



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATERI TEKS BERITA DI KELAS VII SMP NEGERI 1 BOTOMUZOI**

**Aventrius Zebua<sup>1)</sup>, Noibe Halawa<sup>2)</sup>, Mastawati Ndruru<sup>3)</sup>, Lestari Waruwu<sup>4)</sup>**

<sup>1)2)3)4)</sup> Universitas Nias

Email: [aventriuszebua@gmail.com](mailto:aventriuszebua@gmail.com)<sup>1)</sup>, [noibehallase@gmail.com](mailto:noibehallase@gmail.com)<sup>2)</sup>,  
[ndrurumasta@gmail.com](mailto:ndrurumasta@gmail.com)<sup>3)</sup>, [lestariwaruwu@unias.ac.id](mailto:lestariwaruwu@unias.ac.id)<sup>4)</sup>

### **Abstract**

*This study aims to develop interactive learning media known as Smart Box to improve students' understanding and participation in news text material in grade VII at SMP Negeri 1 Botomuzoi. The background to this problem is the low level of understanding and lack of student participation in the learning process. To achieve this objective, this study adopts a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall model. This method involves the development of the Smart Box learning media product and its testing. The research sample consisted of two classes, with one class used as the product trial subject (6 students) and the other class for the usage trial (26 students). The results of the study indicate that the Smart Box learning media is proven to be feasible, practical, and effective. The validity of the content, language, and design reached 94%, indicating the product's feasibility. Additionally, the practicality of the product testing results reached 91.5% of the students, while the effectiveness of the usage testing reached an average of 81.12%. Therefore, the Smart Box learning media is recommended for use in news text learning.*

**Keywords:** *Learning Media, Smart Box, News Text*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dikenal sebagai *Smart Box* untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa pada materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 1 Botomuzoi. Latar belakang masalah ini adalah rendahnya pemahaman dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Metode ini melibatkan pengembangan produk media pembelajaran *Smart Box* dan pengujiannya. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas di mana satu kelas digunakan sebagai subjek uji coba produk (6 siswa) dan kelas lainnya untuk uji coba pemakaian (26 siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* terbukti layak, praktis, dan efektif. Tingkat validitas materi, bahasa, dan desain mencapai 94%, menunjukkan kelayakan produk. Selain itu, tingkat kepraktisan dari hasil uji coba produk mencapai 91,5% dari siswa, sementara tingkat keefektifan dari uji coba pemakaian mencapai rata-rata 81,12%. Dengan demikian, media pembelajaran *Smart Box* direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran teks berita.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Smart Box, Teks Berita*

## **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah aktivitas atau upaya yang sadar dan terencana, dirancang untuk membantu seseorang mengembangkan pandangan, sikap, juga keterampilan hidup,

baik yang bersifat manual ataupun mental serta sosial. Pendidikan itu diselenggarakan dalam rangka mengembangkan seluruh potensi kemanusiaan ke arah yang positif. Oleh sebab itu, pendidikan digambarkan



sebagai suatu kegiatan transformasi perubahan perilaku dalam usaha pendewasaan melalui pengajaran dan pelatihan. Perubahan perilaku tersebut dilakukan dalam bentuk proses belajar mengajar yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik. Semua kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik pada hakikatnya adalah kurikulum. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak akan berjalan dengan baik apabila belum menyusun kegiatan pendidikannya melalui kurikulum (Andika Maharani, 2024).

Seiring dengan perkembangan zaman, di Indonesia mengalami kemajuan perkembangan teknologi yang semakin pesat pada era globalisasi, dimana manusia membutuhkan teknologi untuk kebutuhan sehari-hari. Perkembangan teknologi saat ini juga sudah mempengaruhi sektor pendidikan untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam pendidikan. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi saat ini di dunia pendidikan mengalami banyak perubahan, termasuk dalam media pembelajaran.

