

Development of Three-Dimensional Based Smart Box Media to Train Students' Listening Skills

Pengembangan Media Kotak Pintar Berbasis Tiga Dimensi untuk Melatih Kemampuan Menyimak Peserta Didik

Aam Milatullatifah¹, Rina Yuliana², Tatu Hilaliyah³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: aammilatullatifah99@gmail.com¹, rinayuliana@untirta.ac.id², tatuh@untirta.ac.id³

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 25, 2024

Revised May 28, 2024

Accepted May 31, 2024

Keywords:

Smart box media
Listening ability

Kata Kunci:

Media kotak pintar
Kemampuan menyimak

Corresponding Author:

Aam Milatullatifah,
Universitas Sultan Ageng
Tirtayasa,
Email:
aammilatullatifah99@gmail.com

ABSTRACT

Students' success in understanding and mastering lessons begins with good listening skills. This research aims to create three-dimensional based smart box media. The research method used in this research is Research and Developments with the Sugiyono development model. The results of this research can improve students' listening skills by obtaining an average score from media experts of 94% (Very Decent), an average score from material experts of 91% (Very Decent), while an average score from linguists is 90 % (Very Decent). And the student response results were 93% (Very Good). Therefore, Three Dimensional Based Smart Box Media to train students' listening skills in elementary schools is very feasible and very good for use in the learning process of students in fourth grade elementary school.

ABSTRAK

Keberhasilan peserta didik dalam memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh kemampuan menyimak yang baik. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan Media Kotak Pintar Berbasis Tiga Dimensi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Developments dengan model pengembangan Sugiyono. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik dengan diperoleh skor rata-rata ahli media sebesar 94% (Sangat Layak), skor rata-rata dari ahli materi sebesar 91% (Sangat Layak), sedangkan skor rata-rata dari ahli bahasa sebesar 90% (Sangat Layak). Dan hasil respons peserta didik diperoleh sebesar 93% (Sangat Baik). Oleh karena itu, media Kotak Pintar Berbasis Tiga Dimensi untuk melatih kemampuan menyimak peserta didik di sekolah dasar sangat layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik di kelas IV SD.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Menjadi Menjadi manusia yang berinteraksi dengan manusia lain secara konstan. Maka dari itu dibutuhkan alat komunikasi untuk membangun hubungan ini dengan menggunakan bahasa. Bahasa adalah sarana utama komunikasi manusia untuk bertukar ide, pikiran, dan pesan satu sama lain. Manusia mampu mengkomunikasikan pikiran dan ide-idenya melalui bahasa, untuk memastikan komunikasi yang efektif, orang perlu menjadi mahir berisi empat kecakapan bahasa seperti: keahlian bercakap, mendengarkan, membaca, dan menulis. Hal ini mengacu pada pandangan Henry Guntur Tarigan (1994:2) keahlian berbahasa yakni mencakup empat segi, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu keahlian berbahasa pertama yang dipelajari adalah menyimak. Manusia menelaah untuk menyimak terlebih dahulu, kemudian bercakap, membaca, dan menulis di awal kehidupannya. Kemampuan menyimak dengan baik akan mempengaruhi kemampuan berbahasa lainnya. Hal ini mengingat bahwa seseorang yang memegang keahlian menyimak yang kurang akan merasa sulit untuk menyampaikan apa yang telah didengarnya. Karena ketika menyimak, seseorang berkonsentrasi pada poin utama komunikasi yang didengar dari setiap kata yang diucapkan. Peristiwa menyimak tidak hanya pendengaranlah yang berproses, namun kecerdasan dan kemampuan mental juga berkontribusi untuk memahami pesan (Gereda, 2020:28).

