

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX DI KELAS VII UPTD SMP NEGERI 1 KOTA GUNUNGSITOLI

Ayu Irani Oktavianti Seofeto¹, Mastawati Ndruru², Arozatulo Bawamenewi³, Lestari Waruru⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia
Email: ayuirani2020@gmail.com

Article History

Received: 27-02-2026

Revision: 09-03-2026

Accepted: 13-03-2026

Published: 15-03-2026

Abstract. This study aims to develop Smart Box learning media for the Indonesian language subject, specifically on official letter material for Grade VII at UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. The method used in this study is research and development (R&D). The learning media developed uses the 4D model, which consists of four main stages: define, design, develop, and disseminate. The results of the study show that the learning media developed has undergone a validation process by three experts, namely a material expert, a language expert, and a design expert. The validation results indicate that the material expert gave a score of 75% in the "feasible" category, the language expert gave a score of 64% in the "feasible" category, and the design expert gave a score of 86% in the "very feasible" category. These percentages indicate that the Smart Box learning media that devel. The validation results show that the subject matter expert gave a score of 75% with the category 'feasible,' the language expert gave a score of 64% with the category 'feasible,' and the design expert gave a score of 86% with the category 'very feasible.' These percentages indicate that the Smart Box learning media developed meets the feasibility criteria from the aspects of content, language, and design appearance. The practicality of the Smart Box media received positive responses from the students. The trial results in the group showed a percentage of 91% with the category 'very practical.' This indicates that the media is practical to use in learning activities at school. The effectiveness of the Smart Box media is demonstrated through the learning completeness results of the students, which reached 91% in the field trial.

Keywords: Instructional Media, Smart Box, Official Letter Text

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi surat dinas di Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model model 4D yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian sebesar 75% dengan kategori "layak," ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 64% dengan kategori "layak," dan ahli desain memberikan penilaian sebesar 86% dengan kategori "sangat layak." Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi, kebahasaan, dan tampilan desain. Kepraktisan media *smart box* mendapatkann tanggapan positif dari peserta didik. Hasil uji coba pada kelompok menunjukkan presentase sebesar 91% dengan kategori "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajarann di sekolah. Efektivitas media *smart box* ditunjukkan melalui hasil ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai 91% pada uji coba lapangan..

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smart Box*, Teks Surat Dinas

How to Cite: Seofeto, A. I. O., Ndruru, M., Bawamenewi, A., & Waruru, L. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* di Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Kota Gunungsitoli. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (2), 2427-2443. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5215>

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, guru dituntut memiliki kreativitas dan inovasi yang berkelanjutan agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna serta menghasilkan peserta didik yang berpengetahuan luas dan memiliki kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran yang disajikan secara variatif menjadi kebutuhan penting agar proses belajar mengajar tidak berlangsung secara monoton dan mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa (Aminah & Yusnaldi, 2024). Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan proses fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan besar dalam perkembangan individu, baik secara personal maupun sosial. Proses belajar telah berlangsung sejak manusia dilahirkan melalui interaksi dengan lingkungan, dan berkembang semakin kompleks seiring pertambahan usia, terutama ketika individu mulai terlibat dalam pendidikan formal dan kehidupan sosial yang lebih luas (Aniyawati, 2024).

Pembelajaran yang berkualitas ditandai oleh adanya interaksi aktif antara guru dan peserta didik, sehingga terjadi pertukaran ide, gagasan, serta pengalaman belajar yang bermakna. Interaksi tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan baru secara lebih optimal (Cholifah, 2018). Pembelajaran juga dipahami sebagai upaya sistematis yang dilakukan pendidik dalam mentransfer pengetahuan, nilai, dan keterampilan kepada peserta didik. Salah satu strategi yang dapat menunjang keberhasilan proses tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan menarik (Nurlina et al., 2022).

Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai penghubung antara materi ajar dan cara siswa memahami informasi. Pemilihan media yang sesuai dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, maupun media digital interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mendorong keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan analisis, diskusi, dan eksplorasi (Faizah & Kamal, 2024).

