

**PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI
DALAM KALIMAT TRANSITIF DAN KALIMAT INTRANSITIF PESERTA DIDIK
KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Elfin Purnama Sari¹, Frendy Aru Fantiro², Ima Wahyu Putri Utami³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

elfinpurnamasari13gmail.com, frendy_aru@umm.ac.id, imawahyu@umm.ac.id

ABSTRACT

Learning media is a tool that can be used to assist the teaching and learning process so that the meaning of the message conveyed becomes clearer and can attract the attention of students. Based on observations and interviews with class teachers on October 23 2023, the results of an analysis of the needs of class IV students at SDN Tlekung 02 Batu were obtained, that the school still uses learning media in the form of student books, teacher books, videos, LCD, projector and YouTube (does not vary) thus concrete learning media is needed to support learning, especially in the material of transitive sentences and intransitive sentences. This aims to make it easier for students to understand the material and be more active in learning activities. The aim of this research is to develop smart box learning media based on the monopoly game of transitive sentences and intransitive sentences using the ADDIE model which has 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data analysis techniques carried out were qualitative data analysis and quantitative data analysis with the aim of finding out how to develop smart box learning media based on the monopoly game of transitive sentences and intransitive sentences for class IV elementary school. The development of smart box learning media based on the monopoly game of transitive sentences and intransitive sentences obtained material validation results of 92% and media validation results of 94%. Both validations are categorized as very valid for implementation. Meanwhile, the student response questionnaire received a score of 92%. And the teacher response questionnaire results were 92%. From both questionnaires, the responses were in the very good category. This can be interpreted as that the development of smart box learning media based on the monopoly game of transitive sentences and intransitive sentences can attract students' attention and interest and make them more active in the learning process.

Keywords: Development, Smart Box, Transitive Sentences and Intransitive Sentences, Elementary School

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih lebih jelas serta dapat menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas pada tanggal 23 Oktober 2023 memperoleh hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Tlekung 02 Batu, bahwa pada sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran berupa buku siswa, buku guru, video, LCD, proyektor dan youtube (tidak bervariasi) dengan demikian diperlukan media pembelajaran konkret sebagai penunjang pembelajaran khususnya pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif. Hal ini bertujuan agar

peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli kalimat transitif dan kalimat intransitif dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli kalimat transitif dan kalimat intransitif ruang kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli kalimat transitif dan kalimat intransitif memperoleh hasil validasi materi sebesar 92% dan hasil validasi media sebesar 94%. Kedua validasi tersebut masuk kategori sangat valid diimplementasikan. Sedangkan angket respon peserta didik mendapat nilai sebesar 92 % dan hasil angket respon guru sebesar 92%. Dari kedua angket respon tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli kalimat transitif dan kalimat intransitif dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Smart Box*, Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Reni Kusmiarti (2019:215) pembelajaran bahasa Indonesia yaitu proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang berorientasi mentrasfer ilmu pengetahuan dan mengembangkan empat keterampilan berbahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia hakikatnya belajar komunikasi yang bertujuan mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, mulai dari sarana berpikir, bernalar, berkomunikasi, saran persatuan, dan kebudayaan. Dalam pembelajaran merupakan

suatu proses interaksi yang di mana pendidik dan Peserta didik saling keterkaitan dalam proses pembelajaran. Pendapat di atas sesuai dengan peraturan Menteri No.22 (2006:5).

Dunia pendidikan terdapat adanya proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaktif peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan

kepercayaan pada peserta didik.

Jadi kesimpulan dari pendapat beberapa ahli di atas yaitu media pembelajaran merupakan alat bantu yang terdapat dalam pembelajaran untuk membantu komunikasi antara guru dan peserta didik selama dalam proses kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas 4 di SDN Tlekung 02 pada tanggal 23 Oktober 2023 dapat diketahui kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia lebih khususnya pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif, peserta didik masih belum paham dan masih belum bisa membedakan penggunaan kedua kalimat tersebut disebabkan cara mengajar guru yang monoton (tidak bervariasi) yakni hanya mengajar menggunakan media pembelajaran berupa video, buku siswa, buku guru, LCD, dan proyektor. Penjelasan dari materi tersebut belum di pahami oleh peserta didik dikarenakan penjelasan materi tidak detail serta menggunakan bahasa yang sulit untuk di pahami maka dari itu peserta didik membutuhkan media

pembelajaran berupa benda konkret yakni pengembangan media smart box berbasis permainan monopoli agar lebih mudah untuk di pahami oleh peserta didik, dengan penggunaan media tersebut peserta didik bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran karena materi yang terdapat menggunakan bahasa dan contoh kalimat yang mudah di cerna oleh peserta didik

