nama : NUR QAYYIMAH  
 Jenis Kelamin : P  
 Alamat : Desa Balubu, Kec. Belopa, Kab. Luwu  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 NIM : 2102050047

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

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

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 51 SUMARAMBU PALOPO  
 Lamanya Penelitian : 2 Mei 2025 s.d. 2 Agustus 2025

**DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :**

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
  2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
  3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
  4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
  5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
- Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo  
 Pada tanggal : 2 Mei 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :  
 Kepala DPMPSTP Kota Palopo  
**SYAMSURIADI NUR, S.STP**  
 Pangkat : Pembina IV/a  
 NIP : 19850211 200312 1 002

**Tambahan Kepada Yth.:**

1. Wali Kota Palopo,
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.



*Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Meneliti*

**PEMERINTAH KOTA PALOPO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 51 SUMARAMBU**  
Alamat : Jl. Pendidikan, Kelurahan Sumarambu Kota Palopo

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : 400.3.5.1/036/SDN.51

Sehubungan dengan Surat Keterangan Penelitian Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPSTP) Kota Palopo, nomor :500.16.7.2/2025.0509/IP/DPMPSTP, Tanggal 2 Mei 2025, perihal Pemohonan Izin Penelitian selama 3 (Tiga) Bulan, Maka Kepala SDN 51 Sumarambu dengan ini menerangkan nama Mahasiswa dibawah ini :

Nama : **NUR QAYYIMAH**  
NIM : 2102050047  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Semester : VIII ( Delapan )

Benar telah mengadakan penelitian di SDN 51 Sumarambu Mulai 2 Mei 2025 s.d 2 Agustus 2025, guna melengkapi data pada Penulisan Skripsi yang berjudul :

**Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Materi Teks Narasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

Palopo, 2 Agustus 2025  
Kepala Sekolah  
  
**MUH. ARIF BURNA, S.Pd.SD**  
NIP. 19850910 200902 1 002

*Lampiran 3 Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa*

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN  
TELLUWANUA KOTA PALOPO**

---

---

**(Instrumen Angket Siswa Kelas IV SDN 51 Sumarambu)**

Nama Siswa : NAURA KASIA  
Nama Sekolah : SDN 51 SUMARAMBU

**Pengantar**

Kepada Adik-Adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-Adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Smart Box*. Untuk partisipasi Adik-Adik peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

**A. Aspek Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia**

1. Apakah kamu menyukai Pelajaran Bahasa Indonesia?
  - a. Sangat suka
  - b. Suka
  - c. Biasa saja
  - d. Tidak suka
2. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar Bahasa Indonesia?
  - a. Tidak, saya mudah memahami Bahasa Indonesia
  - b. Kadang-kadang mengalami kesulitan
  - c. Sering merasa kesulitan
  - d. Sangat sulit memahami Bahasa Indonesia
3. Bagaimana cara belajar Bahasa Indonesia yang paling kamu sukai?
  - a. Belajar dengan menonton video dan animasi
  - b. Melakukan eksperimen atau praktik langsung
  - c. Membaca buku
  - d. Bermain game edukasi yang berhubungan dengan Bahasa Indonesia
4. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, apakah kamu pernah belajar tentang teks narasi?
  - a. Ya, saya sudah belajar tentang teks narasi
  - b. Tidak, saya belum pernah belajar tentang teks narasi
  - c. Saya hanya pernah mendengar istilah teks narasi, tetapi belum mempelajarinya
  - d. Saya tidak tau apa itu teks narasi
5. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar teks narasi?
  - a. Tidak, saya mudah memahami materi teks narasi
  - b. Kadang-kadang mengalami kesulitan
  - c. Sering merasa kesulitan
  - d. Sangat sulit memahami materi teks narasi

**B. Aspek Penggunaan Media Pembelajaran**

6. Apakah kamu lebih suka belajar Bahasa Indonesia dengan media ajar (alat peraga) atau buku cetak?
  - a. Lebih suka media ajar (alat peraga) karena lebih interaktif
  - b. Lebih suka buku cetak karena lebih mudah dipahami
  - c. Kombinasi keduanya agar lebih mudah dipahami

- d. Tidak masalah, yang penting materinya jelas
7. Warna seperti apa yang menurutmu paling menarik dalam media pembelajaran alat peraga?
- a. Warna cerah dan beragam (merah, kuning, hijau, biru)
  - b. Warna lembut dan tidak mencolok
  - c. Kombinasi warna gelap dan terang agar nyaman dibaca
  - d. Tidak terlalu peduli dengan warna
8. Jenis alat peraga apa yang paling membantu pemahamanmu dalam belajar Bahasa Indonesia?
- a. Alat peraga dengan gambar 3 dimensi dan penjelasan yang menarik
  - b. Alat peraga eksperimen langsung
  - c. Penjelasan konsep dengan ilustrasi
  - d. Alat peraga print out

### C. Kebutuhan Media Pembelajaran

9. Media pembelajaran apa yang kamu sukai?
- a. Media 3 dimensi dengan ilustrasi yang menarik
  - b. Buku atau modul cetak
  - c. Materi teks dan gambar
  - d. Kuis dan latihan
10. Apakah kamu tertarik belajar teks narasi menggunakan media pembelajaran *Smart Box*?
- a. Sangat tertarik
  - b. Tertarik
  - c. Biasa saja
  - d. Tidak tertarik
11. Apa yang paling kamu butuhkan dalam media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi?
- a. Ilustrasi dan penjelasan tentang teks narasi
  - b. Permainan interaktif untuk memahami materi
  - c. Latihan soal yang menarik
  - d. Penjelasan teori yang mudah dipahami
12. Menurutmu, fitur apa yang paling penting dalam media pembelajaran *Smart Box*?
- a. Ilustrasi dan gambar menarik

- b. Simulasi interaktif dan eksperimen langsung
- c. Penjelasan materi pembelajaran yang menjelaskan konsep teks narasi
- d. Permainan dan kuis yang bisa dimainkan sendiri atau dengan tim

**Keterangan Skala Penelitian:**

1 = Kurang Relevan

2 = Cukup Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARĀMBU KECAMATAN  
TELLUWANUA KOTA PALOPO**

---

---

**(Instrumen Angket Siswa Kelas IV SDN 51 Sumarambu)**

Nama Siswa : sabil  
Nama Sekolah : SDN 51 SUMARĀMBU

**Pengantar**

Kepada Adik-Adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai, peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Adik-Adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Smart Box*. Untuk partisipasi Adik-Adik peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan!
3. Berilah tanda centang (√) pada jawaban!

**A. Aspek Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia**

1. Apakah kamu menyukai Pelajaran Bahasa Indonesia?
  - a. Sangat suka
  - b. Suka
  - c. Biasa saja
  - d. Tidak suka
2. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar Bahasa Indonesia?
  - a. Tidak, saya mudah memahami Bahasa Indonesia
  - b. Kadang-kadang mengalami kesulitan
  - c. Sering merasa kesulitan
  - d. Sangat sulit memahami Bahasa Indonesia
3. Bagaimana cara belajar Bahasa Indonesia yang paling kamu sukai?
  - a. Belajar dengan menonton video dan animasi
  - b. Melakukan eksperimen atau praktik langsung
  - c. Membaca buku
  - d. Bermain game edukasi yang berhubungan dengan Bahasa Indonesia
4. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, apakah kamu pernah belajar tentang teks narasi?
  - a. Ya, saya sudah belajar tentang teks narasi
  - b. Tidak, saya belum pernah belajar tentang teks narasi
  - c. Saya hanya pernah mendengar istilah teks narasi, tetapi belum mempelajarinya
  - d. Saya tidak tau apa itu teks narasi
5. Apakah kamu merasa kesulitan saat belajar teks narasi?
  - a. Tidak, saya mudah memahami materi teks narasi
  - b. Kadang-kadang mengalami kesulitan
  - c. Sering merasa kesulitan
  - d. Sangat sulit memahami materi teks narasi

**B. Aspek Penggunaan Media Pembelajaran**

6. Apakah kamu lebih suka belajar Bahasa Indonesia dengan media ajar (alat peraga) atau buku cetak?
  - a. Lebih suka media ajar (alat peraga) karena lebih interaktif
  - b. Lebih suka buku cetak karena lebih mudah dipahami
  - c. Kombinasi keduanya agar lebih mudah dipahami