Dalam pemilihan media pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa yang beragam. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang fleksibel dan variatif diperlukan agar mampu mengakomodasi perbedaan tersebut, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan inklusif (Aniyawati, 2024). Media yang dirancang dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menantang, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai kendala, seperti keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi pembelajaran serta kurangnya sarana pendukung di sekolah. Sebagian guru juga belum terbiasa menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang komunikatif (Sawitri & Astiti, 2019). Padahal, komunikasi yang efektif antara guru dan siswa merupakan kunci dalam menciptakan suasana belajar yang hidup dan memotivasi. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan cara belajar yang sesuai dengan potensi mereka.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah digunakan. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *Smart Box*. *Smart Box* merupakan media berbentuk kotak yang berisi gambar, kata, dan pertanyaan yang dirancang untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Media ini umumnya memiliki dua sisi, yaitu sisi materi dan sisi pertanyaan, sehingga mendorong siswa untuk berpikir aktif dan berpartisipasi langsung dalam proses belajar. Penggunaan *Smart Box* diyakini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi, serta berdampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa (Aminah & Yusnaldi, 2024).

Dalam penelitian ini, *Smart Box* dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks surat dinas. Materi ini dipilih karena menuntut pemahaman konsep, struktur, dan penggunaan bahasa yang tepat, sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *Smart Box* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media *Smart Box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas; (2) mengetahui kelayakan media *Smart Box*; (3) mengkaji kepraktisan penggunaan media *Smart Box*; dan (4) menguji keefektifan media *Smart Box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang mengarah pada penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan untuk menciptakan produk atau model baru melalui serangkaian proses yang sistematis. Pendekatan yang digunakan yaitu studi kasus. Langkah berikutnya adalah merancang desain. Setelah desain selesai, produk tersebut dikembangkan dan diuji coba untuk melihat apakah sudah efektif. Dari hasil pengamatan

tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pengembangan 4-D merupakan salah satu metode yang digunakan untuk merancang dan menguji kelayakan suatu produk berdasarkan kriteria tertentu. Model 4-D atau sering dikenal sebagai *Four-D* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (menyebarkan produk).

Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang menjadi landasan dalam menilai proses, kelayakan, kepraktisan, dan keefektivan pengembangan media pembelajaran *smart box* dalam menyampaikan materi pada teks surat pribadi. Sasaran penggunaan media *smart box* adalah siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Kota Gunungsitoli. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif terdiri dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan. Data ini berguna untuk mengetahui kualitas media *smart box* dari segi bahasa, media, dan materi yang disajikan dalam produk. Sedangkan pada data kuantitatif berupa hasil angket dari validator, angket respon siswa dan guru terhadap media *smart box*. Instrument penilaian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah: 1) lembar validasi, angket respon siswa, dan soal tes.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kelayakan, kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran *Smart Box*. Kelayakan media dianalisis melalui validasi oleh ahli dengan menggunakan angket berbasis skala Likert untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, dan penggunaan media. Kepraktisan media dianalisis berdasarkan angket respons peserta didik guna mengetahui kemudahan penggunaan dan tingkat ketertarikan terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, keefektivan media dianalisis melalui hasil belajar peserta didik, yang diukur berdasarkan pencapaian nilai secara individu. Media pembelajaran *Smart Box* dinyatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik telah memenuhi atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

HASIL

Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis Awal

Dari hasil wawancara, peneliti memperoleh informasi bahwa selama ini proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak, dan belum pernah digunakan media pembelajaran seperti *smart box* atau kotak pintar. Dari sinilah muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang disebut *smart box*, yaitu media kotak pintar yang berisi berbagai komponen pembelajaran seperti kartu materi, kartu aktivitas, permainan