Berdasarkan paparan di atas dengan melihat kondisi tersebut maka ditawarkan sebuah solusi, solusi yang ditawarkan yakni pengembangan media *smart box* berbasis permainan monopoli dengan materi kalimat transitif dan kalimat intransitif. Adapun keuntungan dari media *smart box* yaitu dapat meningkatkan perkembangan psikomotorik anak melalui permainan monopoli dalam media tersebut, sebagai alat bantu pendidik dalam proses mengajar dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan media *smart box* peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran sambil bermain.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan yang

dilakukan oleh Ayu Sukaryanti, Murjainah, Syilfia Lara Syaflin 2023 dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Peserta didik Kelas IV SD” diperoleh kesimpulan hasil validasi pengembangan media pembelajaran keragaman kotak pintar di indonesia untuk Peserta didik kelas IV SD dikatakan valid, praktis dan memiliki nilai potensi yang cukup baik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan presentase yang diperoleh dari hasil analisis, rata-rata nilai partisipasi validasi dalam survei validasi adalah 87,7 % pada tahap one to one dan 96,7% pada fase grup kecil. Dapat disimpulkan bahwa media keragaman kotak pintar yang dikembangkan di Indonesia dapat di gunakan Peserta didik kelas IV SD dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*) yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk dengan cara dikembangkan produk yang baru atau

sebaliknya menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya dengan melalui prosedur-prosedur tertentu. ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistwm tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.

Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara Peserta didik dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya. (Junaedi, 2019)

Awal mula model ADDIE diambil dari konsep model desain

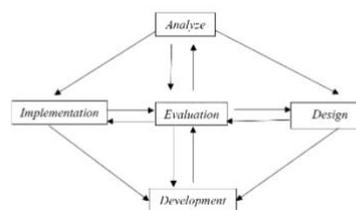
pembelajaran serta teori yang digunakan untuk angkatan darat AS pada tahun 1950. Kemudian, *Florida State University* di tahun 1975 mengembangkan dibidang *Educational Technology* agar semua Angkatan bersenjata AS dapat menggunakannya dan menghasilkan prajurit yang berkualitas. Pertengahan tahun 1980-an, para praktisi pendidikan membuat penyesuaian agar model ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan menjadi lebih praktis serta dinamis. Sehingga, ADDIE diterapkan dalam pendidikan dan berbagai produk lainnya seperti dalam pencarian pekerja baru untuk sebuah perusahaan, strategi dan metode pembelajaran, atau bahan ajar. Para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran

ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser memergunakan kata kerja atau *verb*

(*Analyze, design, develop, implement, evaluate*). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi Langkah-langkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau noun (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*) mengenai komponen ADDIE tersebut.

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan model ADDIE ini menetapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran, Dalam pembelajaran mencakup media, model. Dikarenakan model pembelajaran itu mencakup media juga maka dengan menggunakan model ADDIE ini bisa digunakan untuk desain media.

Berikut bagan model pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:



Gambar . Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Sumber: Anglada (I.M. Tegeh & I.M. Kirna, n.d, 2013)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan menghasilkan produk *smart box* berbasis permainan monopoli materi kalimat transitif dan kalimat intransitif kelas IV di SDN Tlekung 02. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 sampai 28 Maret 2024 di SDN Tlekung 02 Jl. Raya Tlekung RT 03 RW 06, Tlekung, Kec. Junrejo, Kota Batu Prov. Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis ini peneliti mengumpulkan data melalui beberapa analisis kepada guru kelas IV. Tahap ini meliputi analisis peserta didik, kurikulum, dan lingkungan. Analisis tersebut dilakukan menggunakan metode observasi dan wawancara.