Semua kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik pada hakikatnya adalah kurikulum (Hamalik, 2013). Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak akan berjalan dengan baik

apabila belum menyusun kegiatan pendidikannya melalui kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Suparman, 2020). Kurikulum menjadi bagian penting dalam menentukan isi pembelajaran, mengarahkan proses pembelajaran, menetapkan tujuan serta menentukan langkah evaluasi untuk ketercapaian proses pembelajaran Lazwardi (2017). Tidak hanya itu, kurikulum juga harus mampu beradaptasi dengan perkembangan serta gerak dan arah ilmu pengetahuan agar dapat mengatasi ketertinggalan pembelajaran menuju pemulihan pembelajaran. Maka, dengan hal ini lahirlah kurikulum merdeka yang diperkenalkan sebagai langkah untuk mengatasi krisis pembelajaran sekaligus untuk menjawab tantangan serta kebutuhan pendidikan saat ini.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik mempunyai cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Ainissyifa, Yufi, Nurul et al, 2023). Kurikulum ini dilakukan dalam rangka menciptakan kegiatan belajar yang bermakna,



menyenangkan, dan berkualitas tinggi sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, serta karakteristik setiap peserta didik. Kurikulum ini juga mengutamakan strategi pembelajaran berbasis proyek atau studi kasus untuk menguatkan pencapaian profil pelajar pancasila yang beriman, berakhlak mulia, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebhinekaan global. Pada kurikulum ini terdapat keleluasaan dalam memilih beragam perangkat pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan pada kurikulum ini dimulai dari inovasi terhadap media pembelajaran (Andika Maharani, Pemanfaatan Media Smart Box pada Pembelajaran Teks Iklan di Era Kurikulum , 2024)

Dalam matapelajaran Bahasa Indonesia, menulis berita banyak diajarkan kepada peserta didik, baik itu mahasiswa, maupun pelajar di sekolah menengah. Peserta didik juga perlu untuk menulis berita sebagai pengetahuan dan ilmu. Menulis berita tidak dapat disepelekan. Menulis berita merupakan komunikasi tulis dengan pembaca dari berbagai kalangan sehingga mengupayakan informasi dapat tersaji dengan baik. Dengan demikian, bagi peserta didik, menulis berita menjadi sangat penting untuk diajarkan untuk

melatih tata cara komunikasi tulis yang mudah dipahami (Hidayat, 2011).

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran (Andika Maharani, Pemanfaatan Media Smart Box pada Pembelajaran Teks Iklan di Era Kurikulum , 2024).

Pengembangan media *Smart Box* ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan berbagai fitur yang dapat membantu audiens dalam memilih, mengorganisir, dan menyaring informasi yang relevan. Pengembangan media ini juga berfokus pada penyajian berita yang lebih mudah di pahami, akurat, dan beragam, menjawab tantangan zaman yang serba cepat dan dinamis.

Berdasarkan pendahuluan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pemanfaatan media *Smart Box* pada



pembelajaran teks berita di era kurikulum merdeka serta keterampilan membuat teks berita bagi peserta didik sebagai hasil belajar. Hal ini perlu dilakukan untuk mengetahui capaian pembelajaran (CP). Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu refrensi dalam menambah wawasan berkenaan dengan pemanfaatan media *Smart Box* pada pembelajaran teks berita di era kurikulum merdeka.

Media pembelajaran *Smart Box* merujuk pada kombinasi antara alat fisik (seperti buku, modul, atau panduan) dengan elemen-elemen yang berfungsi untuk meningkatkan pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif. Meski istilah *Smart Box* lebih dikenal dalam konteks media berbasis teknologi, dalam konteks media cetak, *Smart Box* mungkin mengacu pada bahan cetak yang mendukung penggunaan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar.

Berikut adalah beberapa karakteristik media cetak pembelajaran *Smart Box*: Pertama, media cetak ini biasanya mencakup buku teks, modul, atau lembar kerja yang terstruktur dengan baik untuk memudahkan siswa mengikuti langkah-langkah dalam pembelajaran. Kedua, biasanya materi cetak ini tidak hanya berisi teori tetapi juga latihan dan soal-soal yang berkaitan langsung dengan topik yang sedang dipelajari, yang dapat diselesaikan oleh siswa secara mandiri.

Ketiga, Berbeda dengan media pembelajaran berbasis digital, media cetak dapat diakses tanpa perangkat teknologi seperti komputer atau internet, sehingga lebih mudah digunakan dalam kondisi terbatas, misalnya di daerah dengan akses internet terbatas. Ke empat, media cetak dapat dibawa ke mana-mana dengan mudah, memungkinkan pembelajaran di luar kelas atau di luar jam pelajaran.