edukatif, instruksi penyusunan surat, hingga kuis sederhana. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghidupkan suasana kelas, meningkatkan partisipasi siswa, dan membantu mereka memahami materi surat dinas melalui cara belajar yang lebih menyenangkan, kreatif, dan bermakna.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli khususnya kelas VII memiliki kemampuan belajar yang berbeda satu dengan yang lainnya. Ada yang menerima pembelajaran dan meresponnya dengan aktif, tetapi ada juga yang tidak merespon hal tersebut, tetapi menerima dengan seadanya saat guru menjelaskan. Karena pada saat masuk di dalam kelas, ada beberapa siswa yang kurang dalam merespon pada saat guru bertanya. Untuk itu peneliti tertarik untuk menciptakan suasana belajar yang baru di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran berupa media *smart box* atau kotak pintar untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik dan aktif.

Analisis Materi

Materi yang akan diberikan kepada peserta didik di dasari dengan Alur dan Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka yang berlaku di UPTD SMP Negeri 1 Kota Gunungsitoli. Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada surat dinas, yang disajikan melalui media pembelajaran *smart box* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan beberapa konsep tersebut, peneliti akan lebih mudah dalam menganalisis dan menyusun media pembelajaran *smart box* agar tidak lari dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan baik.

Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran disusun terlebih dahulu untuk memastikan bahwa materi sesuai dengan media yang dipakai, di mana peserta didik diharapkan mampu memahami konsep surat dinas melalui penggunaan *smart box*.

Tahap Perancangan (*Design*)

Penyusunan Tes

Tes ini salah satu untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi surat dinas yang diberikan melalui media bahan ajar yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti menyiapkan

LKS (lembar kerja siswa). Pada evaluasi ini, peserta didik diharapkan mampu menjawab dan menyelesaikan tes dengan baik.

Pemilihan Media

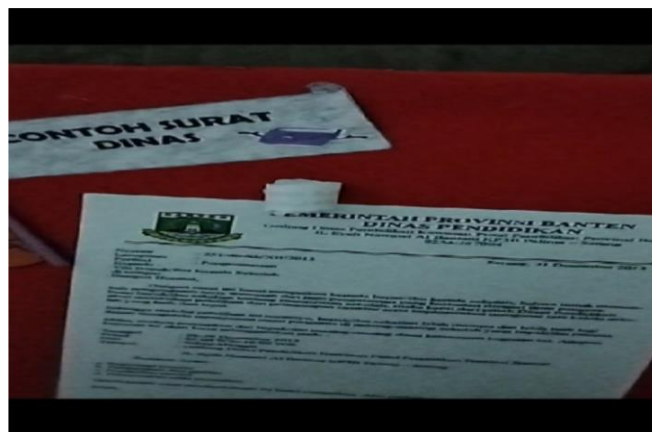
Pemilihan media disesuaikan dengan karakter peserta didik di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Kerangka awal saat mengembangkan media pembelajaran *smart box* berdasar pada kurikulum merdeka dan ATP Bahasa Indonesia kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Hal yang pertama, peneliti mulai merancang konsep dan desain yang hendak di buat sesuai dengan capaian pembelajaran “Peserta didik mampu menulis gagasan pikiran arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.” Lalu yang kedua peneliti menyusun materi yang akan ditambahkan pada media yang akan digunakan pada saat mengajar di dalam kelas, untuk pembahasannya antara lain; a) Pengertian dari surat dinas, b) fungsi surat dinas, c) unsur-unsur dari surat dinas, d) bagian surat dinas. Ketiga pengembangan media pembelajaran *smart box* dikembangkan dengan pemikiran ide sendiri agar media dapat menarik saat digunakan di dalam kelas dan tidak membuat bosan.

Pemilihan Format

Pemilihan format untuk penyajian materi meliputi, yaitu: 1) Desain isi dalam media, 2) pemilihan strategi, 3) sumber belajar.

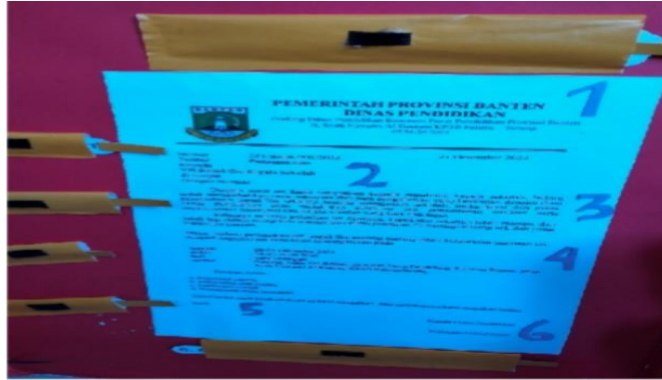
Tahap Pengembangan (*Develop*)

Validasi Ahli Materi



Gambar 1. Sebelum revisi oleh ahli validator materi

Pada saat validasi pertama dilakukan, beliau memberikan sejumlah catatan dan masukan penting. Di antaranya adalah ditemukannya beberapa kesalahan pada bagian materi khususnya dalam penulisan isi surat dinas. Salah satu kesalahan yang disoroti adalah pada bagian penempatan nama daerah yang dicantumkan dalam tanggal surat, padahal secara kaidah penulisan surat dinas, nama daerah tidak seharusnya dimasukkan di bagian tersebut. Selain itu validator juga menyarankan agar peneliti menambahkan sedikit uraian pada bagian surat unsur-unsur surat dinas, agar materi menjadi lebih lengkap dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 2. Setelah revisi oleh ahli validator materi

Pada tahap revisi pertama, validator ahli materi memberikan penilaian 57% terhadap media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti. Lalu pada tahap revisi yang kedua, validator materi memberikan penilaian sebesar 92% terhadap media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga pada hari kedua validasi, dapat disimpulkan bahwa media pengembangan *smart box* layak untuk digunakan di sekolah. Untuk lebih jelas mengenai revisi oleh validator ahli materi, dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil angket penilaian kelayakan materi terhadap pengembangan media pembelajaran *smart box* di kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli

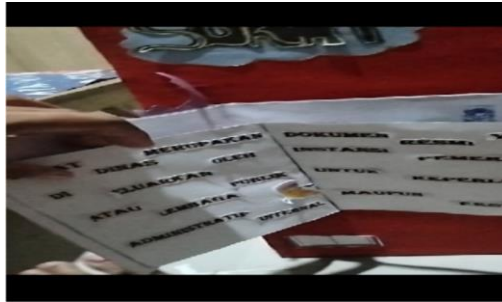
Aspek	Indikator yang divalidasi	Skor	
		R1	R2
Relevansi	Materi yang relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	4
	Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	5
	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	5
	Latihan dan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	2	5
	Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	4
	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	4
	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum	3	4
	Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	3	4

	Jumlah latihan dan soal cukup	3	5
	Jumlah tugas cukup	3	4
	Jumlah skor	29	44
	Tingkat pencapaian	58%	88%
Keakuratan	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	3	5
	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	2	4
	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	3	4
	Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	3	5
	Jumlah skor	11	18
	Tingkat pencapaian	55%	90%
Kelengkapan sajian	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasi oleh siswa	3	5
	Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	3	5
	Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	3	4
	Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	3	4
	Jumlah skor	12	18
	Tingkat pencapaian	60%	90%
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	Mendorong rasa keingintahuan siswa	3	4
	Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar		3 5
	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri		2 4
	Mendorong siswa belajar berkelompok		3 4
	Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan		3 4
	Jumlah skor	14	21
	Tingkat pencapaian	56%	84%
	Jumlah keseluruhan skor	66	106
	Skor maksimal keseluruhan	115	115
	Tingkat pencapaian R1 dan R2	57,3%	92%
	Rata-rata pencapaian presentase R1 dan R2	75%	
	Kriteria	Layak	

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan sebanyak dua kali, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan pada materi surat dinas untuk kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan di setiap tahap revisi dan dinyatakan layak untuk digunakan.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahan ajar pada media *smart box* yang dikembangkan dilakukan sebanyak tiga kali revisi.



Gambar 3. Sebelum revisi oleh ahli validator Bahasa

Pada tahap revisi pertama, validator ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 45,7% terhadap media *smart box* yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, ahli bahasa juga memberikan beberapa masukan penting yang perlu diperhatikan dan diperbaiki oleh peneliti. Masukan tersebut meliputi; perbaikan penulisan pada bagian pengertian surat dinas agar lebih tepat secara tata bahasa dan ejaan, perbaikan pada penulisan judul dalam bagian surat dinas, khususnya terkait penggunaan huruf kapital dan susunan kata yang sebelumnya masih belum benar.



Gambar 4. Setelah revisi oleh validator Bahasa

Lalu pada tahap revisi kedua, validator ahli materi memberikan penilaian 51,4% terhadap media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti. Masih terdapat catatan perbaikan yang harus diubah untuk membuat media layak untuk digunakan, yakni: 1) Pada bagian surat dinas, penulisan nama dan tandatangan diperbaiki. 2) Ditambahkannya materi struktur dari surat dinas. Pada tahap revisi yang ketiga oleh validator ahli bahasa, peneliti memperoleh penilaian 94% pada media *smart box* yang dikembangkan khususnya pada bagian bahasa. Sehingga pada revisi ketiga dapat disimpulkan bahwa media *smart box* yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan pada sekolah yang diteliti. Untuk lebih jelasnya, adapun penilaian dari validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil angket penilaian kelayakan media *smart box* oleh validato ahli Bahasa

Aspek	Indikator yang divalidasi	Skor		
		R1	R2	R3
Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	Ketetapan penggunaan ejaan	2	3	5
	Ketetapan penggunaan istilah	3	3	5
Indonesian yang baik dan benar	Ketetapan penyusunan struktur kalimat	2	2	4
	Jumlah Skor	7	8	14
	Tingkat Pencapaian	46,6%	53,3%	93,3%
Keterbacaan dan kekomunikatifan	Panjang kalimat sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	2	5
	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	3	3	5
	Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa	2	3	4
	Bahasa yang digunakan bahasa formal	2	2	5
	Jumlah Skor	9	10	19
	Tingkat Pencapaian	45%	50%	95%
Jumlah keseluruhan skor		16	18	33
Skor maksimal keseluruhan		35	35	35
Tingkat pencapaian persentase R1, R2, dan R3		45,7%	51,4%	94%
Rata-rata pencapaian presentase R1, R2, dan R3		63,7%		
Kriteria		Layak		

Berdasarkan validasi ahli bahasa terhadap produk media yang dikembangkan. Revisi I setelah dihitung mendapatkan presentase (45,7%) dari 2 aspek, yaitu kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (46,6%), keterbacaan dan kekomunikatifan (45%). Pada tahap revisi kedua setelah dihitung mendapatkan presentase (51,4%) dari 2 aspek, yaitu kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (53,3%), keterbacaan dan kekomunikatifan (50%). Sedangkan pada tahap revisi ketiga setelah dihitung mendapatkan presentase (94%) dari 2 aspek, yaitu kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (93,3%), keterbacaan dan kekomunikatifan (95%). Dari hasil validasi I, II, dan III pada media *smarat box* dinyatakan “sangat layak” untuk diuji coba pada penelitian di sekolah.

Validasi Ahli Desain

Proses validasi oleh ahli desain dilakukan untuk memastikan bahwa media *smart box* yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip desain pembelajaran yang efektif dan menarik.