Berikut penjabaran kedua analisis secara rinci:

a. Analisis Kurikulum

Tahapan ini peneliti melakukan analisis kurikulum dan sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka. Sehingga peneliti harus bisa menyesuaikan kurikulum dengan isi modul ajar yang akan di buat nantinya.

b. Analisis Peserta Didik

Pada tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu menganalisis terkait karakteristik peserta didik khususnya kelas IV yang ada di SDN Tlekung 02. Pada saat melakukan analisis terkait karakteristik peserta didik, dapat ditemukan hasil bahwa peserta didik kelas IV memiliki berbagai macam karakteristik yang bervariasi. Selama proses pembelajaran, masih juga terdapat sejumlah peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang ajarkan oleh guru, terutama pembelajaran kalimat transitif dan kalimat intransitif. Banyak yang masih kesulitan

dalam membedakan kalimat transitif dan kalimat intansitif berserta dengan contoh kalimat tersebut.

c. Analisis Lingkungan

Pada tahapan analisis lingkungan, peneliti melakukan observasi dan wawancara. Dari kedua analisis tersebut dapat ditemukan bahwa di SDN Tlekung 02 media pembelajaran yang ada masih terbilang umum yaitu hanya menggunakan media vidoe yang di kembangkan oleh guru atau di ambil dari internet. .

2. Desain (Design)

Pada tahap desain dilakukan ketika peneliti ketika sudah mendapatkan hasil analisis kebutuhan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti mulai menetapkan capaian pembelajaran, indikator tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang sesuai. Kemudian peneliti mulai membuat desain yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada media *smart box*.

**3. Pengembangan
(Development)**

Tahap pengembangan merupakan kelanjutan dari tahap desain yang mentransformasikan konsep yang dirancang menjadi produk media *smart box*. Kemudian memvalidasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menentukan kelayakan media pembelajaran tersebut. Selama ini fase ini peneliti mendapat kritik,saran dan masukan dari para ahli materi dan media dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan.

a. Pembuatan Media Pembelajaran *Smart Box*

Media pembelajaran *smart box* terbuat dari papan triplek yang memiliki ukuran panjang 60 cm x lebar 40 cm yang dibentuk menjadi kotak persegi dengan desain gambar yang menarik dan warna di dalam bervariasi.

b. Pembuatan Buku Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran *Smart Box*

Pembuatan buku petunjuk penggunaan dengan tujuan untuk mempermudah

peserta didik dan guru untuk menggunakan media *smart box* tersebut.

c. Validasi Ahli

Media yang telah dirancang akan melewati proses validasi oleh para ahli. Tahap validasi ini bertujuan untuk menguji kevalidan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dilingkungan sekolah dasar. Adapun validasi ini nantinya akan dilakukan dengan 2 jenis, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh validator yang memiliki kompetensi dalam bidang Bahasa Indonesia. Validasi dilakukan sebanyak dua kali oleh validator yakni pada tanggal 5 dan 22 Maret 2024. Adapun hasil akhir penilaian validasi materi yaitu sebesar 92%

2. Validasi Ahli Media

Pada tahapan validasi ahli media yaitu terkait pembelajaran Bahasa Indonesia kalimat transitif

dan kalimat intransitif pada produk *smart box* dilakukan validasi sebanyak dua kali oleh validator yaitu pada tanggal 5 dan 20 Maret 2024. Adapun hasil akhir penilaian validasi yaitu sebesar 94%.

4. Implementasi

(Implementation)

Pada tahapan implementasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan ppraktek media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *smart box* berbasis permainan monopoli terhadap peserta didik kelas IV SDN Tlekung 02. Pada media *smart box* ini sebelumnya telah melewati tahapan uji validasi media sebagai penentu media valid atau tidak. Media *smart box* diimplementasikan pada tanggal 27-28 Maret 2024. Pengimplementasi media ini melalui 2 tahap pertemuan. pada kelas IV dengan jumlah 37 peserta didik.



Gambar. Pembuka Pembelajaran

Pada proses penerapan, peneliti mengawali pembelajaran dengan membuka salam, menanyakan kabar, berdo'a dan setelahnya melakukan presensi.



