



PENGEMBANGAN MEDIA *SMARTBOX* BERBASIS MODEL *TWO STAY TWO STRAY* PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK DI KELAS V SDN 104202 BANDAR SETIA

Angel Alica Velesya Sianturi^{1*}, Apiek Gandamana², Irsan³, Eva Betty Simanjuntak⁴,
 Lala Jelita Ananda⁵

^{1*2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: nettyhutasoit777@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4222>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevaliditasan, kepraktisan, dan keefektifitasan dari media pembelajaran *Smartbox* berbasis model *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran menyimak di kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yaitu *analysis, desain, development, implementation, dan evaluation*. Instrumen penelitian dan tehnik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes dan angket validasi. Tehnik analisis data yang digunakan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil penilaian oleh ahli validasi materi dengan perolehan sebesar 92,85% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, dan hasil penilaian oleh ahli validasi media dengan perolehan sebesar 92,5% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian oleh ahli praktisi pendidikan dengan perolehan sebesar 90,7% dengan kategori “sangat praktis”. Keefektifitasan media diukur melalui hasil perolehan *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score, dengan memperoleh persentase sebesar 74% dengan kategori “efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smartbox* berbasis model *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran menyimak dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smartbox*, Model *Two Stay Two Stray*, Menyimak, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Dalam kurikulum pendidikan dasar, Bahasa Indonesia tidak hanya difokuskan pada aspek kaidah dan struktur bahasa, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa dalam konteks pembelajaran yang berbasis bahasa nasional. Bahasa Indonesia diajarkan di semua tingkat pendidikan dengan tujuan utama mengasah empat keterampilan berbahasa: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Penguatan pembelajaran sejak sekolah dasar sangat penting karena bahasa ini berperan langsung dalam komunikasi sosial dan aktivitas harian siswa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sabillah (2020, h.28), menyimak adalah keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai manusia dan menjadi landasan bagi perkembangan kompetensi berbahasa lainnya. Dalam konteks pendidikan formal, dominasi aktivitas menyimak dalam interaksi kelas menunjukkan bahwa pengabaian terhadap penguatan keterampilan ini dapat berdampak pada rendahnya kualitas komunikasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pendekatan pedagogis yang menempatkan menyimak sebagai keterampilan aktif dan strategis perlu dikembangkan secara sistematis dalam kurikulum.

Sebagai keterampilan reseptif utama dalam pemerolehan bahasa, menyimak seharusnya difasilitasi melalui pendekatan yang komunikatif dan kontekstual. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran menyimak di sekolah masih didominasi oleh metode satu arah, di mana guru membacakan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat



dan motivasi belajar, karena materi yang disajikan tidak mengandung muatan linguistik yang relevan dengan pengalaman siswa. Untuk itu, diperlukan desain pembelajaran menyimak yang berbasis interaksi, eksplorasi makna, dan keterlibatan emosional (Hijriyah, 2017, h. 14).

Sebagai keterampilan reseptif yang mendasari pemerolehan bahasa, menyimak perlu difasilitasi melalui pendekatan interaktif dan berbasis konteks sosial. Pembelajaran menyimak yang ideal harus memungkinkan dialog dua arah antara peserta didik dan pendidik. Penggunaan media kolaboratif dalam bentuk kerja kelompok dapat memperkuat dimensi pragmatik dan sosiolinguistik dalam pembelajaran, karena siswa belajar menyimak tidak hanya untuk memahami isi, tetapi juga untuk merespons, bernegosiasi, dan membangun makna bersama dalam situasi komunikasi nyata.

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara input linguistik dan pemahaman siswa, terutama dalam keterampilan reseptif seperti menyimak. Amelia et al. (2023) menyatakan bahwa media dapat memperjelas pesan dan mengurangi kejenuhan belajar. Zaini menambahkan bahwa media berperan sebagai perantara yang memungkinkan siswa tetap terlibat secara kognitif dan afektif. Dalam pembelajaran menyimak, media yang mendukung interaksi dua arah sangat penting untuk membentuk kompetensi komunikatif, karena siswa tidak hanya menyerap bunyi, tetapi juga merespons dan membangun makna secara sosial.

Temuan dari observasi dan wawancara di SDN 104202 Bandar Setia mengindikasikan bahwa pembelajaran di kelas V belum mengintegrasikan media yang mendukung interaksi dua arah. Guru masih menggunakan pendekatan tradisional berbasis ceramah dan buku cetak, yang tidak cukup merangsang keterlibatan linguistik dan sosial siswa. Ketika media pembelajaran tidak dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi, sehingga potensi pemerolehan bahasa melalui aktivitas menyimak dan berbicara tidak berkembang secara optimal, siswa juga cenderung mudah bosan selama pembelajaran berlangsung yang membuat siswa menjadi kurang kondusif di dalam kelas. Hal ini membuat kemampuan menyimak Bahasa Indonesia pada siswa masih ada yang belum mencapai Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut Perolehan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia siswa.