Gambar 5. Sebelum revisi oleh validator ahli Media

Pada tahap revisi pertama, ibu Mona memberikan penilaian dengan skor sebesar 75%. Bersamaan dengan itu, beliau juga memberikan beberapa masukan penting yang harus diperhatikan dalam penyempurnaan media. Beberapa catatan perbaikan tersebut antara lain: mendesain ulang bagian pengertian, unsur, dan bagian dari surat dinas agar tampil lebih menarik dan mudah dipahami; mengubah desain sampul luar media *smart box* dengan cara menghilangkan seluruh elemen gambar dekoratif yang dianggap tidak relevan; mengganti jenis huruf (*font*) pada isi media agar tampilan teks menajai lebih jelas dan mudah dibaca oleh pengguna. Masukkan dari validator ini menjadi acuan penting dalam proses penyempurnaan media, sehingga hasil akhir dari *smart box* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa



Gambar 6. Setelah revisi oleh ahli validator media

Pada tahap revisi kedua, validator ahli desain memberikan penilaian 96% terhadap media *smart box* yang dikembangkan. Sehingga pada revisi kedua ini dapat disimpulkan bahwa media *smart box* yang dikembangkan sudah sangat layak untuk digunakan di dalam kelas.

Tabel 3. Hasil angket penilaian kelayakan media *smart box* oleh validator ahli desain revisi I dan revisi II

No	Pernyataan tentang media yang dikembangkan	Skor	
		R1	R2
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	5
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4	5
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar	4	4

4	Kemampuan media dalam memotivasi siswa	3	5
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	3	5
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	4	5
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	3	4
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang Dipelajari	4	5
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	3	5
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	4	4
11	Kemampuan media dalam menggalakkan latihan yang Serasi	4	5
12	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	5	5
13	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	4	5
14	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	4	5
15	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	4	5
16	Efisiensi media dalam kaitannya dengan biaya	3	4
17	Efisiensi media dalam kaitannya dengan tenaga	4	5
18	Keamanan media bagi siswa	4	5
19	Kualitas media	3	5
Jumlah keseluruhan skor		71	91
Skor maksimal keseluruhan		95	95
Tingkat pencapaian presentase R1 dan R2		75%	96%
Rata-rata pencapaian presentase R1 dan R2		86%	
Kriteria		Sangat layak	

Berdasarkan validasi ahli desain terhadap media *smart box* yang dikembangkan. Revisi I setelah dihitung mendapatkan presentase (75%), sedangkan pada revisi II setelah dijumlahkan mendapatkan presentase (96%). Dari validasi I dan II media *smart box* dinyatakan “sangat layak” untuk diuji coba di lapangan pada saat melakukan penelitian.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Kepraktisan Media Pembelajaran Melalui Google Sites

Setelah produk dinyatakan layak oleh beberapa validator, langkah selanjutnya adalah menguji coba media *smart box* kepada siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk melihat sejauh mana siswa dapat memahami materi dengan bantuan media tersebut. Jenis uji coba yang digunakan adalah uji coba kelompok kecil, dengan fokus utama untuk menilai tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan lima siswa dari kelas VII-B UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli.

Tabel 4. Skor perolehan respon peserta didik pada uji kelompok kecil

No	Nama	Skor Respon	Presentase Respon	Kriteria
1	Jean Hamesa Gulo	29	82,8%	Sangat praktis
2	Sylvian Sancia Joy Ndruru	32	91%	Sangat praktis
3	Jelisni Zalukhu	33	94%	Sangat praktis

4	Whyhelmina Faomasi Zebua	34	97%	Sangat praktis
5	Aimadieta Habakuki Zebua	32	91%	Sangat praktis
6	Shiren Julia Khaisah Hutagalung	33	94%	Sangat praktis
Rata-rata		193	91,63%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan media *smart box* yang dikembangkan, maka diketahui bahwa pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase sebesar dengan kriteria ketercapaian “sangat praktis”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik tertarik terhadap media *smart box* yang dikembangkan. Hasil kepraktisan media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti disajikan dalam bentuk diagram berikut:

Efektivitas Media Pembelajaran Melalui Google Sites

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji coba terbatas atau uji coba penggunaan untuk menilai sejauh mana media *smart box* yang telah dibuat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Proses ini dilakukan dengan memberikan soal atau tes kepada siswa berdasarkan materi yang telah mereka pelajari. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi serta mengevaluasi seberapa besar media yang digunakan mampu membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dianggap lulus atau mencapai ketuntasan apabila memperoleh nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Di kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli adalah 75. Adapun responden yang dilibatkan dalam uji coba lapangan ini adalah peserta didik kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang.