Pengkajian menyimak menjadi bagian dari topik dalam Bahasa Indonesia, mengingat menyimak adalah peran penting yang sangat terlihat di lingkungan sekolah, maka perlu dilakukan edukasi secara terus-menerus termsuk kepada pelajar seraya menerapkan pengkajian disekolah. Seraya proses belajar mengajar, kegiatan menyimak sering dilalaikan oleh guru karena pendidik cenderung berpikiran bahwa tanpa diajarkanpun keahlian menyimak dapat dilakukan oleh pelajar. Namun kenyataannya bertentangan terhadap penerapan di lapangan, yaitu kemampuan pelajar kala menyimak materi pembelajaran tentu masih kurang. Pada kenyataannya bahwa pelajar menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk menyimak pelajaran dari pendidik. Menyimak adalah langkah pertama menuju murid memahami dan menguasai pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman menyimak harus dikembangkan dengan baik. (Hermawan, 2012:35) menyatakan menyimak ialah keahlian yang harus dipelajari dengan luas. Kenyataannya yang terjadi di kelas, pendidik menghadapi pelajar yang sulit menangkap subjek pelajaran yang sudah dijelaskan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Gedeg dan wawancara bersama pendidik, menurut guru kelas yang berkaitan sebagian besar pelajar memang kurang memegang kemampuan yang memadai dalam keahlian menyimak.

Berdasarkan observasi dikelas IV SDN Gedeg Kota Serang, dapat dikatakan masih mendominasi oleh pendidik atau *teacher center*. Biasanya, penggunaan tatkala menyampaikan pengkajian guru menggunakan metode ceramah, memberikan soal evaluasi yang terdapat di buku siswa. Pengkajian tersebut, cenderung membuat pelajar akan menjadi pasif, kurangnya komunikasi timbal balik pada pelaksanaan penyajian yang

monoton, dan membosankan antara pendidik dengan pelajar. Media yang tersedia disekolah tersebut masih belum melengkapi, oleh karena itu mediapun tidak digunakan dengan maksimal, karena penggunaan metode mengajar yang masih didominasi oleh pendidik, hanya beberapa media yang tersedia pada pengkajian tertentu. Hal tersebut juga membuat kurang maksimalnya faedah media. Kurangnya pembaharuan media mempengaruhi pendorong belajar murid. Pelajar akan jenuh jika menggunakan media yang membosankan/tidak inovatif.

Upaya untuk mengatasi hal tersebut, yang bisa pendidik lakukan dan perlukan suatu usaha untuk melaksanakan pengkajian yang menggunakan media yang menarik agar pelajar dapat memperhatikan ketika pendidik menyampaikan pengkajian di depan kelas yaitu salah satunya dengan menggunakan media Kotak Pintar. Pendidik perlu menata strategi terlebih dahulu agar ketika pengkajian berlangsung pelajar dapat tertarik pada penyampaian yang pendidik sampaikan. Menentukan metode pengkajian juga dapat menambah keahlian menyimak pelajar serta memberikan kenyamanan bagi aktivitas berlatih murid. Salah satunya bisa dengan upaya penggunaan media Kotak Pintar seraya penyampaian subjek pelajaran kepada murid di kelas. Diharapkan kompetensi pelajar kala menyimak dan menangkap materi akan lebih baik karena pengalaman saat pengaplikasian media dirasa lebih menyenangkan, unik, menumbuhkan rasa keingin tahuan pelajar, dan dapat menambah kemampuan menelaah murid, khususnya dalam keahlian menyimak. Media Kotak Pintar ini mampu memudahkan pelajar lebih memahami, menumbuhkan keingin tahuan, minat ketertarikan murid bertambah, menciptakan pengkajian yang menyenangkan, dapat berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif, dan dari segi medianya juga dapat bertahan lama, mudah dibuat, serta memudahkan untuk dibawa. Hal inilah menggerakkan peneliti melakukan studi tentang pengembangan media untuk menambah keahlian menyimak pelajar menggunakan Kotak Pintar.

Mengacu pada studi yang relevan, pada studi yang dilakukan oleh Kustiana Dewi (2023) mengenai "Pengembangan Media Permainan KOPINSA (Kotak Pintar Berbahasa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak". Studi ini memperoleh hasil bahwa sekolah tersebut menggunakan media Kotak Pintar Berbahasa untuk anak umur 5-6 tahun untuk menambah tingkat berpikir simbolik melalui media yang menarik. Adapun studi lainnya yang diteliti Armianti Bru Bancin (2022) mengenai "Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh". Studi ini memperoleh hasil bahwa kotak pintar dikembangkan guna pengenalan konsep nilai moral pada anak usia dini ini sangat layak agar digunakan. Untuk itu pentingnya pendayagunaan media Kotak Pintar agar dapat menambah kemampuan menyimak atau lebih terfokus pada apa yang pendidik sampaikan di kelas seraya proses menelaah agar tidak membosankan, serta agar tercapainya sebuah tujuan tatkala pengkajian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tertariknya jiwa peneliti melakukan studi tindakan dengan judul "Pengembangan Media Kotak Pintar Berbasis Tiga Dimensi untuk Melatih Kemampuan Menyimak Peserta Didik di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Studi ini dijalankan dengan menggunakan teknik studi dan pengembangan ataupun Research and Development (R&D) yang merujuk pada desain pengembangan menurut Sugiyono (2015:409) meliputi 10 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti hanya menerapkan 6 dari 10 langkah-langkah tersebut, yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Penelitian ini dilaksanakan di kelas SD Negeri Gedeg Kota Serang dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV A sebanyak 27 siswa.

Selanjutnya, setelah membuat produk dilakukan uji validasi ahli oleh 3 ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sebelum melakukan validasi kepada ahli, instrumen diperiksa terlebih dahulu, selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada 3 ahli, validasi dilakukan dengan bertujuan apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD guna melatih keterampilan menyimak siswa.

Uji terbatas dilakukan setelah media Kotak Pintar diperbaiki beberapa kekurangannya atau direvisi sesuai dengan saran dari ahli. Setelah diperbaiki, media Kotak Pintar dikonfirmasi kembali kepada ahli untuk mencapai perbaikan yang sesuai keinginan para ahli. Selanjutnya tujuan uji coba terbatas dilakukan untuk dapat mengetahui respons peserta didik terhadap media Kotak Pintar pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk semester 1 pada BAB 2 yang berjudul "Di Bawah Atap" dan terfokus pada bagian kemampuan menyimak. Uji coba terbatas dilakukan kepada peserta didik kelas IV A di SDN Gedeg Kota Serang dengan mengambil sampel dari 27 peserta didik.

Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas IV A SDN Gedeg Kota Serang banten. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket. Ketercapaian tujuan yang diraih dari penelitian dan pengembangan ini dengan melalui uji validasi ahli yang akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah diuji oleh para ahli, produk akan diuji oleh siswa kelas IV SDN Gedeg. Hasil uji validasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Pemberian Skor Analisis Kelayakan Uji Ahli

Nilai Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (K)	1

(Sugiyono, 2012:135)

Nilai dari setiap aspek kemudian di presentasikan dengan rumus dari (Purwanto, 2013:102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

- NP : Nilai Persentase Kelayakan
R : Nilai Mentah yang diperoleh
SM : Nilai maksimal ideal
100% : Bilangan Tetap

Nilai persentase yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai kualitatif dengan kriteria dibawah ini:

Tabel 2
Kategori Interpretasi Analisis Kelayakan Uji Ahli

Persentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Dimodifikasi oleh Riduwan, 2009:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi dan pengembangan ini bermaksud menghasilkan media kotak pintar berbasis tiga dimensi yang bermanfaat guna melatih kemampuan menyimak pelajar di kelas IV SD. Hasil pengembangan media Kotak Pintar ini dilakukan berdasarkan prosedur yang dirumuskan oleh Sugiyono (2018:298) yang disederhanakan menjadi 6 tahapan pengembangan produk. Tahapan pengembangan ini meliputi analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Adapula pengembangan media Kotak Pintar ini berdasarkan desain yang dirumuskan oleh Sugiyono tersebut hasil yang diperoleh:

Fase analisis masalah yaitu fase yang paling awal diaplikasikan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan analisis kebutuhan seraya melangsungkan wawancara dengan Ibu Sutini, S.Ag selaku wali kelas IV terkait atas masalah yang terdapat pada proses pembelajaran di SDN Gedeg Kota Serang. Dari wawancara tersebut didapatkan suatu masalah berupa kebutuhan alat bantu untuk memfokuskan murid menelaah seraya kelas, khususnya yang bertujuan agar pelajar menyimak bertambah baik atas pelajaran yang di sampaikan pendidik. Media atau alat bantu guna sebagai penunjang penyampaian materi yang terdapat pada buku pelajaran. Selain itu pendidik mendukung penuh pada pengembangan media Kotak Pintar berbasis tiga dimensi untuk melatih kemampuan

menyimak pelajar yang akan peneliti uji cobakan kepada pelajar. Analisis kebutuhan media atau alat bantu menelaah juga didukung serta hasil observasi yang menunjukkan jika pelajar kurang antusias tatkala proses pengkajian hanya atas menggunakan buku saja. Peneliti mengambil isi materi untuk diterapkan didalam media yang akan dipakai yaitu bagi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV untuk semester 1 pada BAB 2 yang berjudul "Di Bawah Atap" dan terfokus pada bagian kemampuan menyimak.

