

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai alat dan sumber yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, dimana alat-alat ini berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan alat bantu dalam pembelajaran sangatlah penting karena dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, apalagi jika dimanfaatkan dalam berbagai bentuk komunikasi seperti gambar, video, dan suara. Guru dalam hal itu dapat menghadirkan informasi dengan cara yang bervariasi agar pembelajaran itu menjadi menyenangkan dan juga membantu siswa memahami konsep-konsep yang mungkin sulit jika hanya dijelaskan secara lisan. Proses pembelajaran dengan menggunakan alat harus juga disesuaikan pada perkembangan psikologis sesuai dengan tingkat usia mereka. Maka media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkatan tertentu yang membuat mereka memberi respon terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik.

Sebelum memahami media pembelajaran lebih jauh, kita harus mengetahui apa itu media. Kata “media” diambil dari bahasa latin yang berarti “medium”, yang secara harafiah merujuk pada sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau pengirim informasi (Fadilah, 2023). Pada buku Media Pembelajaran yang ditulis oleh (Muhammad Hassan, dkk. 2021:4) Media sebelum itu dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau menyampaikan pesan kepada khalayak, sehingga memungkinkan komunikasi yang efektif antara pengirim dan juga penerima.

Media juga merupakan sarana guru untuk memberikan informasi kepada peserta didik untuk sebuah capaian dalam pembelajaran (Sardiman, dkk dalam Muhammad Hassan, dkk. 2021:27). Menurut Ahmad Rohani, dalam (Fadilah et al., 2023) mengatakan jika media diartikan sebagai penghubung dalam proses

komunikasi saat proses pembelajaran. Jadi, dapat ditarik kesimpulan jika media dalam konteks pendidikan khususnya, adalah alat atau sarana yang membantu kita dalam menyampaikan dan menerima informasi, karena media ini sangat penting sebagai perantara yang memungkinkan proses belajar mengajar lebih efektif.

Media dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membuat proses belajar itu lebih berbeda dari yang sering dilakukan di dalam kelas. Media pembelajaran Media pembelajaran menurut Azikiw (dalam Muhammad Hasan, dkk. 2021:28) merupakan hal yang mencakup secara keseluruhan dari panca indra manusia, mulai saat mendengarkan, melihat, meraba, saat menghirup, dan juga mengecap pada saat penyampaian proses pembelajaran. Media pembelajaran juga bukan hanya sekedar untuk menyampaikan pembelajaran, namun juga dapat membuat interaksi antara pengajar dan peserta didik dapat terjadi sehingga sasarannya tepat dan bermanfaat Latuheru (dalam Muhammad Hasan, dkk. 2021:28). Selain itu juga media pembelajaran menurut Aqib (dalam Muhammad Hasan, dkk. 2021:28) suatu cara untuk menyampaikan pesan, menggugah pikiran, emosi, pandangan, dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Pengertian media pembelajaran menurut Gagne & Briggs (dalam Andi Kristanto. 2016:5) mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran seperti buku, tape recorder, kaset, video, perekam video, film, slide foto, gambar, televisi, dan komputer. Menurut Winkel (dalam Andi Kristanto. 2016:5), media pembelajaran merujuk pada alat atau sarana bukan manusia yang digunakan oleh pengajar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dari beberapa pengertian diatas, bisa ditarik kesimpulan jika media pembelajaran adalah berbagai alat dan sumber daya yang dirancang untuk mendukung dan memperlancar proses pembelajaran, sehingga menjadi lebih efektif dan optimal.