Penggunaan media cetak *Smart Box* aksesibilitas yang lebih mudah (tidak bergantung pada teknologi) mendukung pembelajaran mandiri. (fasilitas self-assessment) meningkatkan fokus dan konsentrasi. (pengurangan gangguan digital) hemat biaya. (tanpa kebutuhan perangkat mahal) Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis.

Model pengembangan *Borg and Gall* adalah bentuk atau model pengembangan yang memuat sistematis langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan yang diinginkan. Model *Borg and Gall* dipilih karena dapat memfasilitasi pengembangan produk pembelajaran secara terstruktur dan sistematis, dari perencanaan hingga pengimplementasian.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, proses pembelajaran materi teks berita di kelas VII SMP Negeri 1 Botomuzoi seringkali



masih menemui berbagai kendala. Pertama, peserta didik kurang memahami materi teks berita yang diajarkan karena cara penyampaian yang kurang jelas dikelas VII SMP Negeri 1 Botomuzoi. Kedua peserta didik belum memiliki keaktifan dalam materi pembelajaran teks berita dikelas VII SMP Negeri 1 Botomuzoi. Ketiga, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dari guru terhadap materi pembelajaran teks berita dikelas VII SMP Negeri 1 Botomuzoi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Materi Teks Berita di Kelas VII SMP Negeri 1 Botomuzoi”.

## II. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa smart box. R&D dipilih karena penelitian ini bertujuan tidak hanya untuk memahami fenomena tetapi juga menghasilkan produk yang berguna dan cocok untuk pembelajaran.

“Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya, Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut. Penelitian pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan” (Fayrus Abadi Slamet, 2022).

“Penelitian dan Pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan singkatan R&D, merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan pengetahuan baru, memecahkan masalah, atau mengembangkan produk, proses, atau layanan” (Dr. Arif Rachman, 2024).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah bentuk penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang sudah ada ataupun yang baru dilihat sesuai dengan kriteria validitas, kepraktisan, atau keefektifan dari produk yang dibuat sehingga mampu tepat sasaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Borg and Gall*. Model pengembangan *Borg and Gall* adalah bentuk atau model pengembangan yang memuat sistematis langkah-langkah agar produk yang dikembangkan mencapai standar kelayakan yang diinginkan. Model *Borg and Gall* dipilih karena dapat memfasilitasi pengembangan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk *Smart Box*



yang terstandar karena telah melalui proses validasi baik validasi ahli materi atau isi, ahli bahasa, serta ahli desain.

Gambar dibawah adalah desain atau tampilan awal pada media pembelajaran Smart Box sebelum direvisi oleh ahli Materi, Bahasa dan Desain:



**Gambar 4.1 Produk Awal Smart Box**

Gambar dibawah ini adalah tampilan produk pada revisi I oleh validasi ahli Materi.

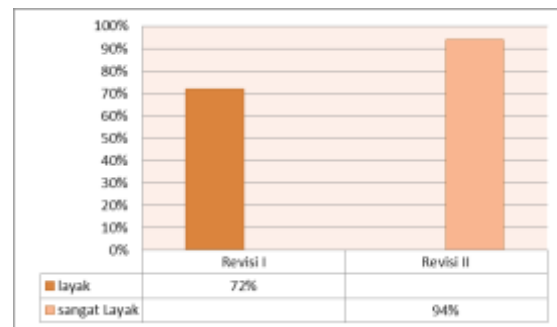


**Gambar 4.2 Tampilan Revisi I Oleh Ahli Materi**



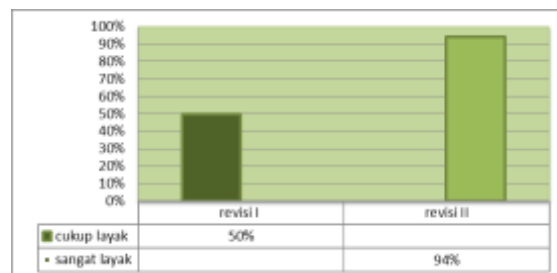
**Gambar 4.3 Tampilan Revisi II Oleh Ahli Materi**

Berdasarkan rekomendasi serta evaluasi yang diberikan oleh ahli materi dalam bidangnya, maka peneliti telah menambahkan materi teks berita yang sesuai dengan unsur-unsurnya.