Tabel 1. Perolehan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V

NO.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Jumlah Siswa	Presentase	Kriteria
	≥ 75	10	35%	Tuntas
	< 75	12	65%	Belum Tuntas
	Jumlah	22	100%	

Temuan dari observasi dan wawancara di SDN 104202 Bandar Setia mengindikasikan bahwa pembelajaran di kelas V belum mengintegrasikan media yang mendukung interaksi dua arah. Guru masih menggunakan pendekatan tradisional berbasis ceramah dan buku cetak, yang tidak cukup merangsang keterlibatan linguistik dan sosial siswa. Ketika media pembelajaran tidak dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi, sehingga potensi pemerolehan bahasa melalui aktivitas menyimak dan berbicara tidak berkembang secara optimal.

Melihat permasalahan diatas, diperlukan solusi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran didalam kelas. Solusi dari permasalahan ini ialah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan siswa, yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis dua arah. Salah satu media yang dapat memfasilitasi siswa sistem belajar dua arah adalah media *Smartbox* yang berbasis model *Two Stay Two Stray*. Alasan dijadikannya media *Smartbox* yang berbasis model *Two Stay Two Stray* ini menjadi solusi dalam permasalahan diatas yaitu karena media *Smartbox* yang berbasis model *Two Stay Two Stray* ini memiliki kelebihan dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran di dalam kelas seperti tampilan media yang menarik sehingga menambah semangat belajar anak, di dalam media ini juga sudah mencakup keseluruhan materi yang akan dipelajari secara ringkas dan padat, serta pembuatan media yang menggunakan bahan yang mudah di dapat dari lingkungan sekitar (Bella Apriani, 2024, hal. 23). Dalam hal ini, media *Smartbox* yang akan dikembangkan ini dipilih sebagai media yang akan meningkatkan keterampilan menyimak siswa



terkhususnya pada materi “pantun”, yang di dalamnya sudah terkandung model berbasis dua arah yang disebut dengan *Two Stay Two Stray*.

Keunikan penelitian ini terletak pada orientasi media Smartbox yang dirancang untuk memperkuat keterampilan menyimak siswa dalam konteks pantun. Dengan menempatkan pantun sebagai materi utama, penelitian ini mengintegrasikan aspek fonologis, semantik, dan budaya lokal dalam pembelajaran menyimak secara kontekstual.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di SDN 104202 Bandar Setia, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek 22 siswa kelas V, guru wali kelas, serta para ahli yang berperan sebagai validator materi dan media.

Tahapan penelitian diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara terhadap guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran menyimak. Selanjutnya dilakukan perancangan dan pengembangan media Smartbox berbasis model *Two Stay Two Stray*, yang mencakup pembuatan desain visual, pemilihan materi pantun, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi, angket validasi, dan tes hasil belajar. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan guna menilai tingkat kelayakan produk.

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba penggunaan Smartbox dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media. Setelah pelaksanaan, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai validitas, kepraktisan, dan peningkatan hasil belajar siswa dengan menganalisis hasil validasi ahli, respon guru dan siswa, serta nilai pre-test dan post-test menggunakan uji *N-Gain*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan angket, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran komprehensif tentang efektivitas media Smartbox dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran Smartbox yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SDN 104202 Bandar Setia pada materi *pantun*. Media ini dirancang berbasis model *Two Stay Two Stray* dengan tujuan membantu siswa memahami materi secara interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Pengembangan produk mengikuti tahapan model ADDIE, yang meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

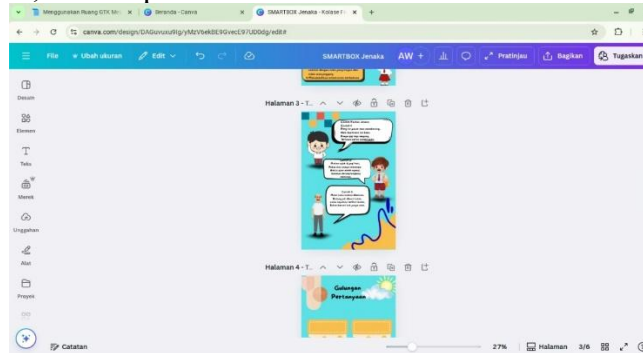
1) Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa masih rendah, guru cenderung menggunakan metode ceramah, serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan tidak interaktif. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan inovasi media yang mampu memotivasi siswa untuk belajar aktif. Analisis kebutuhan siswa mengungkapkan bahwa media visual dan interaktif seperti Smartbox berpotensi meningkatkan antusiasme dan pemahaman terhadap materi pantun. Selain itu, analisis materi memastikan bahwa isi Smartbox selaras dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas V, sedangkan analisis tujuan pembelajaran difokuskan pada kemampuan siswa dalam membedakan, mengidentifikasi, dan menyajikan pantun dengan benar.