Gambar. Peserta Didik Menggunakan Media *Smart Box*

Peserta didik dibagi berkelompok setiap kelompok beranggotakan 6-7 orang setiap kelompok maju bergantian untuk memainkan permainan monopoli yang kemudian melakukan kegiatan pada media *smart box*. Seperti pada gambar 4.3 peserta didik telah menggunakan media *smart box*. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

5. Evaluasi (*Evaluasi*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada

model penelitian ADDIE yang merupakan tahap kesimpulan dalam pengumpulan data untuk menilai produk yang sudah dikembangkan tahap evaluasi terdiri dari dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada tahap ADDIE untuk mengetahui kekurangan atau kevalidan sebelum melanjutkan ketahap implementasi. Sedangkan tahap evaluasi sumatif yaitu berupa hasil nilai soal evaluasi dan respon siswa atau perhitungan skor terhadap penerapan media pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian keberhasilan penggunaan *Smart Box*.

a. Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas IV SDN Tlekung 02 dengan tujuan untuk menilai media pembelajaran *smart box* serta materi pembelajaran yang telah disajikan oleh

peneliti. Angket respon guru ini berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil nilai dari angket respon guru yaitu sebesar 92%..

b. Angket Respon Peserta Didik

Pada akhir kegiatan diberikan angket respon peserta didik melalui instrumen yang telah dibuat dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan implementasi media pembelajaran *Smart Box* ini pada saat diterapkan.

Berdasarkan data hasil angket respon pesera didik menunjukkan hasil bahwa dari total 37 peserta didik memberikan nilai 1.020 dari skor maksimal 1.100. Dari hasil keseluruhan memperoleh presentase sebesar 92%. Penilaian ini mengindikasi bahwa pengembangan media *smart box* berbasis

permainan monopoli dikategorikan sangat baik. Hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli sangat valid dalam mendukung pembelajaran di kelas.

c. Hasil Soal Evaluasi

Hasil tes soal evaluasi ini digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil perolehan dari soal evaluasi yang telah diujicobakan pada peserta didik kelas IV SDN Tlekung 02 diperoleh presentase 90% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil nilai tersebut melebihi dari nilai ketuntasan minimal 70 dan nilai maksimal 100. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* dapat dikatakan efektif karena memperoleh nilai diatas rata-rata 70.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti menghasilkan produk berupa media *Smart Box* untuk materi kalimat transitif dan kalimat intransitif di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahapan dilakukan penelitian untuk menjelaskan proses pembuatan media pembelajaran (R.A.H. Cahyadi, 2019).

Tahap awal penelitian yaitu melakukan tahapan analisis. Pada tahapan ini melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas IV SDN Tlekung 02. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait peserta didik, kurikulum, lingkungan, dan kebutuhan awal yang diperlukan. Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan di dalam kelas serta merinci baik melalui observasi.

Tahap kedua yaitu desain dimulai dari menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator tujuan

pembelajaran. Disamping itu peneliti juga mulai membuat sketsa yang tepat. Media *smart box* nantinya akan berbentuk kotak persegi dengan tutupan dijadikan sebagai papan permainan monopoli dan isi di dalamnya terdapat contoh gambar dari kalimat transitif dan kalimat intransitif selain itu, juga terdapat kegiatan yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta didik. Adanya beberapa kegiatan pada media ini yaitu bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan pada saat pembelajaran maka dengan adanya permainan monopoli dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini selaras dalam buku (Media Pembelajaran: 2021) di samping untuk membangkitkan motivasi, minat atau tindakan dan pembelajaran, juga untuk tujuan menyajikan informasi di hadapan sekelompok peserta didik.

Setelah melakukan tahapan desain, selanjutnya yaitu pengembangan. Pembuatan media sudah dipersiapkan pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan media peneliti memvalidasi kepada ahli materi dan ahli media dengan berbagai evaluasi, kritik, saran dan masukan

dari validator ahli materi dan media untuk meningkatkan kualitas dan kelayakannya. Validasi materi pada ahli materi dengan perolehan hasil akhir dengan presentase 92% dengan keterangan layak di ujitcobakan. Kemudian melakukan validasi ahli media memperoleh hasil akhir 94% dengan keterangan layak di ujitcobakan. Media *smart box* telah melewati beberapa tahap oleh para ahli, sehingga menunjukkan bahwa media layak diuji cobakan di kelas IV dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan media yang lebih efektif.