Hasil analisis keefektifan media *smart box* dilakukan untuk meninjau hasil belajar siswa melalui uji lapangan. Berdasarkan uji lapangan, hasil belajar siswa menunjukkan presentase kelulusan 100% dengan kategori ‘sangat baik’ dan rata-rata nilai mencapai 91%. Temuan ini menunjukkan bahwa media *smartbox* tersebut efektif untuk digunakan. Hasil analisis efektivitas media *smart box* yang dikembangkan disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan untuk memastikan ketepatan dan kualitas media yang telah dikembangkan, melalui penilaian para ahli dan pengujian secara langsung. Setiap tahap dalam pengembangan media pembelajaran ini melibatkan proses penilaian dan revisi untuk menyempurnakan hasil produk yang dikembangkan.

DISKUSI

Pengembangan Media *Smart Box*

Pengembangan media *smart box* pada materi surat dinas ini dirancang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif saat belajar di dalam kelas. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4-D atau sering dikenal sebagai *Four-D*. Tahap pertama adalah *Define* (perancangan) di mana peneliti mengidentifikasi kebutuhan, menganalisis karakteristik peserta didik, serta menentukan materi yang akan digunakan pada media *smart box*. Tahap kedua, *Design* (perancangan), dilakukan dengan membuat rancangan awal media *smart box* melalui beberapa langkah desain. Tahap ketiga, *Develop* (pengembangan), melibatkan validasi produk awal untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan, dilanjutkan dengan revisi berdasarkan masukan hingga produk dinyatakan layak untuk diterapkan. Terakhir, tahap *Disseminate* (penyebaran), yaitu pelaksanaan uji coba produk kepada peserta didik untuk memperoleh tanggapan terkait kepraktisan dan efektivitas media yang telah dibuat. Pada tahap yang terakhir ini bertujuan untuk memperoleh respon dari peserta didik dalam menentukan kepraktisan dan keefektifan sebuah produk yang telah dikembangkan.

Kelayakan Media *Smart Box*

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* secara keseluruhan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran, meskipun masih memerlukan beberapa penyempurnaan pada aspek tertentu. Penilaian dari ahli materi menghasilkan persentase sebesar 75 persen dengan kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan dalam *Smart Box* telah sesuai dengan kompetensi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik materi teks surat dinas. Revisi yang dilakukan pada tahap pertama dan kedua berperan penting dalam memperjelas kesesuaian materi, sistematika penyajian, dan kedalaman konten, sehingga media dinilai siap untuk diuji coba. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aminah dan Yusnaldi (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis alat konkret dinyatakan layak apabila materi yang disajikan relevan dengan kurikulum dan mampu membantu siswa memahami konsep secara bertahap.

Validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 64 persen dengan kategori layak. Meskipun berada pada kategori terendah dibandingkan aspek lainnya, hasil ini tetap menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media *Smart Box* telah cukup komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan tidak menimbulkan ambiguitas makna. Proses

revisi yang dilakukan hingga tiga tahap menunjukkan adanya upaya perbaikan pada aspek kejelasan kalimat, ketepatan istilah, serta kesesuaian kaidah kebahasaan. Hal ini mendukung pandangan Cholifah (2018) yang menegaskan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, jelas, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat menentukan keberhasilan media pembelajaran dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Sementara itu, hasil validasi dari ahli desain menunjukkan persentase tertinggi, yaitu 86 persen dengan kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa tampilan visual, tata letak, kombinasi warna, serta bentuk fisik *Smart Box* dinilai sangat menarik dan mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Desain yang interaktif dan variatif mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Faizah dan Kamal (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan desain visual yang menarik dan interaktif memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan ketiga aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Box* memiliki tingkat kelayakan yang baik hingga sangat baik, terutama pada aspek desain, serta cukup kuat pada aspek materi dan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa *Smart Box* tidak hanya layak secara isi, tetapi juga mendukung pembelajaran secara visual dan komunikatif. Dengan demikian, media *Smart Box* dapat dilanjutkan ke tahap uji coba pada peserta didik sebagai media pembelajaran yang potensial untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas.

Kepraktisan Media *Smart Box*

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media *Smart Box* memperoleh persentase sebesar 91,63% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Smart Box* mudah digunakan oleh peserta didik, baik dari segi kejelasan petunjuk, kemudahan interaksi, maupun alur kegiatan pembelajaran yang disajikan. Tingginya tingkat kepraktisan juga menunjukkan bahwa media ini mampu mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, karena siswa dapat terlibat aktif tanpa mengalami kesulitan teknis dalam penggunaannya. Media yang praktis cenderung meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Putri dan Nugraha (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis alat bantu interaktif dinilai praktis apabila mudah dioperasikan, menarik secara visual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian oleh Rahman et al. (2022) juga menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran

berpengaruh langsung terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada jenjang SMP. Dengan demikian, tingkat kepraktisan *Smart Box* menjadi faktor pendukung utama yang memungkinkan media ini diterapkan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Efektivitas Media *Smart Box*

Berdasarkan hasil tes belajar pada tahap uji lapangan, media *Smart Box* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 91%, yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa *Smart Box* mampu membantu peserta didik memahami materi teks surat dinas secara lebih mendalam, baik dari segi struktur, kebahasaan, maupun tujuan komunikatifnya. Media ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat.

Temuan ini didukung oleh penelitian Sari dan Wibowo (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aktivitas dan visual interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian lain oleh Lestari et al. (2023) juga menemukan bahwa penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran bahasa efektif meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, efektivitas media *Smart Box* dalam penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan kontekstual dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, kepraktisan dan efektivitas media *Smart Box* menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, *Smart Box* layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan aplikatif, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks surat dinas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan, pengolahan, serta analisis data dalam penelitian pengembangan media *smart box* untuk materi surat dinas di kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli, diperoleh beberapa kesimpulan berikut:

- Model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) merupakan pendekatan yang sesuai untuk mengembangkann media *smart box* yang memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

- Media *smart box* yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh beberapa ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan penilaian rata-rata sebesar 75% dengan kategori “layak”, ahli bahasa memberikan 64% dengan kategori “layak”, dan ahli desain memberikan penilaian 86% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak untuk diuji coba.
- Kepraktisan media *smart box* mendapatkann tanggapan positif dari peserta didik. Hasil uji coba pada kelompok menunjukkan presentase sebesar 91% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajarann di sekolah.
- Efektivitas media *smart box* ditunjukkan melalui hasil ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai 91% pada uji coba lapangan. Berdasarkan hasil ini, media *smart box* dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah

REFERENSI

- Aminah, S., & Yusnaldi. (2024). Pengembangan media pembelajaran Smart Box untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 45–56.
- Aniyawati, R. S., Dewi, N. K., & Ayuningtyas, D. M. (2024). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Materi Keberagaman Sebagai Kekuatan Siswa Kelas V SD. 2(10).
- Cholifah, T. N. (2018). Peran bahasa dalam efektivitas media pembelajaran di sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(2), 101–110.
- Faizah, N., & Kamal, M. (2024). Pengaruh desain visual media pembelajaran terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 23–34.
- Lestari, E., Handayani, R., & Pratama, Y. (2023). Efektivitas media manipulatif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 201–212. <https://doi.org/10.21831/jip.v15i3.2023>
- Putri, R. A., & Nugraha, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.2021>
- Rahman, F., Suryani, N., & Prasetyo, Z. K. (2022). Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis aktivitas pada pembelajaran sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(1), 33–42. <https://doi.org/10.23887/jpp.v29i1.2022>
- Sari, D. P., & Wibowo, A. (2020). Pengaruh penggunaan media visual interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 120–131. <https://doi.org/10.17509/jpbs.v20i2.2020>
- Sawitri, E., & Astiti, M. S. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.