2) Design (Desain)



Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media Smartbox menggunakan aplikasi Canva. Smartbox berbentuk kotak interaktif yang dapat dibuka melebar, berisi ringkasan materi pantun, contoh, serta aktivitas pembelajaran berbasis permainan dan diskusi. Desain ini mengutamakan tampilan visual yang menarik, warna cerah, dan tata letak yang sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktif berpartisipasi melalui kegiatan *Two Stay Two Stray* yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis.




Gambar 1. Desain Pembuatan Smartbox di Aplikasi Canva

1) Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mewujudkan rancangan media Smartbox menjadi produk nyata menggunakan aplikasi Canva agar tampilannya menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media Smartbox yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media untuk menilai aspek kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Proses pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk akhir yang valid, praktis, dan efektif digunakan di lapangan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi pantun.

Tabel 2. Tampilan Produk Akhir

No	Produk	Penjelasan
1		Tampilan awal dari media smartbox, yang berisi judul dari materi



<p>2</p>		<p>Tampilan materi pantun pada media smartbox, yang berisi tentang pengertian, cirir-ciri, dan fungsi dari pantun</p>
<p>3</p>		<p>Tampilan 3 contoh dari pantun teka-teki</p>
<p>4</p>		<p>Tampilan akhir media smartbox yaitu gulungan pertanyaan</p>

a) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd., dosen PGSD FIP bidang Pendidikan Bahasa Indonesia, untuk menilai kelayakan isi media pembelajaran *smartbox*. Aspek yang dinilai meliputi tampilan, materi, dan bahasa, dengan total 12 indikator penilaian menggunakan skala Likert 1–5.

- Tahap 1: Hasil perolehan skor sebesar 43 dari 70, dengan persentase kelayakan 61,42%, termasuk kategori “cukup layak”, sehingga diperlukan revisi.
- Tahap 2: Setelah revisi, skor meningkat menjadi 65 dari 70, dengan persentase 92,85%, yang termasuk kategori “sangat layak”. Artinya, materi dalam media *smartbox* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik, mudah dipahami, dan menggunakan bahasa yang baik sesuai EYD, tanpa perlu revisi lanjutan.

b) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Dina Shabrina Putri Siregar, S.S., M.Si., dosen PGSD FIP



bidang Bahasa Indonesia. Penilaian mencakup dua aspek utama, yaitu tampilan media dan penggunaan media, dengan total 16 indikator.

Hasil validasi menunjukkan skor 74 dari 80, dengan persentase 92,5%, termasuk kategori “sangat layak”. Media dinilai menarik, rapi, mudah digunakan, praktis, dan mendukung penyampaian serta pencapaian tujuan pembelajaran.

Simpulan Umum

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran *smartbox* dinyatakan “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Persentase kelayakan masing-masing adalah:

- Ahli Materi: 92,85%
- Ahli Media: 92,5%

Dengan demikian, produk media pembelajaran *smartbox* tidak memerlukan revisi lanjutan dan dapat diimplementasikan sebagai media inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

1. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran Smartbox yang telah dikembangkan. Uji coba dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 104202 Bandar Setia, dengan media berupa kotak berisi materi pantun. Penilaian praktikalitas dilakukan oleh ahli praktisi pendidikan melalui angket berisi 13 pernyataan mencakup tiga aspek: tampilan media, materi, dan bahasa.

- Hasil penilaian menunjukkan skor total 59 dari 65, dengan persentase 90,7%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.
- Artinya, *smartbox* dinilai praktis, menarik, mudah digunakan oleh guru maupun siswa, serta mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Simpulan Subbab Implementasi: Media *smartbox* dinyatakan sangat praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi pantun di sekolah dasar.

2. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media Smartbox terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peneliti melaksanakan pre-test dan post-test, kemudian menghitung N-Gain Score untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

- Berdasarkan hasil uji, diperoleh rata-rata skor pre-test sebesar 52,72 dan post-test sebesar 87,5.
- Nilai N-Gain rata-rata 0,76 (76%), yang termasuk dalam kategori “efektif”.
- Secara umum, sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar, dengan mayoritas kategori efektif dan cukup efektif.

Simpulan Subbab Evaluasi:

Media *smartbox* berbasis model Two Stay Two Stray terbukti cukup efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pantun.

Kesimpulan Umum

Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi, media pembelajaran *smartbox*:

- Memiliki tingkat kepraktisan 90,7% (sangat baik).
- Memiliki tingkat efektivitas 76% (efektif).

Dengan demikian, *smartbox* layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi pantun.

Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *smartbox* berbasis model Two Stay Two Stray dalam pembelajaran menyimak di kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media *smartbox* dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi “Pantun”, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.



Pada tahap analisis ditemukan bahwa siswa memiliki minat belajar rendah dan kurang mendapatkan media pembelajaran yang kreatif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, peneliti mengembangkan media *smartbox* yang menyajikan materi secara visual dan menyenangkan. Dalam tahap desain, media dibuat menggunakan aplikasi Canva agar tampil menarik dan mudah digunakan. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi menunjukkan skor 92,85% (sangat layak), dan validasi ahli media memperoleh 92,5% (sangat layak), menunjukkan bahwa *smartbox* sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak memerlukan revisi.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas V SDN 104202 Bandar Setia selama empat pertemuan. Kegiatan meliputi *pre-test*, penerapan media dalam pembelajaran berkelompok menggunakan model *Two Stay Two Stray*, diskusi dan presentasi hasil, serta *post-test*. Guru kelas juga menilai kepraktisan media sebesar 90,7% (sangat praktis). Siswa tampak antusias, aktif berpartisipasi, dan mudah memahami isi materi melalui tampilan media yang menarik, sementara guru merasa terbantu dalam proses mengajar.

Pada tahap evaluasi, hasil perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai N-Gain sebesar 76% (efektif). Ini membuktikan bahwa penggunaan media *smartbox* dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan pemahaman siswa terhadap materi pantun. Kelebihan media ini adalah mudah digunakan, menarik, dan mendorong partisipasi aktif siswa, meskipun terdapat kelemahan seperti ukuran media yang cukup besar dan keterbatasan ruang penyimpanan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, yang juga menunjukkan bahwa media *smartbox* dan model *Two Stay Two Stray* efektif meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. SIMPULAN

Setelah dilihat dari hasil penelitian serta pembahasan yang dirangkum maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kelayakan media *smartbox* ditentukan oleh para ahli media, dan ahli materi. Berdasarkan ahli materi mendapatkan skor 92,85 dengan presentase kelayakan 92,85% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan penilaian dari ahli media memberi skor 92,5 dengan presentase kelayakan 92,5% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak”.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *smartbox* yang ditentukan oleh guru wali kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Penilaian oleh guru wali kelas V memberikan skor sebesar 90,7 dengan presentase 97,7% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”.
3. Efektifitas dari penggunaan media *smartbox* di dalam kelas dapat ditunjukkan dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di dalam kelas V SDN 104202 Bandar Setia, yaitu rata-rata nilai *pre-test* sebesar 52,72, dan rata-rata dari nilai *post-test* sebesar 82,59, dengan peningkatan yang dapat dilihat sebesar 29,87. Kemudian, hasil perhitungan dari N-Gain diperoleh skor 0,74 yang masuk ke dalam kriteria “cukup efektif”. Maka dapat disimpulkan efektifitas dari media *smartbox* adalah sebesar 74% yang berkategori “cukup efektif”

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Priscila Ritonga, N. P. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1, 343-348.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., et al. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Amelia Putri Wulandari, dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5, 3929-3936.
- Asep Priatna, I. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5, 187-203.
- Maharani, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd Negeri 065006 Belawan Ta. 2023/2024. *Jurnal Pendidikan*



- Tambusai*, 8, 27498-27510.
- Mailani, E., & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 19.
- Mohzana, M. F. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoretis dan Praktik* (Pertama ed.). Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.
- Muhammad Nurhusain, A. H. (2021). Desain Pembelajaran Statistika Terapan Berbasis Kasus Berkualitas Baik (Valid, Praktis, Dan Efektif) Untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 3, 105-119.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1, 86-100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Gunung Sari: Badan Penerbit UNM
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Rahmayani, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2, 2-18.
- Rizki. (2025). Pengembangan Media Smartbox Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita Fabel Kelas V SD Negeri 149 Palembang. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 495.
- Rofiqoh. (2020). Model *Two Stay Two Stray* (Tsts) Dalam Pembelajaran Matematika. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar*, 3, 2037-2042.
- Sabillah, Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Borong Jambu Ii Kecamatan Manggala Kota Makassar, 2020)
- Saifudin, H. H. (2021). *KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA: TEORI DAN PRAKTIK* (Pertama ed.). Yogyakarta: K-Media.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. 2, 470-477.
- Zahra, J. O. (2024). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Materi Hak Dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13, 545-554.