**Grafik 4.1 Persentase hasil validasi oleh ahli materi**

Dari grafik diatas, dapat diketahui bahwa hasil penilaian kelayakan Smart Box oleh validasi ahli materi secara keseluruhan pada revisi I dengan skor 36 mencapai persentase 72% dengan kriteri Layak. Pada revisi kedua mendapatkan peningkatan dengan skor 47 mencapai presentase 94% dengan kriteria Sangat Layak.



**Grafik 4.2 Persentase hasil validasi oleh ahli bahasa**

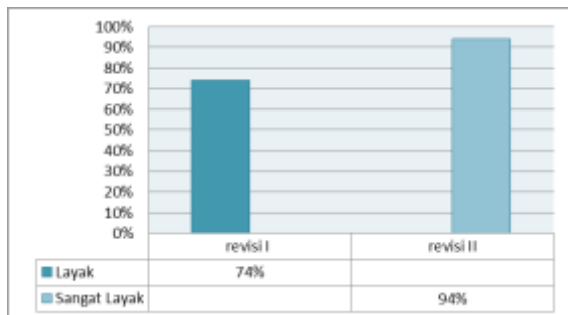
Penilaian ahli bahasa diperoleh hasil pada revisi I dengan skor keseluruhan 25 sehingga mencapai persentase 50% dengan kriteria Cukup Layak. Pada revisi II mendapatkan peningkatan yang signifikan dengan skor keseluruhan 47 dengan presentase 94% dengan kriteria Sangat Layak.

Penilaian oleh ahli desain diperoleh hasil pada revisi I dengan skor keseluruhan 37 mencapai persentase 74% dengan kriteri



Layak. Pada revisi ke II mendapatkan peningkatan yang sangat signifikan dengan skor keseluruhan 47 mencapai presentase 94% dengan kriteria Sangat Layak

Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa, hasil validasi dari revisi kedua dapat dipahami melalui grafik dibawah ini:



**Grafik 4.3 Persentase hasil validasi oleh ahli desain**

Penelitian ini dilakukan di kelas VII 1 dengan melakukan uji coba produk yang melibatkan 6 peserta didik (3 orang perempuan dan 3 orang laki-laki) dengan komposisi kemampuan yang beragam, yaitu dua siswa berprestasi tinggi (pintar), dua siswa dengan kemampuan sedang, dan dua siswa dengan kemampuan rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *Smart Box* yang disiapkan menggunakan lembar penilaian berupa angket tanggapan peserta didik. Hasil dari uji coba produk dapat dilihat pada tabel berikut:

**Table 4.1 Persentase Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Produk**

Nama peserta didik	Butir penilaian											Jumlah skor	pre sentas e	kri ter ia
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
Tadeus Maiman Lase	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	39	88 %	Sangat Praktis
Yuel Hasrat Lase	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	42	95 %	Sangat Praktis
Davit Kristi man Halawa	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	39	88 %	Sangat Praktis
Toran S. Damai Ndraha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	100 %	Sangat Praktis
Sah Fitri Lase	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	40	90 %	Sangat Praktis
Felizitas Eltania Lase	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	36	81 %	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>												<b>91,5%</b>		
<b>Kriteria kepraktisan</b>													<b>Sangat Praktis</b>	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian kepraktisan media *Smart Box* yang dilakukan di kelas VII 1 SMP Negeri 1 Botomuzoi sebanyak 6 orang siswa, menunjukkan bahwa penembangan media *Smart Box* memperoleh rata-rata presentase mencapai 91,5% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Penelitian ini dilakukan di kelas VII 2 dengan melakukan uji coba pemakaian yang melibatkan 26 peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas hasil belajar peserta didik terhadap media pembelajaran *Smart Box* yang disiapkan menggunakan lembar penilaian berupa lembar tugas efektivitas belajar siswa. Siswa dianggap tuntas dalam mengerjakan tes jika



jawaban siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) diukur dengan capaian nilai 70. Hasil dari uji coba pemakaian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Table 4.2 Hasil belajar peserta didik uji coba Pemakaian**

