

**PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX PADA SISWA KELAS IV UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS PARAGRAF DESKRIPSI DALAM
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Tri Atmojo¹, Kiswoyo², Lina Putriyanti³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

¹triattmojo03@gmail.com, ²kiswoyo@upgris.ac.id,

³linaputriyanti@upgris.ac.id

ABSTRACT

The background that drives this research is that in the process of learning Indonesian language subjects, teachers have not utilized media optimally, causing students to become less enthusiastic and quickly get bored in the learning process. The objectives of this research are (1) To determine and describe the suitability of Smart Box concrete media in improving listening skills in Indonesian language lessons. (2) To find out and describe the effect of using Smart Box concrete media on learning outcomes in the Indonesian language learning process for class IV SD Negeri 2 Tejorejo Kendal. This type of research is research and development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research and development produces products in the form of interactive learning media that have gone through a validation process from material experts, media experts, and teacher responses. The results of validation by material experts obtained a percentage of 91%, media experts showed a percentage of 85%, and the results of the teacher response questionnaire obtained a percentage of 94% with "very good" criteria. Based on the research results, it can be seen that interactive concrete object learning media is declared very suitable for use as supporting media in the Indonesian language learning process in class IV at SDN 2 Tejorejo Kendal.

Keywords: *learning media, R&D, smart box*

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia guru belum memanfaatkan media secara optimal sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang antusias dan cepat bosan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan media konkret Smart Box dalam meningkatkan kemampuan menyimak dalam pelajaran Bahasa Indonesia. (2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan media konkret Smart Box terhadap hasil belajar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo Kendal. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan

Research and Development dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang telah melalui proses validasi dari para ahli materi, ahli media, respon guru. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 91%, ahli media menunjukkan presentase 85%, dan hasil dari angket respon guru memperoleh presentase 94 % kriteria “sangat baik”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa media pembelajaran media benda konkret interaktif dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Tejorejo Kendal.

Kata Kunci: media pembelajaran, R&D, smart box

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang paling hakiki bagi kelangsungan hidup manusia, karena manusia tidak akan bisa hidup secara wajar tanpa adanya proses pendidikan (Uci, Sanusi, dan Rudi Ahmad Suryadi:2019: 1). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar sebagai usaha pemberdayaan sumber daya manusia karena melalui pendidikan upaya pengembangan, peningkatan, dan keberlangsungan hidup manusia dapat diwujudkan. Sebagaimana dalam UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Arti dari kutipan ialah pendidikan menjadi peran penting untuk membentuk dan melatih sebuah karakter peserta didik hingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki guna untuk diasah kedepannya. Pendidikan memiliki tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga guru dapat mengevaluasi pembelajaran agar lebih baik kedepannya.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran adalah suatu komunikasi, maka media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik

yang digunakan saat pembelajaran berupa penyaluran pesan dan terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa (Alifah, Virgianti, Sarin, Hasan, Fakhriyah, dan Ismaya: 2023: 2). Pada saat pembelajaran pendidik membimbing peserta didik untuk bersama-sama terlibat belajar aktif. Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber-sumber belajar, yakni meliputi pesan, bahan, alat, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Pendidik juga dituntut kreatif dalam merancang suatu pembelajaran menjadi menarik, biasanya menggunakan metode, strategi, model dan sumber atau media yang digunakan sesuai tema.

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Dapat dikatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau guru kepada penerima yaitu peserta didik. Menurut Syarifuddin dan Eka Dewi Utari (2022: 10) menyatakan secara umum media merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan

atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pemanfaatan media seharusnya mendapat perhatian pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, tiap-tiap pendidik perlu menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Adisti Fitriyani, Rofian dan Lina Putriyanti (2023: 3) menyatakan media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu, media yang digunakan harus tepat sasaran dan praktis sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Setelah melalui proses belajar, peserta didik diharapkan dapat mengalami perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Misalnya peserta didik yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, peserta didik yang sebelumnya tidak paham menjadi paham terhadap materi yang diajarkan.