2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Sebagaimana telah diketahui, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik, sekaligus

memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Adapun beberapa karakteristik media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik. Adapun beberapa karakteristik media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, dijelaskan oleh Gerlach & Ely (dalam Muhammad Hasan, dkk. 2021:29), sebagai berikut:

- a. Ciri Fiksatif (*Fiksatif Property*) mengacu pada kemampuan media untuk merekam dan menyimpan berbagai informasi atau kejadian, sehingga memungkinkan untuk diakses kembali di kemudian hari. Misalnya peristiwa peperangan di Indonesia yang terjadi pada masa lampau. Banyak momen terekam dari kejadian tersebut.
- b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*) lebih menekankan pada kemampuan suatu media untuk mengubah, mengatur, atau menyajikan informasi dengan cara yang dapat memengaruhi pemahaman atau persepsi orang lain. Pada konteks pendidikan, ini berarti media dapat menyajikan konten dengan cara mempercepat atau memperlambat proses belajar, serta menyoroti aspek-aspek tertentu dari sebuah peristiwa. Contohnya seperti teknik time-lapse, yang prosesnya berlangsung lama dapat ditampilkan dalam waktu singkat, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang kompleks dalam waktu yang lebih efisien.
- c. Ciri Distributif (*Distributive Property*) dalam konteks media pembelajaran mengacu pada kemampuan untuk menyebarkan informasi kepada orang-orang secara bersamaan. Yang artinya materi pembelajarannya dapat diakses oleh sejumlah siswa di berbagai lokasi tanpa harus berkumpul di tempat yang sama. Misalnya pembelajaran daring dapat dilakukan melalui zoom atau google classroom. Lalu yang kedua melalui video atau tutorial dalam pembelajaran dapat diakses melalui YouTube, dan lain sebagainya. Dan terakhir melalui materi digital, yang dapat diakses melalui buku elektronik atau modul pembelajaran yang tersedia secara online.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan

efektivitas proses belajar mengajar karena memberikan fungsi penting dalam instansi pendidikan. Adapun beberapa fungsi dari media pembelajaran dari buku media pembelajaran yang ditulis oleh Muhammad Hasan, dkk. (2021:34-35 & 40)

- a. Fungsi media pembelajaran menurut Kemp & Dayton. Pada fungsi yang pertama media pembelajaran berperan dalam memotivasi siswa dengan menggunakan berbagai alat seperti video, gambar atau alat peraga sehingga siswa tertarik untuk belajar. Kedua, media pembelajaran dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan terstruktur. Misalnya dengan digunakannya diagram dan presentasi multimedia dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih baik dibandingkan hanya dengan mendengarkan penjelasan verbal. Ketiga, media pembelajaran memberikan intruksi yang sistematis, memungkinkan siswa dalam mengikuti langkah tata cara dalam suatu proses atau prosedur dengan lebih mudah.
- b. Fungsi media pembelajaran menurut Ramli. Fungsi yang pertama memudahkan seorang tenaga pendidik untuk mengemban tugasnya dalam memberikan ilmu pengetahuan terhadap peserta didik apalagi sekarang perkembangan semakin maju, jadi banyak yang bisa dijadikan contoh oleh guru untuk memberikan materi agar lebih menarik. Kedua memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan. Ketiga adanya terobosan baru terhadap proses belajar mengajar yang semakin berbeda dan menarik.
- c. Fungsi media pembelajaran menurut Daradjat. Pertama sebagai fungsi edukatif yang membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pendidikannya. Kedua fungsi sosial yang dapat menjadi sarana untuk mendorong interaksi antar siswa maupun antara siswa dan guru agar bisa berbagi tentang pemahaman mengenai pelajaran. Ketiga fungsi ekonomis yang memudahkan efisiensi waktu dan biaya dalam proses pendidikan. Dan terakhir fungsi seni budaya yang dapat dimanfaatkan elemen seni dan budayanya, seperti music, gambar, atau cerita untuk

membuat proses pembelajaran lebih menarik apalagi jika mengenalkan budaya dengan lebih mendalam.