No	Nama	KKM	Skor	Nilai	Kriteria ketuntasan
1	Denima Lase	70	13	81.2	Tuntas
2	Enggar Josep Lase	70	15	93.7	Tuntas
3	Dika Norarima Lase	70	13	81.2	Tuntas
4	Cheisa Zebua	70	13	81.2	Tuntas
5	Frengki Lase	70	12	75.5	Tuntas
6	Mei Yasmita Lase	70	13	81.2	Tuntas
7	Desta kurnia Lase	70	14	87.5	Tuntas
8	Kristian Lase	70	12	75.5	Tuntas
9	Imandus Lasius Hulu	70	14	87.5	Tuntas
10	Iman Setia Lase	70	15	93.7	Tuntas
11	Faleria Lase	70	13	81.2	Tuntas
12	Forisman Lase	70	12	75.5	Tuntas
13	Julvan Susanto Lase	70	15	93.7	Tuntas
14	Niswa Astiloka Hulu	70	12	75.5	Tuntas
15	Lisna Kurnia Lase	70	15	93.7	Tuntas
16	Dafit Kristiaman Hulu	70	8	50.5	Tidak Tuntas
17	Natanael Natalisman Lase	70	14	87.5	Tuntas
18	Festinus Febi R.Y Hia	70	14	87.5	Tuntas
19	Rikardo Reno P. Lase	70	12	75.5	Tuntas
20	Difa kurnia Lase	70	14	87.5	Tuntas
21	Alfarek Kristian Zebua	70	15	93.7	Tuntas
22	Alex Sius Lase	70	10	62.5	Tuntas

23	Toran Saputra Ndraha	70	12	75.5	Tuntas
24	Dwi Margaret Lase	70	13	81.2	Tuntas
25	Treman Lase	70	13	81.2	Tuntas
26	Ertani Lase	70	13	81.2	Tuntas
<b>Rata-rata</b>				<b>81.12 %</b>	

**Table 4.3**

**Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba pemakaian**

No	Ketuntasan Peserta Didik Pada Uji Coba Pemakaian	Jumlah peserta didik	KKTP
1.	Peserta didik yang tuntas	25	70
2.	Peserta didik yang tidak tuntas	1	70
<b>Persentase ketuntasan belajar</b>		<b>81.12%</b>	

Pada saat melaksanakan efektifitas pembelajaran, satu orang siswa tidak tuntas dari jumlah 26 siswa, jadi yang tuntas hanya 25 siswa, yang tidak tuntas bernama Dafit Kristiaman Hulu. Siswa tersebut tidak tuntas karena pemahaman siswa kurang mampu dan tidak bertanya kepada peneliti.

Media pembelajaran *Smart Box* telah diperiksa secara cermat oleh tiga penilai yang ahli dibidangnya masing-masing, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Validasi ini dilakukan untuk menjamin kualitas produk. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang terkait dengan penggunaan dan desain media pembelajaran *Smart Box*. Dari penilaian yang diberikan oleh validator banyak saran dan masukan serta perbaikan yang diberikan kepada peneliti. Setelah peneliti mengembangkan media pembelajaran



*Smart Box* kemudian divalidasi oleh masing-masing validator dan dinyatakan “Sangat Layak” untuk dipergunakan pada proses kegiatan pembelajaran didalam kelas. Dengan tingkat pencapaian pada kelayakan materi mencapai 94%, kelayakan Bahasa 94% dan kelayakan desain mencapai 94%.

Kepraktisan media pembelajaran *Smart Box* dinilai dari lembaran angket respon peserta didik. Proses pengujian kepraktisan melibatkan beberapa tahap yaitu uji coba produk. Evaluasi produk pengembangan, yaitu media pembelajaran *Smart Box* menunjukkan penilaian “Sangat Praktis” dengan hasil uji coba produk 91,5%. Sebagai acuan, sebuah produk dianggap sangat praktis jika mencapai tingkat kepraktisan antara 81%-100%, menandakan kualitas yang baik. Hasil survei respon dari peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Smart Box* dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil adalah media pembelajaran *Smart Box* ini sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Efektifitas media pembelajaran *Smart Box* diperoleh melalui tes berupa *essay* yang disajikan dalam media pembelajaran *Smart Box* yang berjumlah 2 butir soal. Tahapan evaluasi efektifitas dilaksanakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran

siswa. Penilaian ini dilakukan di kelas VII 2 SMP Negeri 1 Botomuzoi. Kriteria penilaian ini dilakukan adalah mencapai  $\geq 70$ , yang merupakan standar kelulusan KKM. Berdasarkan hasil pengujian produk, terdapat pencapaian yang signifikan. Uji coba pemakaian semuanya mencapai rata-rata 81,12%. Dari data tersebut. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* mencapai efektifitas yang tinggi.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran *Smart Box* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII 1 dan VII 2 SMP Negeri 1 Botomuzoi. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi teks berita telah berhasil dikembangkan sebuah struktur yang terdiri dari angket yang dirancang secara cermat, serta telah melalui proses validasi oleh para validator yang memiliki keahlian dalam materi pembelajaran, bahasa dan desain.

- a. Pengembangan *Smart Box* pada materi teks berita kelas VII 1 dan VII 2 SMP Negeri 1 Botomuzoi. Model *Borg and Gall*, yang telah dipertimbangkan melalui pengujian yang menyeluruh dan menghasilkan validitas, kepraktisan, serta efektifitas yang sangat tinggi, menunjukkan kecocokan yang substansial



untuk diimplementasikan dalam konteks pembelajaran kelas.

- b. Media pembelajaran *Smart Box* pada materi teks berita penelitian ini telah terbukti serta meyakinkan valid dan pantas digunakan, diperkuat dengan hasil yang menunjukkan tingkat validitas materi sebesar 94%, validitas bahasa mencapai 94%, dan validitas desain mencapai 94%.
- c. Media pembelajaran *Smart Box* pada materi teks berita mendapatkan kriteria yang praktis dan dapat diandalkan telah terbukti melalui hasil survei respon peserta didik pada berbagai tahapan uji coba produk. Angket yang diberikan kepada peserta didik dalam uji coba produk mencapai 91,5%,

Media pembelajaran *Smart Box* pada materi teks berita mendapatkan kriteria efektif melalui soal essay pada tahapan uji coba pemakaian kepada peserta didik. Dalam uji coba pemakaian mencapai rata-rata 81,12%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, A. M. (2024). Pemanfaatan Media Smart Box pada Pembelajaran Teks Iklan di Era Kurikulum. *article History*, 173.
- Alfida Ilma Maula, C. R. (2022). *Pembelajaran Teks Berita*. 10: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Aminah, Siti, and Eka Yusnaldi. "Pengembangan Media Smart box

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13.3 (2024): 3077-3086.

- Andika Maharani, L. R. (2024 ). Pemanfaatan Media Smart Box pada Pembelajaran Teks Iklan di Era Kurikulum . *Article History*, 173.
- Andika Maharani, L. R. (2024). Pemanfaatan Media Smart Box pada Pembelajaran Teks Iklan di Era Kurikulum . *Article History*, 171 - 182.
- Andika Maharani, L. R. (2024). Pemanfaatan Media Smart Box pada Pembelajaran Teks Iklan di Era Kurikulum . *Article History*, 172.
- Arif Rachman, d. S. (2024). *Metode Penelitian*. karawang.
- Cahyaningtyas, Tiara Intan, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahita." *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 15.1 (2024): 66-72.
- Damayanti, Zulita, Viktor Pandra, and Novianti Mandasari. "Penerapan Media SMAB (Smart Box) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4.2 (2024): 372-380.
- Elfin Purnama Sari1, F. A. (2024). Pengembangan Media Smart Box Berbasis Permainan Monopoli . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3526.
- Fayrus Abadi Slamet, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Malang.



- Hidayat, A. (2011). Pembelajaran Menulis Teks Berita. *Insania*, 283.
- Jelisman Lase, B. G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And. *jurnal pendidikan*, 70-77.
- Maula, A. I. (2024). Pembelajaran Teks Berita. 15.
- Muhammad Hasan, S. M. (2021). *Media Pembelajaran*. klaten.
- Muhammad Hasan, M. D. (2021). *Media Pembelajaran*. 2: Tahta Media Group.
- Nugraha, Bagas Adistiya, et al. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iii Di Sd Negeri 1 Podomoro.” *Jurnal Studi Multidisipliner* 8.10 (2024).
- Sandra, Angella Lupita, and Dani Kusuma. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Mathematic untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.04 (2024): 587-601.
- Siti Aminah1, E. Y. (2024). *Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* . 3079: Jurnal Kependidikan,.
- Sitio, Kristina Adelina, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Minat Belajar Ppkn Meningkatkan Di Smp N 19 Kota Jambi.” *Jurnal Penelitian dan Pengabdian* 1.2 (2024): 226-235.
- Sukaryanti, Ayu, Murjainah Murjainah, and Sylvia Lara Syaflin. “Pengembangan media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD.” *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 7.1 (2023): 140-149.