Media yang berarti perantara atau pengantar. Konkret yaitu nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat

dilihat, diraba, dsb). Jadi media benda konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh peserta didik (Wina, Sanjaya: 2016: 137). Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran konkret ini penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa akan lebih mudah di mengerti oleh siswa, dan juga biasa merangsang aktifitas siswa dalam poses belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas dengan Ibu Ikha wali kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo, Kecamatan Ringinarum, Kabupaten Kendal tentang pembelajaran materi lihat sekitarku menunjukkan bahwa peserta didik kurang aktif saat pembelajaran berlangsung dan peserta didik dalam pembelajaran masih dominan mendengarkan dan mencatat. Dalam pembelajaran pendidik belum menggunakan alat bantu seperti pembelajaran media benda konkret, maka dari itu hasil belajar peserta didik rendah. Hal ini menandakan

ketidak berhasilan guru dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV yang masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran terlihat kurang menarik. Salah satu faktor yang menghambat pendidik adalah karena waktu tidak terjangkau, karena pendidik tidak sempat untuk membuat media atau alat peraga saat pembelajaran di kelas sehingga dalam pembelajaran siswa sukar memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu pembelajaran di kelas peserta didik terlihat kurang dalam menyimak pembelajaran terlihat saat dijelaskan oleh Ibu Ikha siswa cenderung kurang aktif dalam merespon dan keterampilan menyimak pembelajaran sebagian masih rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Peneliti bermaksud melakukan penelitian secara ilmiah mengenai "Pengembangan Media *Smart Box* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N Tejorejo Kendal". Tujuan penggunaan media benda konkret agar proses pembelajaran semakin bervariasi dan menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan sehingga menjadi semakin aktif, semakin bersemangat

dalam belajar karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pendidik yang mengajar Bahasa Indonesia di SDN 2 Tejorejo, Kendal telah berupaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia yakni dengan menggunakan media pembelajaran, dengan harapan siswa terbantu serta mempermudah pemahaman tentang materi yang diajarkan dengan memberikan batas ketuntasan nilai minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 75,00. Terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut timbul persoalan dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh media benda konkret yang telah digunakan guru terhadap hasil belajar yang dicapai siswa dengan melihat respon siswa terhadap penggunaan media tersebut. Maka dari itu, pemberian pembelajaran media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik dalam pembelajaran. Permasalahan ini diatasi dengan “Pengembangan Media *Smart Box* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD N Tejorejo Kendal”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development*. Sugiono (2017) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian dan pengembangan yang dipilih oleh peneliti ini, karena peneliti ingin mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dapat dengan pengembangan media konkret. Salah satu pengembangan yang dilakukan yaitu dengan pengembangan media konkret berupa *Smart Box* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar agar peserta didik antusias dalam menjalani proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran

yang kreatif, menyenangkan, dan mengedukasi, sehingga peserta didik akan lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya bahan ajar. Media pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi kondisi siswa yang seperti ini yaitu media pembelajaran benda konkret berupa *Smart Box*.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo Kendal pada tahun ajaran 2024/2025. Waktu penelitian yaitu bulan Juli 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Smart Box*. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif melalui hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo Kendal. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif kemudian diubah menjadi data kuantitatif.

Analisis data menggunakan skala *likert* untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus untuk menghitung skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum}{\sum} \times 100\%$$

Keterangan rumus:

P = Persentase kelayakan media interaktif

\sum = Jumlah skor validasi

$\sum i$ = Jumlah skor maksimal

Untuk menentukan tingkat kategori valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan

untuk digunakan dalam pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi penilaian yang ditunjukkan (Ageng & Quratul, 2022) sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Perhitungan Validasi

Ahli	
Skor	Kriteria
4	sangat baik
3	baik
2	cukup baik
1	kurang baik

Dengan kriteria kevalidan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Rentang	Kriteria
85,01% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan dan tidak melakukan perbaikan.
70,01% - 85%	Cukup valid, dapat digunakan dan melakukan beberapa perbaikan
50,01% - 70%	Kurang valid dan sebaiknya tidak dipergunakan tanpa perbaikan secara menyeluruh.
01,00% - 50%	Tidak valid dan tidak dapat dipergunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penilaian atau validasi media *Smart Box* dilakukan oleh ahli media Bapak M. Yusuf Stia W., M.Pd. Penilaian oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui validitas media *Smart Box* pada aspek penyajian, kebahasaan, kesesuaian, kompetensi media, dan *Aspek Kontribusi Media*. Berikut ini adalah hasil penilaian dari validator media:

Tabel 3. Hasil Penelitian Ahli Media I

Aspek	Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Aspek 5											
Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Validasi Ahli Media	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5
Skor yang diperoleh											85									
Skor Maksimal											100									
Persentase											85%									
Kategori											Cukup Valid									

Berdasarkan tabel persentase hasil validasi ahli media terhadap media *Smart Box*, skor keseluruhan yang didapatkan adalah 85 dari skor maksimal 100. Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media terhadap “*Smart Box*” yaitu 85% dengan kategori cukup valid. Oleh karena itu, “*Smart Box*” dapat digunakan dalam uji coba langsung tanpa revisi.

Tabel 4. Saran Perbaikan Ahli Media I

No	Saran	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	<ul style="list-style-type: none"> Rambu terlalu kecil tulisan kurang kelihatan font yang digunakan sebelumnya Times roman bagian yang dipahami semua dipapan sebelumnya menggunakan kertas, kemudian diganti dengan dilapisi laminating agar media tidak mudah luntur 		

Validasi Materi

Penilaian materi dilakukan oleh ahli materi Bapak Drs. Suyitno, M.Pd. Penilaian terhadap materi pada “*Smart Box*” untuk mengetahui kevalidan materi pada aspek penyajian, kebahasaan, kesesuaian dan kompetensi media. Berikut ini adalah hasil penilaian dari validator materi.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Aspek 1					Aspek 2					Aspek 3					Aspek 4				
Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			
Validasi Ahli Materi	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5			
Skor yang Diperoleh											77									
Skor Maksimal											85									
Persentase											91%									
Kategori											Sangat Valid									

Berdasarkan tabel persentase hasil validasi ahli materi terhadap media *Smart Box*, skor keseluruhan yang didapatkan adalah 77 dari skor maksimal 85. Persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli media terhadap “media *Smart Box*” yaitu 91% dengan kategori sangat valid. Oleh karena itu, “media *Smart Box*” layak digunakan dalam uji coba langsung tanpa revisi.

Hasil Analisis Angket Tanggapan Guru

Uji coba produk “*Smart Box*” dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo Kendal dengan memberikan angket tanggapan kepada guru dan siswa. Guru mengisi angket tanggapan yang terdiri dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada guru kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo. Penggolongan tanggapan dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu 4 = sangat sesuai, 3 = sesuai, 2 = kurang sesuai, dan 1 = tidak sesuai. Berikut ini adalah tabel hasil tanggapan guru pada uji coba skala kecil.

Tabel 6. Hasil Analisis Angket

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Pernyataan	Skor yang Diperoleh	Uji Coba Produk	
				Presentase	Kriteria
1	Isi Media	5	24	96%	Sangat Valid
2	Tampilan Media dan Efek Bagi Pengguna	5	23	92%	Sangat Valid
Jumlah Keseluruhan		10	47	94%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil angket tanggapan guru kelas IV, guru memberikan tanggapan positif terhadap “media *Smart Box*” yang sudah diuji cobakan. Hasil persentase yang diperoleh secara keseluruhan adalah 94% dengan kriteria sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV pada materi Alat Transportasi.

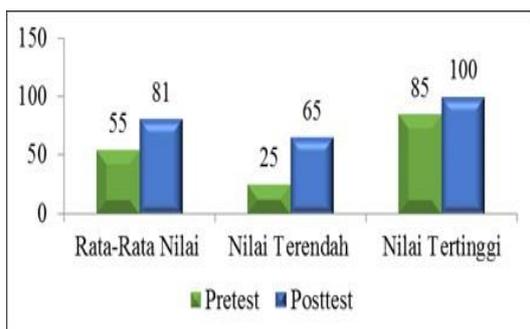
Kelayakan Produk

Uji coba produk dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini adalah 31. Tahap uji coba produk diperlukan untuk mengetahui apakah produk media *Smart Box* yang digunakan efektif digunakan untuk pemahaman peserta didik pada materi alat transportasi atau tidak. Penelitian dilakukan dengan menganalisis data yang telah diperoleh melalui hasil pretest dan posttest.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Besar

Jumlah	1700	2485
Rata - Rata	54.83871	80.16129
Nilai Minimum	25	65
Nilai Maksimum	85	100
Tuntas	11	30
Tidak Tuntas	20	1
Rata-rata KKM klasikal	36%	97%
Peningkatan (%)	61%	

Nilai hasil belajar peserta didik pada pemakaian media *Smart Box* pada materi alat transportasi kelas disajikan dalam bentuk diagram batang.

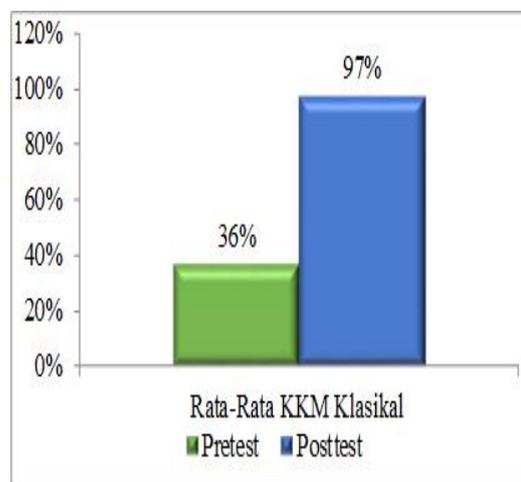


Gambar 1 Hasil Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* uji coba produk yang telah diolah, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media *Smart Box* pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo yang berjumlah 31 siswa mengalami peningkatan. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media *Smart Box* mengalami peningkatan. Rata-rata nilai sebelum menggunakan media *Smart Box* (*pretest*) adalah 55 sedangkan setelah menggunakan

media *Smart Box* (*posttest*) adalah 81. Selain menunjukkan peningkatan, persentase rata-rata nilai hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 61%.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat diketahui bahwa hasil *posttest* atau setelah menggunakan media *Smart Box*, seluruh siswa kelas IV berjumlah 31 siswa sudah tuntas dalam materi alat transportasi. Jadi, siswa sudah tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi alat transportasi. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada uji coba pemakaian di kelas IV SD Negeri 2 Tejorejo dapat dilihat pada diagram berikut ini



Gambar 2 Peningkatan Rata-Rata KKM Klasikal Uji Coba Produk

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan Pengembangan media benda konkret smart box pelajaran bahasa indonesia materi lihat sekitar kelas IV SDN 2 Tejorejo Kendal dikatakan sangat layak. Hal ini didasarkan pada hasil kelayakan dari penilaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi, dengan memperoleh nilai persentase dari ahli media 85 % dengan kriteria "Sangat Layak", ahli materi 91 % dengan kriteria "Sangat Layak", dan ahli praktisi 94 % dengan kriteria "Sangat Layak". Setelah menggunakan produk *Smart Box* mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran juga dapat menstimulasi kemampuan kreatif peserta didik serta kerasaingintahuan yang tinggi siswa dapat dilihat dari perbandingan nilai *pretest-posttest* yang awalnya nilai rata-rata 55 menjadi 81 dengan ketuntasan KKM secara keseluruhan sebesar 97%. Hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkat setelah menggunakan pembelajaran media benda konkret smart box.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, Virgianti, Sarin, Hasan, Fakhriyah, & Ismaya *Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd. Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), (2023: 103-115). <https://doi.org/10.54066/Jikma.V1i3.463>
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada. Cahaya, Dalam Peningkatan Pembelajaran Sifat Sifat. "Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Peningkatan Pembelajaran Sifat- Sifat Cahaya Di Sekolah Dasar Oleh: Restuti, Imam Suyanto 2), Setyo Budi3)." <https://core.ac.uk/download/pdf/304719093.pdf>
- Cahyaningtyas Tiara Intan, Endang Sri Maruti, Vivi Rulviana, Rizka Rahmawati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Untuk Anak Tuna Grahita. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 66-72. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia/article/view/17770>
- Dasopang, Muhammad Darwis. "Belajar Dan Pembelajaran." *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu- Ilmu Keislaman* 3.2 (2017:2). <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Ega Rima Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena. Fitriani, Fitriani, Ghullam Hamdu, Dan Resa Respati. "Media Smart Box Untuk Pembelajaran Education For Sustainable

- Development Di Sekolah
Fitriyani, Adisti, Rofian Rofian,
Dan Lina Putriyanti. "Kepraktisa
Media Monopoli Puisi
(Monopus) Dalam Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Siswa Sekolah
Dasar."
Seminar Pendidikan Nasional
(Sendika). Vol. 3. No. 1. 2023.
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/4334>
- Hujair Sanaky: 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Dan Inovatif*.
Yogyakarta: Pt Kaukaba Dipantara.
Indonesia, Presiden Republik.
"Undang-Undang Republik
[0506 Undangundang%20nomor%202020%20tahun%202003%20tentang%20sistem%20pendidikan%20nasion al.Pdf](https://www.jurisprudensi.com/undang-undang/0506_Undangundang%20nomor%202020%20tahun%202003%20tentang%20sistem%20pendidikan%20nasion%20al.Pdf)
- Izzah,Dian Nur. Kiswoyo, Mudzanatun
"Keefektifan Media Teka-Teki
Komara, Endang. 2014. *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif*.
Bandung: Refika Aditama.
Maharani, Intania Rizki, Aldi Mukti Al
Bukhori, Dan Lina Putriyanti.
"Peranan Bahasa Indonesia
Sebagai Bahasa Pengantar
Dalam Dunia Pendidikan Serta
Faktor Yang Mempengaruhinya."
Seminar Pendidikan Nasional
(Sendika).Vol.3.No.1.2 023
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/4367>
- Mulyati, Yeti. "Hakikat Keterampilan
Berbahasa." *Jakarta: Pdf Ut.*
Ac. Id Hal 1 (2014;10-15).
https://repository.ut.ac.id/3978/3/Pdggk41_01-M1.Pdf
- Novianti, Devi, Qoriati
Mushafanah, Dan
Kiswoyo Kiswoyo. "Keefektifan
Media Monopoli Terhadap Hasil
Belajar Siswa Subtema Jenis-
Jenis Pekerjaan Kelas Iv Sd N 02
Jingkang." *Dwijaloka Jurnal
Pendidikan Dasar Dan
Menengah 2.2* (2021): 174-
176.
<https://doi.org/10.35473/dwijaloka.v2i2.1168>
- Nugroho, Afif Adhi, Suyitno Suyitno,
Dan Lina Putriyanti.
"Pengembangan Media Kotak
Bertelur Bagi Materi Satuan
Panjang Kelas III Sekolah
Dasar." *Seminar Pendidikan
Nasional (Sendika)*. Vol.3. No. 1.
2023. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/4335>.
- Rahman, Sunarti. "Pentingnya
Motivasi Belajar Dalam
Meningkatkan Hasil Belajar."
*Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan Dasar*. 2022.
<https://ejournal.pps.unpd.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076>
- Ridwan. (2014). *Pengantar Statistika
Pendidikan, Sosial, Ekonomi,
Komunikasi, Dan Bisnis*.B
Danung: Alvabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode
Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,
Dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Sugiyono: 2015. *Metode Penelitian
Pendidikan Pendekatan
Kuantitatif, Ku F, Dan R&D*.
Jakarta: Alfabeta.
- Sumantri Mohamad Syarif. 2015.
*Strategi Pembelajaran Teori Dan
Praktik DiTingkat Pendidikan
Dasar*. Depok: Rajawali Pers.
- Sukaryanti, Ayu, Murjainah Murjainah,

- Dan Sylvia Lara Syaflin. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd." *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 7.1 (2023):140-149. https://doi.org/10.28926/Riset_Konseptual.V7i1.675
- Sukmadinata: (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyono: (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1),43-48. <https://doi.org/10.26740/Eds.V2n1.P43-48>
- Syarifuddin, Dan Eka Dewi Utari: 2022. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing
- Uci, Sanusi, Dan Rudi Ahmad Suryadi: 2018. *Ilmu Pendidikan Islam* Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Ulfah Dan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1- 9. <https://doi.org/10.53491/Elmudhorib.V2i1.79>
- Wahyuningrum, Anna Kartika, Dan Linda Dwiyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf." *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*. Vol.5. 2022. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/Semdikjar/Article/View/1908>
- Wina, Sanjaya: 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta:Kencana Prenada Media Group).