

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI UNSUR
INTRINSIK CERITA FABEL KELAS V SD NEGERI 149
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizki Putriana

NIM : 06131282126056

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI UNSUR
INTRINSIK CERITA FABEL KELAS V SD NEGERI 149
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizki Putriana

NIM : 06131282126056

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI UNSUR INTRINSIK CERITA FABEL
KELAS V SD NEGERI 149 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizki Putriana

NIM : 06131282126056

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Fahmi Surya Adikarsa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199406242023211019

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI UNSUR INTRINSIK CERITA FABEL
KELAS V SD NEGERI 149 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizki Putriana

NIM: 06131282126056

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Fahmi Surya Adikara, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199406242023211019

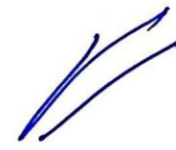
Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI UNSUR INTRINSIK CERITA FABEL
KELAS V SD NEGERI 149 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizki Putriana

NIM: 06131282126056

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Mei 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Fahmi Surya Adikara, S.Pd., M.Pd.
2. Anggota : Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.



Palembang, Juni 2025

Mengetahui

Koordinator Program Studi PGSD



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M. Pd.
NIP. 196012151986032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizki Putriana
NIM : 06131282126056
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita Fabel Kelas V SD Negeri 149 Palembang”, ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Rizki Putriana

NIM. 06131282126056

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas semua yang diberikan Allah SWT telah mempermudah dan meridhoi setiap perjalanan dari SD hingga kuliah pada jenjang S1 di Universitas Sriwijaya. Atas izin Allah SWT, segenap perjuangan dan ikhtiar serta doa akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, terima kasih, kasih sayang dan hormat, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Pelita hati sosok yang selalu kupanggil dengan sebutan mama bernama Rukiyah. Terima kasih selalu memberikan doa, dukungan, kesempatan, kepercayaan, kasih sayang, material dan semua yang dimilikinya untukku. Perjalananku memang berat, namun langkah ku tidak pernah berhenti selagi mama masih terus ada di hidupku.
2. Mentari kehidupan yaitu sosok yang kupanggil papa dengan nama panjang Cek Mamat Jekres Toyo. Didikan yang cukup keras dan tegas, dan selalu bertentangan dengan jalan pikirku. Namun, semua pesan serta pelajaran itu yang selalu membuatku melihat dunia dari sisi lain. Terima kasih papa untuk segala kasih sayang, pengorbanan, didikan, dan segalanya. Jika bukan karena papa, mungkin aku akan jadi orang yang lebih rapuh.
3. Saudara dan saudari saya, yang telah memberikan dukungan serta membantu. Keponakan-keponakan saya yang sangat lucu yaitu Acha dan Hanna, yang selalu menjadi penghibur disaat saya pusing dengan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing Bapak Fahmi Surya Adikara, M.Pd. yang senantiasa memberikan ilmu, arahan serta nasihat yang luar biasa dengan penuh kesabaran dan keridhoan.
5. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi PGSD yang telah memberikan bimbingan serta ilmu.
6. Sahabat-sahabat saya yaitu Iyak, Nova, Reni, Laras, Nadiyah, dan Jeysica yang telah menjadi tempat untuk berkeluh kesah dan menjadi tempat untuk pulang selain keluarga.

7. Sahabat-sahabat pengabdian yaitu Sinta, Nabila, Yaya, Pdz, Rahma, Afifa, Pritak, Ayin, Ncip, dan Ganis yang telah memberikan warna dalam perkuliahan ini serta menjadi salah satu alasan saya tetap bertahan di jurusan Pgsd.
8. Teman-teman PGSD 2021 terutama Ocak yang telah membantu serta memberi dukungan dan Yunita teman seperjuangan dalam bimbingan yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan.
9. Almamater Universitas Sriwijaya
10. Terakhir untuk diri saya sendiri, yaitu Rizki Putriana seorang anak bungsu yang tidak tahu arah namun ternyata bisa melewatinya. Terima kasih karena telah bertahan dan mampu hingga perkuliahan ini selesai. Tidak mudah namun bukan berarti tidak bisa.

MOTTO

“Hidup penuh dengan pilihan, apapun pilihanmu maka jalani dan selesaikan jangan sampai terhenti di pertengahan jalan”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Smart Box* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita Fabel Kelas V SD Negeri 149 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Fahmi Surya Adikara, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikaan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A sebagai Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan kepada penguji yang telah menjadi penguji.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Rizki Putriana

NIM. 06131282126056

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia	6
2.2 Unsur Intrinsik.....	7
2.2.1 Tema	7
2.2.2 Tokoh dan Penokohan	7
2.2.3 Alur	7
2.2.4 Latar	7
2.2.5 Amanat.....	8
2.2.6 Sudut Pandang	8
2.3 Cerita Fabel	8
2.4 Media Pembelajaran	8
2.5 Media Pembelajaran <i>Smart Box</i>	9
2.5.1 Definisi Media Pembelajaran <i>Smart Box</i>	9
2.5.2 Manfaat Media <i>Smart Box</i>	10
2.5.3 Kelebihan dan Kelemahan <i>Smart Box</i>	11

2.5.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Smart Box</i>	11
2.6 Penelitian Relevan.....	11
2.7 Kerangka Berrpikir.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Subjek Penelitian.....	15
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	16
3.4 Prosedur Penelitian.....	16
3.4.1 <i>Analysis</i> (analisis).....	16
3.4.2 <i>Design</i> (Perencanaan).....	16
3.4.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	16
3.4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	17
3.4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	17
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.5.1 Observasi.....	19
3.5.2 Wawancara.....	19
3.5.3 Dokumentasi.....	20
3.5.4 Instrumen Lembar Validasi.....	20
3.5.5 Angket Kepraktisan Produk.....	22
3.5.6 Tes.....	22
3.6 Teknik Analisis Data.....	23
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	23
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif.....	23
3.6.3 Analisis Soal Keefektifan Produk.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	28
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	33
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	37
4.1.4 Tahap Pengimplementasian (<i>Implentation</i>).....	46
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	55
4.2 Pembahasan.....	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru	19
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	20
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	21
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Praktisi.....	21
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik.....	22
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Efektifitas Media	23
Tabel 3. 7 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala <i>Likert</i>	24
Tabel 3. 8 Kriteria Validasi.....	24
Tabel 3. 9 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman	25
Tabel 3. 10 Kriteria Kepraktisan.....	25
Tabel 3. 11 Kriteria Keefektifan	26
Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	29
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Guru	31
Tabel 4. 3 Kerangka Media <i>Smart Box</i>	35
Tabel 4. 4 <i>Prototype</i> Media <i>Smart Box</i>	38
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 4. 6 Revisi Media Pembelajaran	42
Tabel 4. 7 Hasil Skor Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 4. 8 Revisi Materi Pembelajaran.....	44
Tabel 4. 9 Hasil Skor Validasi Praktisi	46
Tabel 4. 10 Produk Akhir.....	47
Tabel 4. 11 Skor Hasil Uji Coba One To One/Perorangan	50
Tabel 4. 12 Persentase Hasil Uji Coba One to One/Perorangan	51
Tabel 4. 13 Skor Hasil Uji Coba Kelompok Kecil/Small Group	53
Tabel 4. 14 Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil/Small Group.....	53
Tabel 4. 15 Hasil Rekapitulasi Uji Coba.....	54
Tabel 4. 16 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	57
Tabel 4. 17 Perhitungan Skor N-Gain.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	14
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	15
Gambar 4. 1 Wawancara Guru Kelas V	30
Gambar 4. 2 Alur Media Pembelajaran.....	34
Gambar 4. 3 Uji Coba <i>One To One</i> /Perorangan	49
Gambar 4. 4 Pengisian Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Perorangan	50
Gambar 4. 5 Uji Coba Kelompok Kecil.....	52
Gambar 4. 6 Pengisian Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil	52
Gambar 4. 7 Kegiatan <i>Pretest</i>	56
Gambar 4. 8 Kegiatan <i>Posttest</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usulan Judul.....	73
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	74
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	76
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Kesbangpol	77
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	78
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah	79
Lampiran 7 Modul Ajar	80
Lampiran 8 Lembar Wawancara.....	89
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	90
Lampiran 10 <i>Walktrough</i> /Lembar Validasi Ahli Media	91
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	94
Lampiran 12 <i>Walktrough</i> /Lembar Validasi Ahli Materi	95
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Praktisi 1.....	98
Lampiran 14 <i>Walktrough</i> /Lembar Validasi Praktisi 1	99
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Praktisi 2.....	102
Lampiran 16 <i>Walktrough</i> /Lembar Validasi Praktisi 2	103
Lampiran 17 Angket Respon Uji Coba <i>One to One</i> /Perseorangan.....	106
Lampiran 18 Angket Respon Uji Coba <i>small group</i> / Kelompok Kecil	107
Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan	109
Lampiran 20 Dokumentasi Hasil <i>Pretest</i>	111
Lampiran 21 Dokumentasi Hasil <i>Posttest</i>	112
Lampiran 22 Produk Media Smart Box	113
Lampiran 23 Kartu Bimbingan	114
Lampiran 24 Aktifitas Skripsi di Simak.....	115
Lampiran 25 Hasil Pengecekan Similarity.....	116
Lampiran 26 Surat Pengecekan Similarity.....	117
Lampiran 27 Surat Bebas Plagiat.....	118
Lampiran 28 Tabel Perbaikan Skripsi.....	119
Lampiran 29 Bukti Perbaikan Skripsi	120
Lampiran 30 Izin Penjilidan.....	121

**PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI UNSUR INTRINSIK CERITA FABEL
KELAS V SD NEGERI 149 PALEMBANG**

Rizki Putriana
06131282126056@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Fahmi Surya Adikara, S.Pd.,M.Pd.
fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *smart box* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita fabel pada kelas V SD Negeri 149 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, angket dan tes. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 96% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Validasi dari ahli materi mendapatkan persentase sebesar 96% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Validasi praktisi mendapatkan hasil persentase sebesar 99,1% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Angket respon peserta didik pada tahap uji coba perseorangan mendapatkan persentase 96,6% yang termasuk ke dalam kategori sangat baik, sedangkan pada tahap uji coba kelompok kecil didapatkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Skor N-gain mendapatkan jumlah rata-rata 1 dengan kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *smart box* ini sangat valid, praktis, efektif serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Kotak Pintar, Unsur Intrinsik, Cerita Fabel.

**DEVELOPMENT OF SMART BOX MEDIA IN LEARNING INDONESIAN
LANGUAGE INTRINSIC ELEMENTS OF FABLE STORY GRADE V
ELEMENTARY SCHOOL 149 PALEMBANG**

Rizki Putriana
06131282126056@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Fahmi Surya Adikara, S.Pd.,M.Pd.
fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of smart box learning media for Indonesian language subjects on the intrinsic elements of fable stories in class V of SD Negeri 149 Palembang. The type of research used is development research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques used in the research are observation, interviews, documentation, validation sheets, questionnaires and tests. The validation results from media experts obtained a percentage of 96% which is included in the very valid category. Validation from material experts obtained a percentage of 96% which is included in the very valid category. Practitioner validation obtained a percentage result of 99.1% which is included in the very valid category. The student response questionnaire at the individual trial stage obtained a percentage of 96.6% which is included in the very good category, while at the small group trial stage, a percentage of 95% was obtained with a very good category. The N-gain score gets an average of 1 with a high category. Thus, it can be concluded that this smart box learning media product is very valid, practical, effective and suitable for use in the learning process.

Keywords : Development, Instructional Media, Smart Box, Intrinsic element, Fable Story.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di abad ke-21 masih terus berkembang, serta diharapkan untuk terus berkembang menuju kualitas pendidikan yang lebih baik. Pendidikan mencakupi semua pengalaman belajar yang terjadi di sepanjang hidup, yang terjadi dalam berbagai kondisi dan berdampak positif pada perkembangan dan pertumbuhan setiap orang (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan sendiri memiliki tujuan untuk memperkaya sumber daya manusia melalui ilmu pengetahuan dan keterampilan profesional, serta guna memperbaiki individu agar dapat menjadi individu yang lebih terpadu, bermoral, dan memiliki integritas yang tinggi (Asfar et al., 2020). Pendidikan merupakan komponen yang begitu penting di dalam kehidupan setiap orang dan bagi kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan memberikan setiap orang terkhusus peserta didik kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, nilai-nilai, dan juga keterampilan. Terdapat pengetahuan dan kemampuan yang diajarkan di sekolah dapat meningkatkan kemampuan peserta didik serta mempersiapkan diri untuk mereka menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan begitu bermanfaat untuk meningkatkan potensi manusia dan menyediakan mereka untuk kehidupan di masa mendatang (Aryanto et al., 2021).

Pendidikan sendiri memiliki beberapa tingkatan sesuai dengan golongan usia peserta didik, yakni terdiri dari TK, SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Bagi anak yang berusia 6-12 tahun berada pada tingkatan SD atau disebut juga pendidikan dasar. Tujuan pendidikan dasar yakni untuk memberikan peserta didik pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar yang relevan dengan tingkat perkembangan. Pendidikan tingkat dasar yang dipelajari oleh peserta didik hanya dasar-dasar atau tahapan awal dari sebuah pengetahuan. Hal ini dapat dicontohkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, pada tingkat pendidikan dasar peserta didik diajarkan mengenai empat aspek dasar keterampilan dalam berbahasa yakni membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Rahayu et al., 2023). Pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan

keterampilan, pengetahuan, kreativitas, dan sikap sehingga penting untuk diajarkan kepada peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap budaya dan nilai-nilai yang terkandung dalam bahasa Indonesia, serta mengembangkan kreativitas dan sikap positif dalam berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu mata pelajaran yang dapat mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam proses untuk memperoleh pengetahuan sehingga dapat memunculkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik (Afifah et al., 2022). Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat memperkenalkan peserta didik pada berbagai jenis teks, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif.

Unsur intrinsik merupakan salah satu materi yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat pendidikan dasar. Unsur intrinsik terdapat di dalam karya sastra seperti novel dan cerpen. Unsur intrinsik ini menjadi pondasi awal untuk terbentuk sebuah karya sastra (Lu'luah et al., 2020). Sebagai bagian dari kajian sastra, unsur intrinsik memiliki peran penting untuk membantu pembaca memahami lebih dalam makna serta pesan yang terkandung dalam karya sastra. Unsur intrinsik banyak ditemui dalam cerpen di tingkatan pendidikan dasar. Cerpen yang cukup sering dipelajari di pendidikan dasar yakni dalam bentuk cerita fabel.

Cerita fabel sering kali menyampaikan pesan moral atau nilai kehidupan yang penting melalui perilaku dan interaksi tokoh hewan tersebut (Wissang et al., 2023). Hal ini berguna agar pesan moral yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan lebih mudah. Pembelajaran unsur intrinsik dalam cerita fabel ini lebih baik diajarkan kepada peserta didik dengan bantuan media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar cerita fabel dapat lebih mudah untuk dibaca serta dipahami oleh peserta didik, sehingga pesan moral yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengoptimalkan proses komunikasi antara guru dan peserta didik, serta meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi dari guru ke peserta didik, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ningrum et al, 2023). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi. Pemilihan dalam penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan. Media yang akan digunakan tentunya harus sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan dan juga harus sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan media pembelajaran penting untuk diperhatikan, dan juga ketepatan dalam memilih media akan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 149 Palembang, diketahui bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 149 Palembang adalah media gambar. Media gambar yang digunakan bersifat statis dan tidak interaktif, hal ini membuat peserta didik kurang aktif sehingga menyebabkan antusiasme peserta didik menurun. Pembelajaran juga terasa membosankan bagi peserta didik, hal ini terlihat dari perilaku peserta didik yang terlihat hanya diam dan juga terdapat peserta didik yang sibuk berbicara dengan teman tanpa memperhatikan guru.

Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran serta menarik bagi peserta didik adalah media *smart box*. Media *smart box* menarik bagi peserta didik karena peserta didik dapat berperan aktif dalam menggunakan media (Polinda et al., 2023). Penggunaan *smart box* ini memiliki manfaat untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Media *smart box* ini merupakan media konvensional yang dapat digunakan dengan cukup mudah tanpa menggunakan listrik atau jaringan, sehingga bisa digunakan dalam situasi apapun. Media *smart box* ini memberikan pengalaman yang berbeda bagi peserta didik, karena dengan media ini peserta didik dapat mencoba media secara langsung dan

terlibat aktif. Penggunaan media *smart box* ini dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif.

Berdasarkan dari penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Smart Box dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi unsur Intrinsik Cerita Fabel Kelas V SD Negeri 149 Palembang”***. Harapan dari penelitian yang dilakukan ini media *smart box* dapat membantu guru sebagai penunjang dalam pembelajaran bagi peserta didik. Media *smart box* juga diharapkan dapat menarik minat dan menambah antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Fabel kelas V” ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1** Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita fabel kelas V?
- 1.2.2** Bagaimana kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran *smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita fabel kelas V?
- 1.2.3** Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita fabel kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1** Mendeskripsikan media pembelajaran *smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita fabel kelas V.

- 1.3.2 Mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita fabel kelas V.
- 1.3.3 Mendeskripsikan keefektifan pengembangan media pembelajaran *smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita fabel kelas V.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran *smart box*.

1.4.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan membantu guru untuk lebih mudah dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik, dan menambah variasi media pembelajaran yang digunakan.

1.4.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah masukan bagi sekolah dalam penggunaan media pembelajaran, serta dapat bermanfaat untuk berinovasi dalam mengembangkan media.

1.4.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan acuan serta wawasan kepada peneliti lain dalam mengembangkan penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media *smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Cendekia Pendidikan*, 4(1).
- Adiyah, Y. N., Rohyana, F., & Shofa, I. B. (2021). Pengembangan Media *Smart Box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnalcare*, 8(2), 29–36.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Alifa, J., Listyarini, I., & Putriyanti, L. (2024). Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3).
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media *Smart box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Fun Thikers* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10),

1430–1440.

- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Landasan Pendidikan: Hakikat Dan Tujuan Pendidikan (*Implications Of Philosophical Views Of People In Education*). *Method*, 1(January), 1–16.
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Untuk Anak Tuna Grahit SDN Inklusi Sukowinangun 02 Magetan. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 66–72.
- Damayanti, Amelia), Jannah, azka), N. A. (2022). Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Samasta*, 41–48.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109.
- Erviani, U., Koriaty, S., & Puspitasari, H. (2023). *IJET : Indonesian Journal of Techniques and Education Techniques* Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Komputer Kelas X Di Sma Negeri 1 Ketapang. *Pekembangan teknologi*. 01(02), 122–136.
- Hartono, R. U. L. M. (2022). *Fabel Dalam Sastra Banjar Dan Keterkaitannya Dengan Pembelajaran Ips*.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hsb, S. F. H., Humairah, N. I., Simanjuntak, M. J. S., Amar, F. S., Manurung, S. V., Ritonga, P. L., Silalahi, J. F. H., & Prasasti, T. I. (2024). Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun. *JICN : Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3303–3304.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75.

- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323.
- Lu'luah, W., Widjojoko, & Wardana, D. (2020). Analisis Unsur Intrinsik dalam Antologi Cerpen Balon Keinginan sebagai Bahan Ajar Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Perseda*, V(3), 115–120.
- Merantau, C., & Oj, K. (2022). *Seminar Akademik Seminar Akademik. November*, 171–176.
- N.K. Widiastini, I.M.Sutama, & I.N.Sudiana. (2023). Penerapan Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 13–23.
- Norhikmah Sya Baniah, E., & Richart Singal, A. (2021). Analisis Penyelenggaraan Pelatihan Keterampilan Menjahit Busana Wanita Bagi Peserta Pelatihan Di Lkp Rachma Kota Samarinda. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 2(2), 75–80.
- Noriska, N. K. S., & Tineka, Y. W. (2023). Pendampingan UMKM dalam Pembuatan Laporan Keuangan dan Startegi dalam Sumber Dana Pembiayaan UMKM di kota Surakarta Jawa Tengah. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(4), 1089–1100.
- Nur Fitrianiingsih, Hardiansyah, H., Suciwati, S., Ita Fitriati, & Afriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(1), 85–90. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i1.530>
- Nurjanah, S. I. (2021). *Grade Students 1*. 3(10), 36–43.
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.
- Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdianti, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 9758–9762.

- Prasetya, Y. : dkk. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. 8(10), 209–212.
- Pristiwanti, Desi; Badariah, Bai; Hidayat, Sholeh; Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7914–7915.
- Putri, D. B., Karomah, F. M., & Rahmawati, I. (2024). Penerapan Media Smart Box Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Gumul Materi Sumber Daya Alam Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 01(04), 751–757.
- Putri, E. S., Guntur, M., & Hasis, P. K. (2024). *Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas Pendahuluan*. 1, 79–93.
- Putri Pramestia Ningrum, & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262.
- Rahayu, S., Ismaya, E. A., & Kironoratri, L. (2023). *Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Modul Bahasa Indonesia*. 08(September).
- Riawarda, A. R. H. (2025). MEDIA MATERI SHALAT SISWA KELAS IV UPT SDN 113 KARAWAK. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*.
- Sari, E. P., Fantiro, F. A., & Utami, I. W. P. (2024). Pengembangan Media Smart Box Berbasis Permainan Monopoli Dalam Kalimat Transitif Dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Setiadi, G., & Nurma Yuwita. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang. *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 200–217.
- 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.
- Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–

124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>

- Wardana, A. U. P. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *Journal Of Social Science Research*, 4, 1664–1675.
- Wissang, I. O., Bala, A., & Flores, U. (2024). MENENTUKAN TEMA DALAM CERITA. *Communnity Development Journal*, 5(2), 3550–3555.
- Wissang, I. O., Pande, R., & Deta, B. (2023). Pendampingan Menulis Cerita Fabel Berbasis Kearifan Budaya Lamaholot di SMPS Ratu Damai, Flores Timur. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(2),
- Yulistanti, D. K., & Mukhlishina, I. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Tema 4 Subtema 1 Materi Unsur Intrinsik Pada Cerita Anak. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 63–70.
- Zzulfa, Z., Maulida, R., & Hasyim, I. (2022). Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka belajar dalam profil pelajar Pancasila. *Jurnal Seminar Nasional SAGA*, 4(1), 24–32.