Tahap keempat yaitu implementasi fokus pada uji coba produk media *smart box* di SDN Tlekung 02. Implementasi produk media dilakukan selama dua pertemuan atau 2 hari pembelajaran. Pada tahap ini, produk yang dikembangkan akan diterapkan di kelas IV SDN Tlekung 02 dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui minat, daya tarik, efektivitas dan kualitas. Setelah melakukan penerapan media pembelajaran *smart box* peserta didik akan mengisi angket respon peserta didik. Hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik

yaitu 92% dengan keterangan sangat baik. Sedangkan angket respon guru 92% dengan keterangan layak.

Tahap kelima yaitu tahap terakhir pada model ADDIE yakni evaluasi. Evaluasi berfungsi sebagai tahap kesimpulan dalam proses pengumpulan data untuk menilai produk yang dihasilkan, yang mempunyai arti penting. Pada tahap evaluasi secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan setelah langkah dalam prosedur pengembangan ADDIE yang berupa penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir proses yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan angket respon guru terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, sesuai dengan pendapat Selegi, (2017).

Tahap terakhir yaitu hasil akhir, dari pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan hasil akhir yakni media pembelajaran *smart box* sudah diakui kevalidannya melalui validasi pada validator dan dapat diimplementasikan pada SDN Tlekung 02, yang kemudian setelah

diimplementasikan di di kelas IV SD media smart box sudah terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif dengan memperoleh nilai hasil soal evaluasi sebesar 90%.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Smart Box* Berbasis Permainan Monopoli dapat menghasilkan produk untuk diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan penyajian materi kalimat transitif dan kalimat intransitif pada siswa kelas IV SDN Tlekung 02 Batu yang berjumlah 37 peserta didik dan menggunakan kurikulum merdeka. Penelitian ini ini menggunakan model pengembangan jenis ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

Penelitian ini melewati beberapa tahapan validasi dari para ahli. Validasi terkait materi pembelajaran memperoleh nilai 92% dan validasi media pembelajaran memperoleh nilai 94%. Hasil dari kedua validasi tersebut yakni media *smart box* berbasis permainan monopoli valid untuk di implementasikan di sekolah dasar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media *smart box* berbasis permainan monopoli pada angket peserta didik memperoleh presentase sebesar 92% sedangkan untuk angket respon guru memperoleh presentase 92%. Dari kedua pengguna tersebut masuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Media *smart box* berbasis permainan monopoli dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kalimat transitif dan kalimat intransitif dengan lebih mudah. Media ini juga membuat peserta didik lebih tertarik untuk mencoba dan pada saat pembelajaran dalam kelas peserta didik menjadi lebih aktif dan mereka tidak mudah bosan sehingga dapat menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan diatas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E. (2023). *Pengembangan media tekirita (teka-teki mari bercerita) pada pembelajaran bahasa indonesia kelas iv sekolah dasar.*
- Ansori, Y.Z., Saputra, D.S. and Yunarti, 2019, October. Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS. In Prosidin Seminar Nasional Pendidikan (Vol.1, pp. 764-770)
- Arianingsih, N. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Subtema Aneka Benda Di Sekitar Untuk Peserta didik Kelas 3 Di Sekolah Dasar.* <https://eprints.umm.ac.id/87003/0Ahttps://eprints.umm.ac.id/87003/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Aslam, A., Ninawati, M, and Noviani, A., 2021. Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), pp.35-43.
- B.C.Lestari, D. S. Dewi, and R.T. Widodo, "Capitalized design of smart medicine box for elderly person based ob quality function deployment (QFD)," in *3rd International Material, Industrial and Manufacturing Engineering Conference (MIMEC2017)*, 2017, vol.020046.
- Bermakna, P. Y. (2023). *2803 Words Sep 7 , 2023 1 : 50 PM GMT + 7 27 % Overall Similarity.*
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Fitriani, F., Hamdu, G., & Respati, R. (2021). Media Smart Box untuk Pembelajaran Education for Sustainable Development di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2311–2318. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/683>
- Hadi, S. (2019). Problematik Pendidikan Bahasa Indonesia Kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 3(4), 74-78.

Hanafi, H. (2018). *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: CV Budi Utama

Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152.
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>

Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*.
https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA1