MAJALAH LONTAR
Universitas PGRI Semarang
DOI: [DOI]

ISSN: 2654-458X
Vol. 37, No 2 Agustus 2025
Hal: 224 - 234

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media *Smart Box* pada siswa Kelas IV A SDN Sendangmulyo 02

Siti Khotijah[1], Siti Patonah[2],Husni Wakhyudin[3] , Yenny Rachmawati[4]

[1]PGSD, PPG, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur.,Kota Semarang. Kode Pos 50232

[2]Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur.,Kota Semarang. Kode Pos 50232

[3]Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Timur.,Kota Semarang. Kode Pos 50232

[4]SDN Sendangmulyo 02, Jl. Klipang Raya No 2, Sendangmulyo, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah, dengan kode pos 50272

[1]sitikhotijah158@gmail.com
[2]sitifatonah@upgris.ac.id
[3]husniwakhyudin@upgris.ac.id
[4]yennyrachmawati92@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media Smart Box dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi puisi dan majas metafora. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas IV A SDN Sendangmulyo 02, yang terlibat dalam dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar dari pra siklus sebesar 37%, meningkat menjadi 63% pada siklus I, dan mencapai 93% pada siklus II. Persentase ketuntasan pada siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 63%, telah terlampaui. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Smart Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi puisi dan majas metafora.

Kata kunci: Smart Box, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Puisi, Majas Metafora

ABSTRACT

The limited use of instructional media in Indonesian language learning motivated this research. The purpose of the study is to describe the implementation of the Smart Box media to improve learning outcomes of fourth-grade students on the topic of poetry and metaphorical figures of speech. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study were 27 students of class IV A at SDN Sendangmulyo 02, and the research was conducted in two cycles. The results showed an increase in the percentage of learning mastery: from 37% in the pre-cycle, to 63% in cycle I, and 93% in cycle II. The achievement of 93% in cycle II indicates that the predetermined success indicator of at least 63% was exceeded. Therefore, it can be concluded that the use of Smart Box media effectively improves the learning outcomes of fourth-grade students in learning poetry and metaphorical language.

Keywords: Smart Box, Learning Outcomes, Indonesian Language, Poetry, Metaphor

1. PENDAHULUAN

Istilah umum yang ada dalam pendidikan yaitu belajar. Proses pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar, sumber belajar dan pendidik adalah istilah dari belajar (Malik, 2021). Interaksi yang terjadi dengan lingkungan belajar hingga terbentuk perubahan peserta didik dalam berperilaku. Perilaku tersebut terlihat pada peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak biasa menjadi biasa (Nursari, 2019). Umumnya, dalam proses belajar kemampuan berpikir dan mental digunakan dalam mempelajari bahan pembelajaran (Susanto & Radiallahuanha, 2021). Peserta didik yang kritis, mandiri dan aktif didukung dengan proses dan lingkungan belajar yang menyenangkan (Sitepu et al., 2023). Pembelajaran menyenangkan apabila guru menggunakan berbagai model, strategi, pendekatan dan media dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nugraha et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara mencapai keberhasilan belajar.

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang berperan sebagai jembatan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik (Ramadani et al., 2023). Menurut Azhar Arsyad dalam Nurrita (2018), media pembelajaran memiliki fungsi untuk merangsang minat dan perhatian peserta didik dalam belajar, serta sebagai penyampai pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran melalui penciptaan suasana belajar yang menyenangkan (Habib et al., 2020). Suasana belajar yang menyenangkan akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi yang menjadi tujuan pembelajaran (Nugraha & Solihin, 2017).

Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar mencakup seluruh aspek yang berhasil dikuasai oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Putri & Nurafni, 2021). Hasil ini tercermin dari kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Fauhah & Rosy, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, Soedirdjato dalam Wicaksono dan Iswan (2019) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tingkat perhatian dan pemahaman peserta didik terhadap materi sangat memengaruhi hasil belajar, dan hal ini dapat didukung oleh penggunaan media pembelajaran (Hanifah & Rahmaniyah, 2022). Namun, pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam Kurikulum Merdeka yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan literasi peserta didik. Mata pelajaran ini tidak hanya mengajarkan keterampilan berbahasa, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis peserta didik (Azizah et al., 2020; Dewi et al., 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar, peserta didik diajak memahami berbagai jenis teks, memperluas kosakata, serta mengasah kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu. Konsep dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup pemahaman struktur dan kaidah bahasa, nilai berkaitan dengan pesan moral dalam teks, sedangkan norma dan moral tergambar melalui penggunaan bahasa yang santun dan bertanggung jawab dalam komunikasi sehari-hari. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk membentuk peserta didik yang mampu menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar, serta mampu mengapresiasi karya sastra dan budaya bangsa (Riadin & Permadi, 2019). Artinya, selain sebagai sarana pengembangan ilmu, mata pelajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai media pembentukan karakter dan jati diri bangsa (Hanifah & Syaiba, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia bukan sekadar memahami teori bahasa, melainkan juga menanamkan nilai-nilai positif seperti empati, kerja sama, rasa hormat, dan tanggung jawab yang tercermin melalui berbagai teks, termasuk cerita rakyat, puisi, dan teks deskriptif (Aiman, 2018; Salsabila & Ninawati, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV B SDN Sendangmulyo 02, ditemukan bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif berdampak pada rendahnya antusiasme belajar peserta didik, yang pada akhirnya memengaruhi rendahnya hasil belajar mereka. Penelitian oleh Mertayasa (2022) menyatakan bahwa minimnya pemanfaatan media pembelajaran serta dominasi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi salah satu penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Trisari dan Supriyatno (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton, keterbatasan media, dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik, mudah bosan, dan cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran. Selanjutnya, Sulaedah et al. (2022) juga menegaskan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran menjadi faktor penyebab hasil belajar yang tidak maksimal.

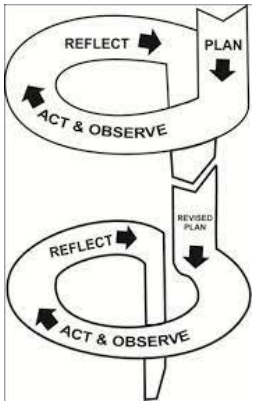
Solusi yang ditawarkan peneliti berdasarkan temuan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan menerapkan media *smart box* atau kotak pintar. Menurut Puspitasari dalam Rahayuningsih et al. (2019), *smart box* merupakan media pembelajaran berbentuk balok yang memiliki dua sisi dan dilengkapi dengan kartu-kartu di dalamnya sebagai alat bantu belajar. Harnanto dalam Kusumaningrum et al. (2021) menyatakan bahwa *smart box* adalah kotak kecil berisi materi pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar. Media ini biasanya berisi gambar dan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk menarik guna meningkatkan perhatian peserta didik (Basori, 2020). Lebih lanjut, Harnanto dalam Rahayuningsih et al. (2019) menjelaskan bahwa penggunaan *smart box* dapat meningkatkan hasil belajar karena media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.

Alasan pemilihan media *smart box* dalam penelitian ini adalah karena media tersebut belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Perbedaan media *smart box* yang digunakan peneliti dengan penelitian sebelumnya terletak pada materi pembelajaran serta isi dari media itu sendiri. Media *smart box* yang dirancang dalam penelitian ini memuat materi tentang puisi dan majas metafora yang dapat dibaca, video pembelajaran interaktif, serta kuis *wordwall* yang dapat diakses dengan memindai kode barcode. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan kartu yang bertulis kata-kata yang dicocokkan dengan makna majas metafora yang sesuai. Pemilihan media *smart box* dinilai relevan dengan permasalahan yang ditemukan di kelas, karena media ini mampu meningkatkan antusias belajar peserta didik dan berdampak positif pada hasil belajar kognitif. Hal ini disebabkan peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga belajar sambil bermain secara aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan serta merujuk pada hasil penelitian sebelumnya, peneliti memutuskan untuk meneliti penerapan media *smart box* dalam meningkatkan hasil belajar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media *smart box* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD pada materi puisi dan majas metafora serta mengukur peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD setelah menggunakan media *smart box*.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* merupakan metode yang dipilih oleh peneliti dalam studi ini. PTK bertujuan untuk mendeskripsikan suatu permasalahan yang ditemukan di kelas serta upaya pemecahannya melalui tindakan nyata yang dilakukan secara sistematis (Arikunto, 2010). Melalui PTK, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pendidikan. Penelitian ini menggunakan desain PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart pada tahun 1998, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Desain ini terdiri atas empat tahapan yang dilakukan secara siklik, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang hingga indikator keberhasilan yang ditetapkan tercapai (Fatah et al., 2023).



Gambar 1. Model Kemmis dan MCTaggart dalam (Maisarah , 2020 : 61 - 62)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sendangmulyo 02 yang terletak di Kecamatan Tembalang, Kota Semarang. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A SDN Sendangmulyo 02 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan tes. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV A untuk memperoleh informasi awal terkait pembelajaran. Selama pelaksanaan tindakan pembelajaran yang menggunakan media *smart box*, guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas peneliti, sementara peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan respons peserta didik di kelas. Untuk mengukur hasil belajar, diberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi, sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam Maisarah (2020). Teknik ini digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara dengan guru kelas. Sementara itu, data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Adapun pengkategorian hasil observasi terhadap guru didasarkan pada persentase capaian dalam tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *smart box*. Rincian hasil observasi tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Observasi

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61 % - 80%	Baik
41 % - 60 %	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Statistik deskriptif adalah cara dalam menganalisis data kuantitatif dengan tujuan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dan menghitung rata – rata hasil belajar peserta didik.

Berikut rumus menghitung rata – rata hasil belajar :

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

- $\bar{x}$ = rata-rata hasil belajar
- $\sum X_i$ = jumlah seluruh nilai peserta didik
- n = jumlah peserta didik

Berikut rumus menghitung persentase ketuntasan belajar.

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase ketuntasan belajar
- F = jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan
- n = jumlah keseluruhan peserta didik

Kemudian, dilakukan pengkategorian persentase ketuntasan belajar berdasarkan perolehan hasil persentase ketuntasan seperti Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Hasil Observasi

Persentase	Kategori
>85%	Sangat Tinggi
64 % - 84%	Tinggi
45 % - 64 %	Sedang
26% - 44%	Rendah
<25%	Sangat Rendah

Dalam upaya memperoleh validitas data, peneliti menggunakan dua teknik, yaitu triangulasi dan *expert opinion*. Triangulasi dilakukan melalui analisis literatur berupa artikel dan jurnal penelitian yang relevan dengan penggunaan media smart box dalam pembelajaran, serta melalui wawancara dengan guru kelas yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran di kelas. Tujuan dari triangulasi ini adalah untuk memastikan konsistensi dan keterandalan data dari berbagai sumber. Sementara itu, *expert opinion* dilakukan dengan meminta masukan, saran, dan validasi dari ahli, dalam hal ini adalah dosen pembimbing, guna memastikan bahwa instrumen penelitian, teknik analisis data, serta interpretasi hasil yang dilakukan peneliti telah sesuai dengan standar ilmiah dan akademik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra- Siklus

Hasil wawancara dengan guru kelas IV A SDN Sendangmulyo 02 menunjukkan adanya kendala dalam pembelajaran, khususnya pada keterbatasan penggunaan media pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif berdampak pada rendahnya antusias belajar peserta didik, yang selanjutnya memengaruhi capaian hasil belajar mereka. Berdasarkan data nilai yang diperoleh dari guru, diketahui bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75, belum tercapai oleh sebagian peserta didik. Dari 27 peserta didik, sebanyak 17 peserta didik belum mencapai nilai tuntas. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas sebesar 72 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 37%, kategori hasil belajar tergolong rendah, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 90, dan nilai terendah adalah 65.