Fase kedua yakni Fase pengumpulan data dilakukan memakai pengumpulan data atas hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN Gedeg. Wawancara menunjukkan hasil dari media Kotak Pintar merupakan suatu alat bantu menelaah yang menjadi komponen penting tatkala proses pengkajian yang digunakan pendidik untuk membantu menyajikan materi dan memberikan pengetahuan kepada pelajar atas cara menarik karena menghilangkan kejenuhan menelaah yang monoton, atau media Kotak Pintar ini bisa dibilang alat bantu menelaah sambil bermain. Studi ini mengaitkan lewat studi sebelumnya yang relevan dengan pengembangan media Kotak Pintar lainnya. Penelitian yang relevan atas studi ini yakni skripsi yang disusun Armianti Bru Bancin (2022) mengenai "Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Pengenalan Konsep Nilai Moral AUD Di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh". Serta studi yang terdahulu dari Kustiana Dewi (2023) mengenai "Pengembangan Media Permainan KOPINSA (Kotak Pintar Berbahasa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak". Pada studi tersebut memiliki kajian mengenai pengembangan alat bantu menelaah atau media Kotak Pintar.

Fase ketiga yakni desain produk yang dilaksanakannya pembuatan kreasi alat bantu menelaah berupa media Kotak Pintar Tiga Dimensi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di BAB 2 bagian materi menyimak untuk kelas IV SD. Media yang dikembangkan didesain menggunakan alat dan bahan yang tahan lama, bisa dilipat agar mudah dibawa, dan bisa digunakan berulang-ulang. Media ini juga dapat dibongkar pasang saat melangsungkan percobaan kepada pelajar hingga menghasilkan sebuah produk yang dibutuhkan oleh peneliti. Media menggunakan bahan utama *Imprboard* yang berukuran 35 cm x 35 cm, Berbentuk kotak disetiap sisinya, kotak terdiri dari 4 sisi yang berisi materi pelajaran yang berisi cerita yang sesuai atas panduan buku siswa dan buku guru, berisi berbagai pertanyaan sebagai evaluasi dari isi materi yang telah disampaikan, dilengkapi bersama gambar-gambar pendukung, terdapat identitas pembuat media, serta dilengkapi pula beserta hiasan-hiasan agar terlihat lebih menarik perhatian siswa. Cara penggunaan media Kotak Pintar Tiga Dimensi ini yaitu melalui membuka setiap sisi *imprboard* yang sudah di berikan nomor agar sesuai urutan rancangan pembelajaran. Disetiap sisi terdapat isi materi yang berbeda-beda dan akan dibuka oleh pelajar untuk maju kedepan, untuk mengikuti langkah-langkah penggunaan media dan mengikuti intruksi dari pendidik.

Fase keempat yakni validasi produk, fase ini dilakukan validasi guna memperbaiki kekurangan yang ada sehingga media yang dirakit layak dipakai tatkala proses penataran. Validasi berupa angket yang sebelumnya sudah divalidasi oleh 1 ahli instrumen yaitu Ibu Indhira Asih VY, M.Pd selaku dosen UNTIRTA dan mendapat penilaian atas kategori "Sangat Layak" dan mendapat beberapa masukan sehingga harus diperbaiki sesuai saran yang diberikan. Setelah itu angket kemudian disebarkan kepada tim mahir. Validasi

dilakukan 6 ahli yaitu 2 pakar media, 2 pakar materi, dan 2 pakar bahasa. Setiap mahir diminta untuk memvalidasi media sehingga selanjutnya dapat diketahui kekurangannya serta mendapatkan arahan dan masukkan untuk kreasi yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan adalah:

Tabel 3
Data Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata	Kategori
I	92	100 %	92 %	94 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan hasil studi ahli media pada presentase sebesar 92% dari pakar media 1, dan presentase sebesar 96% dari pakar media 2 plus rata-rata nilai sebesar 94%, demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk bagian "Sangat Layak". Data tersebut mengindikasikan bahwa media Kotak Pintar Tiga Dimensi ini dapat diuji cobakan. Sebelum diuji cobakan terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh kedua tim pakar sehingga peneliti perbaiki terlebih dahulu agar produk semakin baik ketika digunakan.