Jadi dari beberapa fungsi tersebut, dapat dilihat jika media berperan penting dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan efektivitas proses belajar. Dengan menggunakan media yang tepat, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Jika di pahami secara keseluruhan, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan efisien. Secara lebih spesifik dalam buku media pembelajaran yang di tulis oleh Andi Kristanto (2016:12), adapun manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menghadirkan gambaran masa lalu yang memungkinkan siswa untuk memahami benda atau peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau secara lebih nyata melalui media seperti gambar, foto, slide, film, ataupun video.
- b. Mengamati objek atau peristiwa yang sulit dijangkau untuk membantu siswa mengamati hal-hal yang sulit dikunjungi karena jarak, bahaya, atau batasan tertentu. Misalnya kehidupan satwa liar di hutan, aktivitas di reaktor nuklir atau pemandangan luar angkasa.
- c. Memahami objek yang sulit diamati secara langsung baik itu objek yang terlalu besar, terlalu kecil, atau kompleks seperti monument bersejarah atau mikroorganisme seperti bakteri atau amuba, dan semua hal tersebut dapat di lihat melalui media gambar atau video.
- d. Mendengar suara yang tidak dapat didengar secara langsung seperti suara detak jantung.
- e. Mengamati hewan yang sulit untuk ditangkap melalui media seperti foto, video atau presetasi yang memungkinkan siswa untuk mempelajari berbagai jenis hewan seperti serangga, burug, atau kelelawar.

- f. Mengamati fenomena langka atau berbahaya dengan melihatnya melalui video atau film membantu siswa memahami fenomena alam, seperti gerhana matahari, gunung meletus, atau tsunami tanpa perlu menghadapi resiko langsung.
- g. Melihat benda yang mudah rusak atau sulit diawetkan dengan menggunakan media dalam bentuk replika untuk menggambarkan organ tubuh manusia, seperti jantung dan paru-paru yang tidak diamati secara langsung.
- h. Membandingkan berbagai hal dengan mudah melalui gambar, foto, atau model untuk membantu siswa membandingkan objek berdasarkan ukuran, warna, atau sifat lainnya.
- i. Mempercepat pengamatan proses yang lambat melalui video tentang mekanisme kerja mesin atau alat tertentu yang tidak terlihat secara langsung.
- j. Mengamati bagian tersembunyi dari alat melalui diagram, bagan, atau model agar dapat diperlihatkan gambaran dalam suatu alat yang sulit dijangkau secara langsung.
- k. Menyajikan rangkuman dari proses panjang seperti proses pembuatan gula di pabriknya melalui video.
- l. Menjangkau audiens besar secara serentak seperti media siaran radio atau televisi yang memungkinkan ratusan bahkan ribuan siswa mengikuti pelajaran dalam waktu yang sama.
- m. Belajar sesuai kemampuan individu melalui modul atau program pembelajaran mandiri, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan kecepatan masing-masing.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Dengan memanfaatkan media yang tepat, siswa dapat memahami berbagai materi yang sulit diamati secara langsung, baik karena keterbatasan waktu atau resiko tertentu. Media ini memungkinkan siswa untuk mengamati fenomena alam, memahami objek kompleks, mendengar suara khusus, dan melihat proses atau detail yang tidak terlihat secara kasat mata. Selain itu, media pembelajaran membantu

menyampaikan informasi kepada audiens yang luas secara serentak dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai kemampuan dan kecepatan masing-masing. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendukung kebutuhan siswa yang beragam.

2.1.5 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam pengaplikasiannya di sesuaikan dengan kebutuhan yang ada dengan jenis media yang berbeda sehingga pada saat di gunakan kepada siswa tidak salah sasaran. Dalam buku media pembelajaran yang di tulis oleh Andi Kristanto (2016), penggunaan saat menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan jenisnya. Adapun beberapa jenis dari media pembelajaran, sebagai berikut:

a. Media Grafis

Media grafis dalam buku yang ditulis oleh Andi Kristanto (2016:31) merupakan salah satu media visual yang menyampaikan informasi melalui simbol-simbol visual. Grafis memiliki fungsi untuk menarik perhatian, mempermudah pemahaman materi, dan menggambarkan fakta atau konsep yang mungkin sulit diingat jika hanya dijelaskan secara verbal. Bahkan banyak konsep yang lebih efektif dijelaskan dengan gambar dibandingkan dengan kata-kata.