Siklus 1

Tahapan yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini meliputi beberapa langkah sistematis, yaitu: merancang desain media serta menentukan materi yang akan dimuat dalam media *smart box*, membuat media *smart box*, menentukan tujuan pembelajaran, serta menyusun modul ajar. Selain itu, peneliti juga menyusun perencanaan proses pembelajaran, menyiapkan instrumen lembar observasi untuk guru pada tahap perencanaan dan pelaksanaan, serta menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan instrumen evaluasi untuk peserta didik. Adapun media *smart box* yang digunakan peneliti dalam pembelajaran ditampilkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Media *Smart Box*

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada tanggal 17 Maret 2025 dengan durasi 2 jam pelajaran (2×35 menit). Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah disiapkan dengan mengikuti sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dalam penerapan media *smart box*, guru memindai barcode yang terdapat dalam media dan menampilkan isi berupa materi bacaan dan video pembelajaran melalui LCD, karena peserta didik tidak membawa telepon genggam (HP) masing-masing. Setelah peserta didik menyimak materi dan menonton video pembelajaran yang ditayangkan guru, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Guru kemudian meminta setiap kelompok untuk maju ke depan mengaplikasikan dan menjawab soal latihan media *smart box*.

Dalam siklus I, peneliti telah berperan sebagai fasilitator dengan baik. Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *smart box* dilakukan secara optimal. Perolehan kategori pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran mencapai kategori *sangat baik* dengan persentase 90%. Adapun refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa suasana kelas kurang kondusif pada awal pembelajaran karena peserta didik awalnya kurang fokus saat menyimak tayangan dari LCD. Hal ini dikarenakan beberapa peserta didik duduk terlalu jauh dari layar. Seharusnya, guru dapat mengondisikan tempat duduk agar peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan jelas. Selain itu, dalam kegiatan kelompok, masih terdapat peserta didik yang kurang aktif berdiskusi dan lebih memilih diam. Solusi yang diberikan adalah guru memberikan arahan dan penegasan agar semua anggota kelompok terlibat secara aktif dalam diskusi dan permainan edukatif yang telah disiapkan.

Siklus II

Tahapan yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan siklus II mencakup: menentukan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, merancang proses pembelajaran, menyiapkan instrumen lembar

observasi guru tahap perencanaan dan pelaksanaan, serta menyusun LKPD dan instrumen evaluasi untuk peserta didik. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 April 2025 dengan durasi 2 jam pelajaran (2×35 menit). Pembelajaran dilakukan sesuai dengan modul ajar yang mengacu pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Seperti pada siklus sebelumnya, guru yang memindai barcode pada media *smart box* dan menayangkan materi serta video pembelajaran melalui LCD karena peserta didik tidak membawa HP. Selanjutnya, guru menampilkan permainan edukatif seperti *Wordwall* di layar, yang dimainkan bersama secara klasikal. Dalam kegiatan berikutnya, peserta didik diminta mengisi Teka-Teki Silang (TTS) dengan metode *spidol bergulir*, di mana spidol digulir ke arah peserta didik secara acak, dan peserta didik yang mendapat spidol wajib menjawab soal pada TTS.

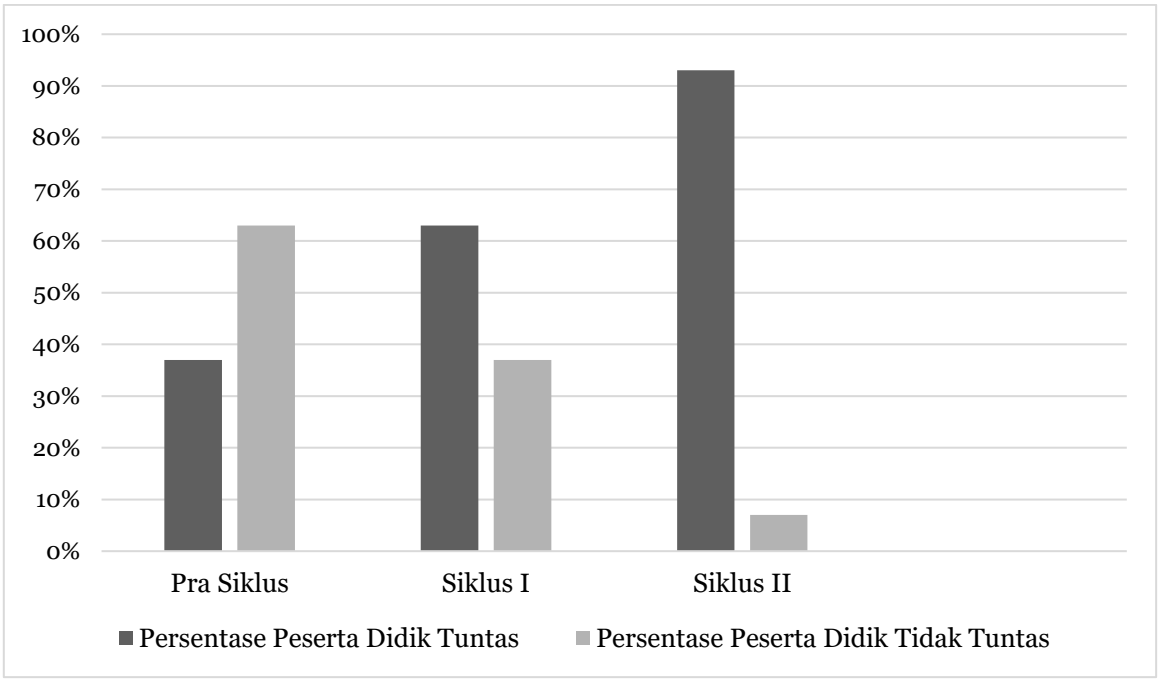
Guru kemudian meminta setiap kelompok untuk maju ke depan mengaplikasikan dan menjawab soal latihan media *smart box*. Dalam siklus II ini, peneliti kembali berperan sebagai fasilitator secara optimal. Pelaksanaan dan perencanaan pembelajaran kembali mendapatkan kategori *sangat baik* dengan persentase 95%. Refleksi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam suasana belajar. Peserta didik mampu mengondisikan diri, mengikuti kegiatan dengan tertib, serta aktif dalam pembelajaran. Peserta didik tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang ditampilkan melalui LCD, dan secara umum proses belajar berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil Belajar Kognitif

Berikut Tabel 3 dan Gambar 3 terkait table dan grafik ketuntasan hasil belajar kognitif pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Kognitif Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Peserta didik tuntas	10	17	25
2.	Peserta didik belum tuntas	17	10	2
3.	Skor total	1944	2133	2214
4.	Skor tertinggi	90	100	100
5.	Skor terendah	65	70	70
6.	Nilai rata-rata	72	79	82
7.	Persentase ketuntasan	37%	63%	93%
8.	Persentase ketidaktuntasan	63%	37%	7%
9.	Kategori	Sedang	Rendah	Sangat Tinggi



Gambar 3. Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Perolehan persentase tahap pra siklus yakni 63 %. Pada siklus I, penerapan media *smart box* menunjukan ketuntasan belajar dengan persentase 37%, nilai rata – rata 79, skor tertinggi 100 dan skor terendah 75. Persentase 37% menjadi 63% menunjukan bahwa ada kenaikan dari sebelum penggunaan media *smartbox.* 17 dari 27 peserta didik persentase 63 % telah melampaui nilai KKTP dan 10 sisanya persentase 37 % belum melampaui nilai KKTP. Indikator keberhasilan yang ditetapkan belum terpenuhi dilihat dari perolehan kategori rendah siklus I. Penetapan penerusan siklus II oleh peneliti berkaca pada hasil dan refleksi di siklus I dengan koordinasi guru.

Dasar penerusan siklus II yakni refleksi siklus I. Penerapan media *smart box* pada pembelajaran siklus II menunjukan ketuntasan belajar dengan persentase 93 %, rata – rata 7 %, skor tertinggi 100 dan skor terendah 70 dari 27 peserta didik persentase 93 % telah melampaui nilai KKTP dan 2 sisanya persentase 7% belum melampaui nilai KKTP. Indikator keberhasilan telah terpenuhi melalui perolehan kategori sangat tinggi pada siklus II. Sebanyak 2 peserta didik yang belum tuntas disebabkan belum lancar membaca dilihat pada pengamatan siklus I dan siklus II. Mereka mengalami kesulitan saat membaca materi yang terdapat dalam media smartbox, namun dapat mengerti materi yang disampaikan melalui tayangan video. Hal ini yang menyebabkan skor evaluasi yang didapatkan menjadi rendah. Melihat persentase ketuntasan siklus II sebesar 93% menandakan penetapan indicator keberhasilan sebelumnya sebesar 63 % telah terpenuhi, sehingga berhasilnya penelitian yaitu siklus II.

Pembahasan

Hasil belajar kognitif merupakan indikator keberhasilan peserta didik dalam menguasai pengetahuan yang menjadi tolak ukur pencapaian kompetensi dalam pembelajaran (Alianto et al., 2021). Dalam penelitian ini, permasalahan utama yang diangkat adalah rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan tersebut diperoleh melalui wawancara dan pengumpulan data nilai dari guru kelas IV B SDN Margamukti. Berdasarkan data yang diperoleh, masih terdapat sejumlah peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi pembelajaran dengan memanfaatkan media *Smart Box.*

Media *Smart Box* dipilih karena memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. *Smart Box* merupakan media berbentuk balok atau kubus yang terbuat dari bahan kardus, di dalamnya berisi berbagai alat bantu belajar seperti kartu, teka-teki silang (TTS), serta latihan soal mencocokkan kata (Aspiati et al., 2023). Dalam penelitian ini, *Smart Box* dikembangkan khusus untuk menyajikan materi puisi dan majas metafora. Materi disajikan dalam berbagai bentuk, termasuk teks yang dapat diakses melalui *barcode* untuk dibaca, video pembelajaran yang dapat ditonton, serta permainan edukatif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar, tetapi juga bermain, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka.

Pemilihan media *Smart Box* juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Sukaryanti et al. (2023) melaporkan adanya peningkatan aktivitas belajar sebesar 92% serta respon positif dari peserta didik terhadap penggunaan media *Smart Box*. Penelitian lain oleh Sulaedah et al. (2022) menunjukkan bahwa media Smart Box menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Sejalan dengan itu, Budiarti (2020) menyatakan bahwa media ini membuat peserta didik lebih cepat memahami materi, mampu bekerja sama dalam kelompok, antusias saat belajar, dan lebih siap menjawab pertanyaan karena adanya elemen permainan dalam media.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Smart Box* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV A SDN Sendangmulyo 02. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar setelah penerapan media, dibandingkan dengan sebelum penggunaannya, khususnya pada materi puisi dan majas metafora. Penerapan media *Smart Box* membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan meningkatkan semangat serta antusiasme mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi yang diajarkan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dalam penelitian, terjadi peningkatan signifikan dalam persentase ketuntasan belajar peserta didik setelah penerapan media *Smart Box*. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan belajar hanya mencapai 37%. Setelah penerapan media *Smart Box* pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 63%, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 93%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Box berkontribusi positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SD pada materi *puisi dan majas metafora*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Smart Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar melakukan kajian lebih mendalam terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penerapan media *Smart Box* sebagai bahan acuan. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat memahami kelebihan dan kekurangan media tersebut secara lebih komprehensif. Selain itu, dalam proses pengembangan dan penggunaan media *Smart Box*, perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar peserta didik agar media dapat digunakan secara maksimal dan memberikan dampak yang optimal terhadap proses pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan apresiasi yang tulus kepada SDN Sendangmulyo 02 Semarang, terutama kepada Ibu Darsimah, S.Pd.,M.Pd selaku Kepala Sekolah, atas izin, dukungan, dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan penelitian Tindakan kelas ini. Partisipasi aktif dari seluruh warga sekolah, khususnya para guru dan siswa kelas 4 B, sangat membantu kelancaran proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Dr. Siti Patonah,M.Pd selaku Dosen Pembimbing Seminar Pendidikan Profesi Guru, atas bimbingan dan arahannya selama proses pembuatan artikel penelitian tindakan kelas.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Husni Wakhyudin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan, atas bimbingan dan arahannya selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Ucapan terimah kasih juga disampaikan kepada Ibu Yenny Rachmawati, S.Pd, SD selaku guru pamong, atas bimbingan dan arahannya selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di SDN Sendangmulyo 02 Semarang, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Alianto, A., Hasan, R., & Irwandi, I. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* dan *Whatsapp Mesenger* Di SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah. *BIODIK*, *7*(4), 10–17. https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.13565

Arikunto, S. (2010). Penelitian Tindakan untuk: Guru, Kepala Sekolah & Pengawas (1st ed.). Aditya Media.

Aspiati, A., Hidayat, A., & Arvyaty, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini dengan Media Kotak PIntar di TK Barakati Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, *6*(2), 141–150. https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal

Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKn SD. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *2*(1). https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, *3*(2), 52–58. https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191

Budiarti, Y. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Berbantu Audio Visual. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 37–40. https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v4i1.1398

Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5258–5265. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621

Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, *9*(1), 21–29. https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap

Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, *3*(1), 25–35. https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319

Hanifah, N., & Rahmaniyah, A. (2022). *E-Book as Edutainment-Based Learning Media as Active Learning in Social Studies Learning in Elementary Schools*. *Proceeding The 7th International Seminar on Social Studies and History Education (ISSSHE), 1*(1), 562-571.

Hanifah, N., & Syaiba, U. M. (2020). Media Video Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Nilai-Nilai *Good Character* sebagai Respon terhadap Era *Society* 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2*, 558-569. https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/364

Kusumaningrum, P. W., Sjamsir, H., & Arbayah, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawan Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *BEduManageRs Journal: Borneo Educational Management and Research Journal*, *2*(2), 30–

Hanifah, N., & Rahmaniyah, A. (2022). *E-Book as Edutainment-Based Learning Media as Active Learning in Social Studies Learning in Elementary Schools*. *Proceeding The 7th International Seminar on Social Studies and History Education (ISSSHE), 1*(1), 562-571

Hanifah, N., & Syaiba, U. M. (2020). Media Video Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Nilai-Nilai *Good Character* sebagai Respon terhadap Era *Society* 5.0. *Prosiding SeminarNasional Pendidikan, 2*,558-569.
https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/364

Kusumaningrum, P. W., Sjamsir, H., & Arbayah, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawan Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *BEduManageRs Journal: Borneo Educational Management and Research Journal*, *2*(2), 30–41. https://doi.org/10/30872/bedu/v2i2/1599

Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, *6*(1), 48–57. https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914

Nugraha, R. G., Jalal, F., & Boeriswati, E. (2022). *The Urgency of the Ecoliteracy Module in Improving the Ecoliteracy Ability of Elementary School Students*. *Proceedings The 1st International Conference on Language and Language Teaching (InCoLLT),* 43-56.

Nugraha, R. G., & Solihin, F. K. (2017). Model "Learning Cycle" to Increase Student Critical Thinking on Learning Concept of IPS Learning Environmenr in Elementary School. *JURNAL PESONA DASAR*, *5*(2), 34–45.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Haidst Syari ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171-187. DOI: 10.3351/misykat.v3n1.171

Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 9*(1), 11-18. https://doi.org/10/24246/j.js/2019/v9.i1.p11-18

Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(6), 749-756. https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH

Riadin, A., & Permadi, A. S. (2019). Implementasi Pembelajaran PKN untuk Membentuk Pribadi yang Berkarakter di SD Muhammadiyah Sampit. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 14*(1), 18-28. https://doi.org/10.33084/pedagogik.v14i1.828

Sitepu, T. E., Perangin-angin, R. B. B., & Nasriah, N. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 213–223. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4248

Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, *7*(1), 140–149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675

Sulaedah, S., Utomo, S., & Ismaya, E. A. (2022). *Development of Smart Box of ASEAN Learning Media in Social Science Learning for Class VI Elementary School Students*. *Uniglobal of Journal Social Sciences and Humanities*, *1*(2), 54–59. https://doi.org/10.53797/ujssh.v1i2.9.2022

Trisari, M. N., & Supriyatno, S. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(4), 890-902 https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian- pgsd/article/view/53231

Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD, 3*(2), 111-126. https://jurnal.umj.ac.id.index.php/holistika/article/view/5362