

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMARTBOX*
PADA MATERI MAJAS PERSONIFIKASI UNTUK SISWA KELAS IV
SDN DERMO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

ERVA ANGELIA PUTRI

NPM : 2114060220

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

ERVA ANGELIA PUTRI

NPM: 2114060220

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMARTBOX*
PADA MATERI MAJAS PERSONIFIKASI UNTUK SISWA KELAS IV
SDN DERMO 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2025

Pembimbing I



Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN. 0728129001

Pembimbing II



Drs. Agus Budianto, M.Pd.
NIDN. 0022086508

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

ERVA ANGELIA PUTRI
NPM: 2114060220

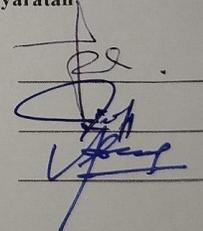
JUDUL :
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMARTBOX PADA MATERI
MAJAS PERSONIFIKASI UNTUK SISWA KELAS IV
SDN DERMO 2 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD UN PGRI Kediri
Tanggal: 14 Juli 2025

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Alfi Laila S.Pd.I., M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Agus Budiando, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

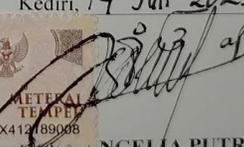
PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Erva Angelia Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl. Lahir : Kediri. 18 April 2003
NPM : 2114060220
Fak/Prodi : FKIP/PGSD

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya tulis atau pendapat orang lain yang pernah diterbitkan, kecuali secara tertulis telah diacu dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 14 Juli 2025

METERAI
TEMPEL
1DAMX412189088
ERVA ANGELIA PUTRI
NPM: 2114060220

MOTTO

“I don't chase, I attract”

Saya tidak mengejar, saya menarik

(Tresnany Moonlight)

“Kebahagiaan hanya dapat dicapai dengan menerima apa adanya

tanpa mempertanyakan mengapa”

(Marcus Aurelius)

“Pohon yang ditebang tidak memikirkan cara untuk membalas dendam,

tetapi berfikir bagaimana cara untuk tumbuh kembali”

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua penulis, bapak Jumain dan ibu Lailatul Arofah yang senantiasa mendukung dan mendoakan setiap langkah serta proses yang penulis lakukan selama kuliah, hingga skripsi ini selesai.
2. Bapak Rian Damariswara, M.Pd dan bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan mengarahkan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada diri sendiri, terima kasih sudah berjalan maju, menoleh ke belakang untuk introspeksi diri bukan menyesali. Terima kasih sudah kuat dan optimis dalam menjalani kehidupan. Bertindak dan berpikir positif, meyakinkan diri sendiri semua pasti berlalu dan berhasil. Terima kasih sudah bertahan selama ini.
4. Kepada kak Tresnany Moonlight yang telah membantu penulis untuk pengembangan diri sejak 3 tahun terakhir, mengenal law of attraction, mengatasi kecemasan dan overthinking dengan menjalani hidup lebih optimis, bermakna dan memperluas rasa syukur penulis.
5. Kak Ayu “Babyvoice99” yang telah membantu penulis menjadi wanita tenang, berdaya dengan mengajarkan balancing feminim and masculine energy. Mengubah mindset penulis dalam menghadapi realita kehidupan. Menemani penulis saat mengerjakan skripsi dengan celotehannya.
6. Kepada teman – teman penulis khususnya Reza Amanda, Fifa, Rika, Almira, dan Raissa. Terima kasih sudah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan akan segala hal. Terima kasih sudah hadir dan memberikan pandangan hidup yang berbeda. Memiliki pengalaman bersama kalian adalah hal yang membahagiakan bagi penulis.

ABSTRAK

Erva Angelia Putri. Pengembangan Media Pembelajaran *Smartbox* Pada Materi Majas Personifikasi Kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: media pembelajaran, *smartbox*, majas personifikasi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi majas personifikasi Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) menghasilkan media pembelajaran yang valid berupa media *smartbox* majas personifikasi untuk kelas IV sekolah dasar, (2) Menghasilkan media *smartbox* yang memiliki kelayakan dalam pembelajaran serta (3) Menghasilkan media yang efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 SDN Dermo 2 Kota Kediri. Data yang diperoleh berupa dokumentasi dan skor. Teknik dan analisis pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut. (1) Uji kevalidan dari validator ahli, (2) Uji kepraktisan untuk mengetahui kepraktisan media *smartbox* (3) Uji keefektifan untuk mengetahui keefektifan dari media *smartbox*

Hasil kevalidan memperoleh skor 82% dari ahli materi dengan kriteria valid, pada media mendapat skor sebesar 94% dengan kriteria sangat valid . Kepraktisan memperoleh skor respon guru 90% dan respon siswa 97% Pada uji skala terbatas dan 95% pada uji skala luas sehingga dapat dikategorikan sangat praktis. Keefektifan memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 86% pada uji terbatas dan skala luas memperoleh skor 85% dengan kriteria sangat efektif.

Dengan demikian, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smartbox* yang dikembangkan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif, sehingga layak digunakan untuk mengatasi permasalahan materi majas personifikasi di SDN Dermo 2 Kota Kediri

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas kehendak-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Smartbox* Pada Materi Majas Personifikasi Untuk Siswa Kelas IV SDN Dermo 2 Kota Kediri”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, Mpd. Selaku Kepala Prodi PGSD
4. Rian Damariswara, M.Pd. dan Drs Agus Budianto, M.pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
6. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhir kata, diharapkan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua.

Kediri, 30 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Erva Angelia Putri' with some stylized flourishes and a small 'AP' monogram at the end.

ERVA ANGELIA PUTRI

NPM. 2114060220

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI	10
A. Media Pembelajaran	10

B.	Media Pembelajaran Smartbox.....	19
C.	Pembelajaran Bahasa Indonesia	24
D.	Bahasa Indonesia Kelas IV.....	25
E.	Majas Personifikasi.....	30
F.	Kajian Penelitian Terdahulu	33
G.	Kerangka Berpikir	35
BAB III.....		36
METODE PENELITIAN		36
A.	Model Pengembangan	36
B.	Prosedur Pengembangan	37
C.	Lokasi dan Subyek Penelitian	42
D.	Uji Coba Model atau Produk.....	42
E.	Validasi Model atau Produk	43
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	44
G.	Teknik Analisis Data	49
BAB IV.....		55
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN		55
A.	Hasil Studi Pendahuluan	55
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	55
2.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	64
3.	Desain Awal.....	65
B.	Pengujian Model Terbatas	69
1.	Uji Validasi Ahli Praktisi.....	69

2.	Uji Coba Lapangan (Uji coba terbatas)	72
3.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	75
C.	Pengujian Model Perluasan	75
1.	Deskripsi Hasil Keefektifan Skala Luas (Uji coba luas)	75
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	80
D.	Validasi Model	80
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi	80
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi	85
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	86
4.	Desain Akhir Model.....	89
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	92
1.	Spesifikasi Model	92
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model.....	92
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model	93
BAB V	95
SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	95
A.	Simpulan.....	95
B.	Implikasi.....	96
C.	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Komentar Ahli Materi	82
Gambar 4.2 Komentar Ahli Media.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran & Tujuan Pembelajaran.....	29
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3.1 Instrumen Validasi Media.....	45
Tabel 3.2 Instrumen Validasi ahli Materi	46
Tabel 3.3 Angket Respon siswa.....	48
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	48
Tabel 3.5 Aturan Pembagian Skor	50
Tabel 3.6 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan	50
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Angket Respon Guru dan Siswa.....	51
Tabel 3.8 Kualifikasi Penilaian Tingkat Kepraktisan Produk Pengembangan	52
Tabel 3.9 Pencapaian tingkat keefektifan	53
Tabel 3.10 Norma Pengujian.....	54
Tabel 4.1 Hasil Ulangan Harian Siswa	56
Tabel 4.2 Hasil <i>Need Assesment</i> Guru	59
Tabel 4.3 Hasil <i>Need Assesment</i> Siswa.....	62
Tabel 4.4 Desain Awal.....	66
Tabel 4.5 Hasil Respon Guru	70
Tabel 4. 6 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4.7 Hasil Pretest Uji Coba Skala Kecil	73
Tabel 4. 8 Hasil Post-Test Uji Coba Skala Kecil	74
Tabel 4.9 Hasil Pre-Test Uji Luas.....	76
Tabel 4.10 Hasil Post-Test Uji Luas	77
Tabel 4.11 Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	79
Tabel 4.12 Kevalidan Materi.....	81
Tabel 4.13 Kevalidan Media	83
Tabel 4.14 Desain Akhir Media	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pengajuan Judul	104
Lampiran 2 Berita Acara	106
Lampiran 3 Surat Permohonan Ijin Penelitian	111
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	112
Lampiran 5 Hasil Angket Need Assesment Guru	113
Lampiran 6 Hasil Angket Need Assesment Siswa.....	115
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran	117
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi Pembelajaran	121
Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran	125
Lampiran 10 Lembar Hasil Pretest	137
Lampiran 11 Lembar Hasil Postest	139
Lampiran 12 Angket Respon Guru	141
Lampiran 13 Angket respon Siswa	143
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	145
Lampiran 15 Surat Keterangan Pemanfaatan Media	146
Lampiran 16 Hasil Cek Plagiasi.....	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat penting dalam kehidupan manusia yang menggunakan simbol seperti kata atau tindakan untuk menyampaikan tujuan dan pesan kepada orang lain. Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mailani et al, 2022) bahasa merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Bahasa memegang peranan penting dalam komunikasi. Bahasa dan komunikasi tidak dapat dipisahkan karena bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pikiran dan perasaan seseorang kepada orang lain.

Sebagai warga Indonesia dalam berinteraksi tidak luput menggunakan bahasa, sebagai alat komunikasi sehari-hari baik di rumah, sekolah ataupun masyarakat. Pada sekolah dasar telah menetapkan mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib. Bahasa merupakan alat komunikasi yang merupakan salah satu ciri khas masyarakat Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan mengapa bahasa Indonesia diajarkan di semua jenjang pendidikan, khususnya di sekolah dasar, karena bahasa tersebut merupakan landasan dari seluruh kegiatan pembelajaran dan jenjang sekolah dasar telah dibedakan dalam penerapannya, yakni tingkat dasar (Kelas I sampai III) dan tingkat lanjutan (Kelas IV

sampai VI) hal ini dibedakan karena sasaran dan tujuan pendidikan yang berbeda pada setiap tingkatan.

Di sekolah dasar mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki beberapa tujuan, menurut Atmazaki dalam (Ali, 2020) adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan, serta menikmati dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu dan kenegaraan, memahami bahasa Indonesia dan memanfaatkannya secara patut dan kreatif untuk berbagai keperluan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosi dan sosial, dengan mengapresiasi dan menggunakan karya sastra untuk memperluas wawasan, kepribadian dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa, serta dengan mengapresiasi dan itu membanggakan. dalam sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia.

Dalam kurikulum merdeka menurut (Mailida, 2023) mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki empat elemen keterampilan berbahasa. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang SD/MI meliputi kebahasaan, kemampuan memahami, mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang meliputi empat aspek keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Mata pelajaran bahasa Indonesia terbagi menjadi beberapa elemen karena hal tersebut merupakan aspek fundamental dalam kemampuan berbahasa, siswa dapat

memulai dari keterampilan dasar di setiap elemen, sehingga dapat dipastikan siswa membangun fondasi yang kuat dalam pengembangan bahasa di kesehariannya.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mempunyai beragam materi dimana salah satunya adalah majas. Menurut (Hendra Kasmi, 2020) Majas adalah suatu gaya bahasa dalam sebuah karya sastra yang menjadi bagian dari sastra dan berkontribusi dalam estetika serta penguatan makna dan pesan tersirat. siswa didorong untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan berpikirnya, seperti memahami konsep dan mengembangkan keterampilan berpikir dengan majas. Keterampilan berpikir siswa ini dapat mempengaruhi hasil belajarnya dalam memahami majas pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Majas dipelajari di sekolah dasar khususnya kelas IV kurikulum merdeka. Menurut (Sendang Rezeki, 2021) terdapat jenis majas personifikasi, yang dimana majas personifikasi merupakan gaya bahasa perbandingan yang membuat benda mati tampak hidup dan seperti melakukan aktivitas yang biasa dilakukan oleh manusia. Oleh karena itu pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV materi majas personifikasi sulit dipahami oleh sebagian siswa karena pikiran mereka masih abstrak dalam memahami konteks perbandingan dari majas personifikasi tersebut.

Berdasarkan observasi di SD Dermo 2 ditemukan permasalahan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV, pada saat pembelajaran berlangsung siswa ada yang menyimak penjelasan guru tetapi ada juga masih bercanda, guru mengajar dengan metode yang baik dan berpedoman buku LKS atau buku pegangan guru, gaya belajar siswa dominan kinestetik. Pada materi gaya bahasa terutama majas, guru tidak

menggunakan media, peserta didik hanya menyimak dan membaca materi kemudian mengerjakan soal pada buku LKS. Karena tidak adanya alat bantu belajar/ media saat pembelajaran, membuat siswa sulit menguasai materi secara keseluruhan. Ketika mengerjakan soal peserta didik bergantung pada jawaban temannya, ragu-ragu dalam menjawab soal. Hal tersebutlah yang menjadi permasalahan karena tidak adanya media, dan karakteristik siswa dominan gaya belajar kinestetik, hal tersebut membuat peserta didik bingung dalam pembelajaran, dan belum mempunyai gambaran terhadap materi yang diajarkan.

Selain observasi, penulis juga menyebar angket kepada siswa dan guru kelas IV. Dari hasil angket tersebut diperoleh data bahwa 19 siswa kurang menyukai bahasa Indonesia dan 19 siswa mereka menjawab tidak paham tentang materi majas dan 27 siswa menyukai pembelajaran menggunakan media yang nyata. Sedangkan guru belum mengoptimalkan penggunaan media ketika pembelajaran bahasa Indonesia, guru menyetujui adanya media pembelajaran bahasa Indonesia.

Dari hasil belajar peserta didik, terdapat 11 peserta didik yang tuntas dan 18 lainnya tidak tuntas dari total jumlah 29 siswa. Guru menjelaskan materi hanya berpedoman buku pegangan dan siswa malu saat bertanya mengenai materi yang belum dipahami, hal tersebut yang menyebabkan mereka lebih baik melihat jawaban teman daripada mencari tahu sendiri. Pada materi majas personifikasi peserta didik masih bingung dalam mencerna kalimat, sehingga butuh penyusunan konsep supaya mudah diterima siswa, dalam membuat kalimat majas personifikasi peserta didik belum mampu membuat kalimat yang kreatif dan berkembang, masih terpaku pada kalimat

contoh. Sehingga pembelajaran kurang efektif apabila peserta didik hanya menyimak penjelasan guru tanpa media serta mengerjakan soal apabila belum paham sepenuhnya.

Media yang baik adalah media yang mudah dipahami dan digunakan. Media (*medium*) berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara, dan mengacu pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara pengirim informasi dan penerima informasi, dengan demikian media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru dari materi yang diberikan oleh guru hal tersebut dapat memudahkan pemahaman siswa. (Abdullah, 2017) berpendapat bahwa melibatkan media pembelajaran untuk siswa dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran karena setiap materi pelajaran mempunyai variasi tingkat kesulitan yang berbeda pada setiap pemahaman siswa.

(Basori, 2020) menyatakan bahwa media *smartbox* adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak di dalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Media *smartbox* terbuat dari box kardus yang apabila dibuka terdiri dari empat bilah papan yang berisikan gambar yang cerah, tampilan yang berwarna baik dari materi dan permainan yang dapat menarik perhatian siswa.

Meskipun telah banyak dikembangkan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar, sebagian besar masih terbatas pada media digital atau visual semata yang kurang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial secara langsung. Di

sinilah letak keunikan dan kebaruan (novelty) dari media *Smartbox*. Media ini tidak hanya menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemui, tetapi juga dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa melalui manipulasi langsung, permainan, serta interaksi antar teman. *Smartbox* mendukung gaya belajar visual dan kinestetik, yang sering kali terabaikan dalam media konvensional. Selain itu, konten dalam *Smartbox* dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan materi pelajaran, sehingga meminimalisir media digunakan sekali pakai karena *smartbox* bisa digunakan berulang kali pada berbagai materi yang berbeda, menjadikannya fleksibel dan adaptif terhadap kurikulum

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *smartbox* dalam penelitian ini sebagai alternatif solusi pembelajaran. Media ini dipilih karena belum pernah diterapkan sebelumnya di kelas, serta memiliki keunikan tersendiri dalam aspek visual, konten materi, dan aktivitas permainan yang disajikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Dari hasil observasi ditemukan permasalahan minimnya media inovatif berbasis konkret
2. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru dan menggunakan LKS

3. Dari hasil angket ditemukan permasalahan bahwa peserta didik masih kesulitan memahami majas personifikasi
4. Dari hasil angket ditemukan bahwa peserta didik menyukai media nyata yang sesuai dengan karakter gaya belajar kinestetik
5. Dari hasil belajar ditemukan permasalahan bahwa 18 peserta didik belum tuntas dalam mengerjakan soal evaluasi materi majas personifikasi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana kevalidan media *Smartbox* sebagai media pembelajaran inovatif dan sesuai karakteristik siswa SD?
2. Bagaimana kepraktisan media *Smartbox* saat diterapkan dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana keefektifan media *Smartbox* dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa?

D. Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan media pembelajaran yang valid berupa *smartbox* pada materi majas personifikasi untuk kelas IV sekolah dasar
2. Menghasilkan media *smartbox* yang memiliki kelayakan dalam pembelajaran

3. Menghasilkan media yang efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya majas personifikasi

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian pengembangan terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN tersusun atas :

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Pengembangan
- E. Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI berisi tentang kajian teori yang terdiri atas :

- A. Media Pembelajaran
- B. Media *Smartbox*
- C. Majas Personifikasi
- D. Kajian Penelitian Terdahulu
- E. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENGEMBANGAN berisi tentang :

- A. Model Pengembangan
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Lokasi dan Subyek Penelitian
- D. Uji coba model/produk

- E. Validasi Model/Produk
- F. Instrumen Pengumpulan Data

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN berisi tentang :

- A. Hasil Studi Pendahuluan
- B. Pengujian Model Terbatas
- C. Pengujian Model Perluasan
- D. Validasi Model
- E. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V PENUTUP berisi tentang :

- A. Simpulan
- B. Implikasi
- C. Saran

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58.
- Bancin, A. B. (2022). Pengembangan Media Kotak Pintar untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh. (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry)
- Branch, Robert Maribe. 2010. Instructional Design: The ADDIE Approach *Instructional Design: The ADDIE Approach*. doi:10.1007/978-0-387-09506-6.
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Pearson Education
- Dhapa, D., & Febronia Novita. (2022). Majas Metafora dalam Puisi-puisi karya Bara Pattyradja. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 137–144.
- Endah, E. N. S., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Majas Personifikasi Kelas IV SDN Wiroborang 4. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 68–82.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Harnanto, S. (2016). Alat Peraga Kotak Belajar Ajaib (Kobela) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 33.
- Hendra Kasmi. (2020). Kajian Majas Pada Artikel Jurnalisme Warga Serambi Indonesia. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 219–230.
- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 198.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Masruchin, U. N. (2017). *Buku pintar majas, pantun, dan puisi*. Penerbit Nauli Media.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
- Mailida. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3, 1–2.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2020). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Al Murabbi*, 5(1), 1–8.
- Mumtahanah, N. (2014). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI. *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman*, 4 (1), 7.
- Najikhah, F., Masfuah, S., Fatimah, S., Anggraini, R., & Styaningsih, M. PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK PENINGKATKAN KETERAMPILAN BERFIKIR SISWA DALAM MATERI MAJAS METAFORA.

- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Prayogi, I., & Oktavianti, I. N. (2020). Mengenal metafora dan metafora konseptual. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1).
- Piaget, J. (1972). *Psychology and Pedagogy*. Viking Press.
- Rodhatul Jennah. (2009) *Media Pembelajaran*, Antasari Press. Banjarmasin
- ROMPAS, K. G. C. Kata Kunci: Majas, Personifikasi, Makna.
- Santoso, Sugeng. 2016. Majas dalam Novel Semesta Mendukung Karya Ayu Widya. *Jurnal Penelitian Vol. 2 No. 1 E-ISSN 2503-3875*. Bastra FKIP UHO.
- Saragih, R., Tinambunan, T. B., Annisa, A., & Deliana, M. K. (2022). Analisis Penggunaan Majas Perbandingan pada Puisi Siswa Kelas X SMA Al-Hidayah Medan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Basataka (JBT)*, 5(2), 314-318.
- Sendang Rezeki, L. (2021). Analisis Majas Personifikasi pada Novel Ibuk Karya Iwan Setyawan. *Jurnal Berasa (Beranda Sastra)*, 1(2), 52.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140-149.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*
Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik / Suharsimi Arikunto.
- Sugiyono. 2017. "Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta." *Prof. Dr. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta*
- Siregar, A. B. T., Paramitha, D. P., Devi, A. A. S., Adinata, P. P., Syahbana, A. J., & Nurhayati, E. (2023). Penggunaan Majas Personifikasi pada Novel Hujan

Karya Tere Liye. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(6), 2517-2526.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

Tarbiyah, J. (2017). *No Title*. XXIV(1).

Yuliastri, N. A., Fitriani, R., & Ilhami, B. S. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 8(2), 29-36.

Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Kewajiban dan Hak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545-554.