Tidak masalah, yang penting materinya jelas

7. Warna seperti apa yang menurutmu paling menarik dalam media pembelajaran alat peraga?

- a. Warna cerah dan beragam (merah, kuning, hijau, biru)
- b. Warna lembut dan tidak mencolok
- c. Kombinasi warna gelap dan terang agar nyaman dibaca
- d. Tidak terlalu peduli dengan warna

8. Jenis alat peraga apa yang paling membantu pemahamanmu dalam belajar Bahasa Indonesia?

- a. Alat peraga dengan gambar 3 dimensi dan penjelasan yang menarik
- b. Alat peraga eksperimen langsung
- c. Penjelasan konsep dengan ilustrasi
- d. Alat peraga print out

### C. Kebutuhan Media Pembelajaran

9. Media pembelajaran apa yang kamu sukai?

- a. Media 3 dimensi dengan ilustrasi yang menarik
- b. Buku atau modul cetak
- c. Materi teks dan gambar
- d. Kuis dan latihan

10. Apakah kamu tertarik belajar teks narasi menggunakan media pembelajaran *Smart Box*?

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Biasa saja
- d. Tidak tertarik

11. Apa yang paling kamu butuhkan dalam media pembelajaran *Smart Box* materi teks narasi?

- a. Ilustrasi dan penjelasan tentang teks narasi
- b. Permainan interaktif untuk memahami materi
- c. Latihan soal yang menarik
- d. Penjelasan teori yang mudah dipahami

12. Menurutmu, fitur apa yang paling penting dalam media pembelajaran *Smart Box*?

- a. Ilustrasi dan gambar menarik

- ✕ Simulasi interaktif dan eksperimen langsung
- c. Penjelasan materi pembelajaran yang menjelaskan konsep teks narasi
- d. Permainan dan kuis yang bisa dimainkan sendiri atau dengan tim

**Keterangan Skala Penelitian:**

1 = Kurang Relevan

2 = Cukup Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

*Lampiran 4 Lembar Instrumen Analisis Kebutuhan Guru*

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN GURU PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN  
TELLUWANUA KOTA PALOPO**

---

---

(Instrumen angket Guru Kelas IV SDN 51 Sumarambu)

NAMA : NURHIKMAH.S-pd.M.pd  
INSTANSI : SDN 51 SUMARAMBU

**Pengantar**

Kepada Bapak/Ibu wali kelas IV yang peneliti hormati, peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *Smart Box*. Untuk partisipasi Bapak/Ibu peneliti mengucapkan terimakasih banyak.

**Petunjuk**

1. Periksa dan bacalah dengan seksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!
4. Jawaban anda akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

**A. Kebutuhan dan penggunaan media pembelajaran**

1. Seberapa sering Anda menggunakan media pembelajaran dalam mengajar?
  - a. Selalu
  - b. Sering ✓
  - c. Kadang-kadang
  - d. Jarang
2. Jenis media pembelajaran apa yang paling sering Anda gunakan?
  - a. Buku Cetak ✓
  - b. Power point
  - c. Aplikasi interaktif
  - d. Video animasi
3. Apa kendala utama yang Anda hadapi dalam menggunakan media pembelajaran?
  - a. Kurangnya keterampilan teknis
  - b. Kurangnya fasilitas dan sarana ✓
  - c. Keterbatasan waktu untuk membuat media
  - d. Tidak tahu media yang sesuai
4. Media pembelajaran seperti apa yang menurut Anda paling efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa?
  - a. Alat peraga 3D dengan ilustrasi yang menarik ✓
  - b. Kertas bergambar
  - c. Kartu Gambar
5. Apakah Anda tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri?
  - a. Ya ✓
  - b. Tidak

perguruan

ment box

under kelas umum.

Likensu binu

Kota Pranam

### B. Saran dan Harapan

1. Saran Anda untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih baik:

Sarannya: media pembelajaran yang bisa membuat siswa tertarik dan mau aktif dalam proses belajar

2. Apa jenis media pembelajaran yang belum tersedia tetapi sangat Anda butuhkan?

Alat Peraga

3. Apakah Anda memiliki usulan metode atau strategi inovatif dalam pengembangan media pembelajaran?

metode kolaboratif yang menarik dan tidak

Terima kasih atas partisipasi Anda! Jawaban yang diberikan akan membantu dalam merancang media pembelajaran yang lebih efektif bagi guru dan siswa.

- Alat Peraga 3D
- kolaborasi

*Lampiran 5 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Media*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX  
PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN  
51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

**A. Identitas Validator**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

**B. Pengantar**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Materi Teks Narasi untuk Meningkatkan Literasi Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*" oleh Nur Qayyimah NIM: 2102050047 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**C. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Smart Box* pada materi teks narasi untuk meningkatkan literasi siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid 3 = Cukup Valid 4 = Valid

**D. Tabel Penilaian**

| No | Aspek Penilaian | Pernyataan   | Penilaian |   |   |   |
|----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
|    |                 |  | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tampilan Visual | Pemilihan warna, font, dan tata letak menarik                      |           |   | ✓ |   |
|    |                 | Kualitas gambar dan elemen mendukung penyampaian materi pada media |           |   | ✓ |   |

|    |                               |  |  |  |   |
|----|-------------------------------|--|--|--|---|
| 2. | Kesesuaian Materi             | Materi disajikan secara jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran                    |  |  | ✓ |
|    |                               | Media mendukung penyampaian materi pembelajaran  |  |  | ✓ |
|    |                               | Media memberikan umpan balik yang relevan untuk pengguna                               |  |  | ✓ |
| 3. | Interaktivitas                | Mendorong keterlibatan aktif siswa   |  |  | ✓ |
| 4. | Kesesuaian Teknis             | Media mudah di implementasikan tanpa kendala teknis                                    |  |  | ✓ |
|    |                               | Tidak ada konten yang membahayakan atau tidak sesuai dengan etika                      |  |  | ✓ |
| 5. | Aspek Keamanan dan Kenyamanan | Media nyaman digunakan dalam durasi yang cukup lama (tidak menyebabkan kelelahan mata) |  |  | ✓ |
|    |                               | Tidak ada elemen media yang membingungkan siswa maupun guru                            |  |  | ✓ |
| 6. | Aspek Inovasi                 | Media menawarkan pendekatan yang berbeda dan menarik untuk pembelajaran                |  |  | ✓ |

Skor Total:

**E. Komentar/Saran**

- Beberapa elemen media perlu diperbaiki sesuai saran validator
- Buatlah buku panduan penggunaan media.

**F. Kesimpulan**

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan  |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Layak digunakan dengan revisi/perbaikan |
| <input type="checkbox"/>            | Tidak layak digunakan                   |

Palopo, 9/7/2025

Validator,



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

NIP. 19761210 200501 2 001

*Lampiran 6 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Materi*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX*  
PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN  
51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

**A. Identitas Validator**

Nama Validator : Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Materi

**B. Pengantar**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Materi Teks Narasi untuk Meningkatkan Literasi Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*” oleh Nur Qayyimah NIM: 2102050047 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**C. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Smart Box* pada materi teks narasi untuk meningkatkan literasi siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid 2 = Kurang Valid 3 = Cukup Valid 4 = Valid

**D. Tabel Penilaian**

| No | Aspek Penilaian              | Pernyataan  | Penilaian |   |   |   |
|----|------------------------------|---|-----------|---|---|---|
|    |                              |   | 1         | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kesesuaian Materi            | Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik kelas IV |           |   | ✓ |   |
|    |                              | Materi sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas IV           |           |   | ✓ |   |
| 2. | Keterpaduan dengan Kurikulum | Materi terintegrasi dengan kurikulum yang berlaku               |           |   | ✓ |   |

|    |                                       |   |  |  |  |   |
|----|---------------------------------------|---|--|--|--|---|
| 3. | Kejelasan Penyajian                   | Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami  |  |  |  | ✓ |
| 4. | Relevansi Contoh                      | Contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik                              |  |  |  | ✓ |
| 5. | Keterlibatan Pembelajar               | Materi mendorong peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif melalui aktivitas atau pertanyaan    |  |  |  | ✓ |
| 6. | Kesesuaian Penilaian                  | Latihan atau soal yang disediakan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran                        |  |  |  | ✓ |
| 7. | Kemampuan Menarik Minat Peserta Didik | Materi menarik, inovatif, dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari teks narasi |  |  |  | ✓ |

Total Skor:

**E. Komentarisaran**

*Perbaiki soal agar peserta. Validasi*  
*Perbaiki materi ini*

**F. Kesimpulan**

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan  |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Layak digunakan dengan revisi/perbaikan |
| <input type="checkbox"/>            | Tidak layak digunakan                   |

Palopo, 30/6/2025

Validator,

  
 Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.  
 NIP. 19810607 201101 1 009

*Lampiran 7 Lembar Uji Validitas Produk Ahli Bahasa*

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX*  
PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN  
51 SUMARAMBU KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

---

---

**A. Identitas Validator**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Bahasa

**B. Pengantar**

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Materi Teks Narasi untuk Meningkatkan Literasi Siswa SDN 51 Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo*" oleh Nur Qayyimah NIM: 2102050047 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**C. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Smart Box* pada materi teks narasi untuk meningkatkan literasi siswa yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid



Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN SMART BOX PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN  
TELLUWANUA KOTA PALOPO**

**A. Identitas Responden**

NAMA : *Renji Fairing*  
No Absen :  
Kelas : *4.B*

**B. Pengantar**

Dalam rangka untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran Smart Box, di SDN 51 Sumarambu, saya mohon tanggapan anda mengenai media pembelajaran tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih.

**C. Petunjuk Pengisian:**

1. Pada angket ini terdapat pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban: (4) Sangat Setuju (3) Setuju (2) Cukup Setuju (1) Kurang Setuju

**D. Tabel Pengisian**

| No | Pernyataan  | Jawaban |   |   |   |
|----|---|---------|---|---|---|
|    |   | 1       | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Saya merasa Smart Box membantu dalam belajar/pembelajaran                 |         |   |   | ✓ |
| 2. | Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan media Smart Box         |         |   |   | ✓ |
| 3. | Saya menggunakan media Smart Box dengan mudah dan menarik rasa ingin tahu |         |   | ✓ |   |
| 4. | Fitur pembelajaran dalam Smart Box membuat saya tertarik untuk belajar    |         |   | ✓ |   |
| 5. | Saya memahami materi dalam Smart Box                                      |         |   | ✓ |   |

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN  
TELLUWANUA KOTA PALOPO**

|     |   |  |  |   |   |
|-----|---|--|--|---|---|
|     | dengan jelas  |  |  |   |   |
| 6.  | Materi dalam Smart Box sesuai dengan kurikulum yang diajarkan       |  |  |   | ✓ |
| 7.  | Saya dapat mengakses smart box dengan mudah                         |  |  | ✓ |   |
| 8.  | Smart Box digunakan dengan cepat dan tidak ada masalah teknis       |  |  | ✓ |   |
| 9.  | Saya lebih semangat belajar dengan menggunakan media smart box      |  |  | ✓ |   |
| 10. | Saya lebih aktif berpartisipasi setelah menggunakan media Smart Box |  |  | ✓ |   |

**LEMBAR ANKET RESPON SISWA PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN SMART BOX PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN  
TELLUWANUA KOTA PALOPO**

**A. Identitas Responden**

NAMA : NUR. ABIDAH

No Absen :

Kelas : 4B)

**B. Pengantar**

Dalam rangka untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran Smart Box, di SDN 51 Sumarambu, saya mohon tanggapan anda mengenai media pembelajaran tersebut. Jawablah dengan sungguh-sungguh dan jujur, atas perhatian dan kesediaan anda, saya ucapkan terimakasih.

**C. Petunjuk Pengisian:**

1. Pada angket ini terdapat pernyataan perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban: (4) Sangat Setuju (3) Setuju (2) Cukup Setuju (1) Kurang Setuju

**D. Tabel Pengisian**

| No | Pernyataan  | Jawaban |   |   |   |
|----|---|---------|---|---|---|
|    |   | 1       | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Saya merasa Smart Box membantu dalam belajar/pembelajaran                 |         |   |   | ✓ |
| 2. | Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan media Smart Box         |         |   |   | ✓ |
| 3. | Saya menggunakan media Smart Box dengan mudah dan menarik rasa ingin tahu |         |   | ✓ |   |
| 4. | Fitur pembelajaran dalam Smart Box membuat saya tertarik untuk belajar    |         |   | ✓ |   |
| 5. | Saya memahami materi dalam Smart Box                                      |         |   | ✓ |   |

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARAMBU KECAMATAN  
TELLUWANUA KOTA PALOPO**

|     |   |  |  |  |   |
|-----|---|--|--|--|---|
|     | dengan jelas  |  |  |  |   |
| 6.  | Materi dalam Smart Box sesuai dengan kurikulum yang diajarkan       |  |  |  | ✓ |
| 7.  | Saya dapat mengakses smart box dengan mudah                         |  |  |  | ✓ |
| 8.  | Smart Box digunakan dengan cepat dan tidak ada masalah teknis       |  |  |  | ✓ |
| 9.  | Saya lebih semangat belajar dengan menggunakan media smart box      |  |  |  | ✓ |
| 10. | Saya lebih aktif berpartisipasi setelah menggunakan media Smart Box |  |  |  | ✓ |

Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARAMBU  
KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO

**A. Identitas Responden**

NAMA : Nurhikmah. S.pd. M.pd.  
INSTANSI : SDN 51 Sumarambu  
JABATAN : Guru Kelas

**B. Pengantar**

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran smart box pada materi teks narasi untuk meningkatkan literasi siswa di SDN 51 Sumarambu, saya mohon tanggapan Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran tersebut, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

**C. Petunjuk Pengisian:**

1. Pada angket ini terdapat pernyataan, perhatikan baik-baik setiap pernyataan tersebut dan isilah sesuai dengan apa yang anda rasakan dalam pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat ibu untuk setiap pernyataan yang diberikan! Keterangan Pilihan Jawaban: (4) Sangat Setuju (3) Setuju (2) Cukup Setuju (1) Kurang Setuju.

**D. Tabel Pernyataan**

| No | Pernyataan  | Jawaban |   |   |   |
|----|---|---------|---|---|---|
|    |   | 1       | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Smart Box dapat membantu siswa dalam belajar                          |         |   | ✓ |   |
| 2. | Materi pelajaran lebih mudah dipahami siswa dengan media Smart Box    |         |   | ✓ |   |
| 3. | Penggunaan Smart Box mudah dan menarik                                |         |   | ✓ |   |
| 4. | Fitur interaktif dalam Smart Box membuat siswa tertarik untuk belajar |         |   | ✓ |   |
| 5. | Materi dalam Smart Box jelas  |         |   |   | ✓ |

**LEMBAR ANGKET RESPON GURU PADA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI SISWA SDN 51 SUMARAMBU  
KECAMATAN TELLUWANUA KOTA PALOPO**

|     |  |  |  |   |  |
|-----|--|--|--|---|--|
| 6.  | Materi dalam Smart Box sesuai dengan kurikulum yang diajarkan        |  |  | ✓ |  |
| 7.  | Smart Box dapat diakses siswa dengan mudah                           |  |  | ✓ |  |
| 8.  | Penggunaan Smart Box cepat dan tidak ada masalah teknis              |  |  | ✓ |  |
| 9.  | Penggunaan Smart Box meningkatkan semangat belajar siswa             |  |  | ✓ |  |
| 10. | Siswa lebih aktif berpartisipasi setelah menggunakan media Smart Box |  |  | ✓ |  |

Komentar dan saran

.....

.....

.....

Palopo, .....2025



Wali Kelas IV

*Lampiran 10 Pengantaran Surat Meneliti*



*Lampiran 11 Analisis Kebutuhan Siswa*



*Lampiran 12 Analisis Kebutuhan Guru*



*Lampiran 13 Dokumentasi Pertemuan I*



*Lampiran 14 Dokumentasi Pertemuan II*



*Lampiran 15 Dokumentasi Pengisian Angket Praktikalitas Guru dan Siswa*



*Lampiran 16 Dokumentasi Penyebaran Media Pembelajaran*



*Lampiran 17 Dokumentasi Pengambilan Surat Setelah Penelitian*



## RIWAYAT HIDUP



Nur Qayyimah lahir di Balubu, 23 April 2004. Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Alm. Muh. Thamrin dan Ibu Murni. Saat ini peneliti bertempat tinggal di desa Balubu, Kecamatan Belopa, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun pendidikan yang di tempuh oleh peneliti yaitu dimulai dari pendidikan tingkat SD tepatnya di SDN 30 Rumaju, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan ditingkat SMP/MTs, tepatnya di MTs Negeri 1 Luwu, selanjutnya menempuh pendidikan di SMA/MA, tepatnya di MA Wathaniyah Belopa dan dinyatakan lulus pada tahun 2021. Kemudian peneliti menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di kampus Institut Agama Islam Negeri Kota Palopo.