Tabel 4
Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata	Kategori
I	88	100 %	88 %	91 %	Sangat Layak
II	94	100 %	94 %		

Berlandaskan table 4 menunjukkan rakitan penilaian pakar materi pada presentase sebesar 88% dari pakar materi 1, dan presentase sebesar 94% dari pakar materi 2 atas rata-rata nilai sebesar 91%, demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk pada bagian "Sangat Layak". Data tersebut mengindikasikan media Kotak Pintar Tiga Dimensi ini dapat diuji cobakan. Sebelum diuji cobakan terdapat beberapa masukan dan saran yang didapat dari kedua tim pakar sehingga peneliti perbaiki terlebih dahulu agar produk semakin baik ketika digunakan.

Tabel 5
Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata	Kategori
I	97	100 %	97 %	90 %	Sangat Layak
II	84	100 %	84 %		

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil penilaian ahli bahasa pada presentase sebesar 97% dari pakar bahasa 1, dan presentase sebesar 84% dari pakar bahasa 2 atas rata-rata nilai sebesar 90%, demikian kriteria kelayakan yang didapatkan yaitu masuk pada bagian "Sangat Layak". Data tersebut mengindikasikan bahwa media Kotak Pintar Tiga Dimensi ini dapat diuji cobakan. Sebelum diuji cobakan terdapat beberapa masukan dan saran yang diserahkan kedua tim pakar sehingga peneliti perbaiki terlebih dahulu agar produk semakin baik ketika digunakan.

Fase kelima yakni revisi produk, untuk dilakukannya perbaikan kelemahan dan kekurangan media Kotak Pintar sesuai kritik dan saran para pakar. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan media Kotak Pintar yang layak, sehingga nantinya dapat diuji cobakan kepada pelajar di lapangan. Berikut tampilan media Kotak Pintar yang telah melalui validasi dan diimplementasikan.



Gambar 1 Tampilan Kotak Pintar

Fase keenam yakni uji coba desain/ uji coba terbatas, yang telah divalidasi oleh tim pakar maka akan ditindak lanjuti melakukan percobaan. Percobaan dilaksanakan di SDN Gedeg Kota Serang dengan sampel kelas IV A yang berjumlah 27 siswa. Tes pemahaman peserta didik terdiri dari 10 soal yang terdiri atas 7 pertanyaan positif (1,4,5,6,7,9, dan 10) dan 3 pertanyaan negatif (2,3 dan 8) yang dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik. Dijabarkan pada pernyataan positif (Ya) dan negatif (Tidak). Tujuan peneliti menggunakan pernyataan positif dan negatif agar responden menjawab seraya penuh kehati-hatian (Syahera, A, 2021:117). Selanjutnya pemberian angket respons siswa terhadap Kotak Pintar yang telah digunakan untuk melihat respons peserta didik terhadap media Kotak Pintar dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 6
Data Hasil Angket Respons Peserta Didik Pada Media Kotak Pintar

Aspek	Total	Skor Maksimal	Persentase (%)
Tampilan	56	60	93%
Keterkaitan dan penyajian materi	27	30	90%
Manfaat	10	10	100%
Jumlah	93	100	
Rata-rata			93%
Keterangan			Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6, nilai data studi yang menggunakan skala Guttman untuk melihat respons pelajar terhadap media Kotak Pintar oleh 27 responden yang didapat lewat mengisi angket, diketahui respons pelajar ditinjau dari aspek tampilan memperoleh skor penilaian 56 dari 60 skor maksimal (dari 4 pernyataan positif dan 2 pertanyaan negatif) atas persentase 93%, aspek keterkaitan dan penyajian materi memperoleh skor penilaian 27 dari 30 skor maksimal (dari 2 pertanyaan positif dan 1 pertanyaan negatif) atas persentase 90%, dan aspek manfaat memperoleh skor penilaian 30 dari 30 skor maksimal (dari 1 pernyataan positif) atas persentase 100%. Analisis data respons pelajar terhadap media Kotak Pintar mendapat nilai akhir rata-rata yakni 93% yang masuk kedalam bagian "Sangat Baik". Hal ini dikarenakan media Kotak Pintar merupakan alat bantu menelaah yang mengantongi kebermanfaatan dan menarik digunakan pada murid kelas IV SD.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu proses pengembangan Media Kotak Pintar Berbasis Tiga Dimensi untuk melatih kemampuan menyimak peserta didik di sekolah dasar kelas IV SDN Gedeg Kota Serang, menggunakan pengembangan Sugiyono (2015:409) meliputi 6 langkahlangkah yakni: analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Tingkat validitas pada media Kotak Pintar dengan validasi ahli media diperoleh rata-rata nilai sebesar 94% dengan kategori "Sangat Layak", validasi ahli materi diperoleh rata-rata nilai sebesar 91% dengan kategori "Sangat Layak", dan validasi ahli bahasa diperoleh rata-rata nilai sebesar 90% dengan kategori "Sangat Layak". Respons peserta didik dari 27 siswa SDN Gedeg terhadap media Kotak Pintar memperoleh nilai akhir rata-rata sebesar 93% dengan kriteria "Sangat Baik". Dari data tersebut pengembangan media Kotak Pintar ini bisa digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia semester 1 pada BAB 2 yang berjudul "Di Bawah Atap" dan terfokus pada bagian kemampuan menyimak khususnya bagi kelas IV SD, diharapkan media ini bisa digunakan oleh sekolah-sekolah lain sebagai media pembelajaran di kelas.

Beberapa hal yang sebaiknya dilakukan guru guna meningkatkan mutu pembelajaran khususnya meningkatkan keaktifan siswa di kelas, maka pendidik disarankan agar menggunakan alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas, agar tidak terjadi komunikasi timbal balik pada pelaksanaan menyajikan yang monoton, dan membosankan antara pendidik dengan pelajar. Pelajar juga tidak dilibatkan langsung oleh pendidik. Terdapat beberapa murid yang masih sulit berbaur dengan temannya. Ada pula pada saat kerja kelompok pelajar tidak bersosialisasi dengan baik, dan menunjukkan sikap kurang peduli terhadap temannya. Pelajar menurut karakteristiknya yang masih senang bermain dan ingin mengetahui hal baru, akan lebih antusias jika pelajar terlibat langsung dengan media. Jika murid antusias dan proses pengkajian menyenangkan, maka proses penyampaian informasi akan lebih mudah dicerna dan akan menambah motivasi murid, atau lebih termotivasi karena pelajar menyimak informasi yang tersampaikan. Oleh karena itu Upaya untuk mengatasi hal tersebut, yang bisa pendidik lakukan dan perlukan suatu usaha untuk melaksanakan pengkajian yang menggunakan media yang menarik agar pelajar dapat memperhatikan ketika pendidik menyampaikan pengkajian di depan kelas yaitu salah satunya dengan menggunakan media Kotak Pintar. Pendidik perlu menata strategi terlebih dahulu agar ketika pengkajian berlangsung pelajar dapat tertarik pada penyampaian yang pendidik sampaikan. Menentukan metode pengkajian juga dapat menambah keahlian menyimak pelajar serta memberikan kenyamanan bagi aktivitas berlatih murid. Salah satunya bisa dengan upaya penggunaan media Kotak Pintar seraya penyampaian subjek pelajaran kepada murid di kelas. Diharapkan kompetensi pelajar kala menyimak dan menangkap materi akan lebih baik karena pengalaman saat pengaplikasian media dirasa lebih menyenangkan, unik, menumbuhkan rasa keingin tahuan pelajar, dan dapat menambah kemampuan menelaah murid, khususnya dalam keahlian menyimak.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Egah Lingsari, Endi Rochaendi. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup, (Online), (www.ejournal.almaata.ac.id/literasi), diakses 22 Agustus 2023.
- Hosnan, M. 2016. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2016. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenamedia Grup.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, (Online), (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>), diakses 22 Agustus 2023.