Keberhasilan dari digunakannya media grafis sangat bergantung pada kualitas dan efektivitas elemen visual yang digunakan. Hal ini hanya dapat dicapai melalui pengaturan dan perencanaan yang matang, dengan memanfaatkan teknik visualisasi dasar dalam menggambarkan objek, konsep, informasi, atau situasi. Susunan elemen visual tersebut harus mampu menghasilkan visualisasi yang mudah dipahami, menarik perhatian dari apa yang dibuat, dan efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan.

Adapun proses dari penyusunan media grafis agar sesuai dan cocok saat digunakan pada saat proses pembelajaran. Hal yang pertama disusun dengan kesederhanaan, dimulai dari penggunaan kata-kata didalamnya yang tidak terlalu

panjang namun maknanya dapat tersampaikan dan dipahami. Hal yang kedua harus padu untuk dapat menekankan hubungan antara elemen-elemen visual agar dapat saling mendukung dan membentuk satu kesatuan yang utuh sehingga dapat mempermudah pemahaman pesan yang ingin disampaikan. Ketiga adanya penekanan agar ada elemen tertentu yang menjadi pusat perhatian ditandai dari memanfaatkan ukuran, perspektif, atau hubungan antara elemen yang satu dengan yang lain.

Hal yang keempat adalah adanya keseimbangan saat desain mulai dikerjakan, mulai dari gambarnya, tata letak atau polanya yang harus dipilih untuk dapat memberikan kontribusi elemen yang proposional sehingga nyaman untuk dilihat. Kelima dari penggunaan bentuknya yang unik agar dapat menarik perhatian dan minat dari siswa tersebut. Keenam garis yang digunakan untuk menghubungkan elemen dalam visual supaya saat dipaparkannya media visual dapat tersusun. Lalu ketujuh, teksturnya yang sesuai diikuti dengan warna yang pas untuk setiap polanya.

Setelah tahu proses dalam penyusunan dari media grafis, tentunya itu memudahkan karena memang cara dilakukannya media grafis ini tidak terlalu sulit karena mudah ditemukan. Namun disisi lain, perlunya diketahui untuk menyusunnya harus memperhatikan prinsip yang diakronimkan sebagai kata "*VISUALS*." Kata tersebut merupakan singkatan dari *visible*, *interesting*, *simple*, *useful*, *accurate*, *legitimate*, dan *structured*. Adapun artinya dari setiap hurufnya, sebagai berikut:

- a) *Visible* yang artinya media grafisnya dapat dilihat oleh semua peserta didik yang menjadi target dalam penggunaannya.
- b) *Interesting* yang desain grafisnya harus menarik perhatian, agar tidak memberi kebosanan kepada peserta didik.
- c) *Simple* merupakan penyajian visual yang harus sederhana, singkat, dan tidak terlalu berlebihan.
- d) *Useful* pada elemen visual harus digunakan dengan relevan dan bermanfaat bagi peserta didik dengan menghindari teks atau informasi yang tidak diperlukan.

- e) *Accurate* yang dalam konten media grafis harus memperhatikan keakuratannya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu informasinya harus sesuai agar tidak membuat kesalah pahaman kepada peserta didik.
- f) *Legimate* yang penggunaan visualnya dapat ditampilkan dengan logis, masuk akal, dan sesuai dengan konteks sehingga tidak membingungkan peserta didiknya.
- g) *Structure* harus disusun secara terstruktur, sistematis, dan runtut agar pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh audiens



Gambar 2.1 (Media Grafis foto)

b. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi menurut Andi Kristanto (2016:47) merupakan media yang dapat digunakan untuk memberikan pesan dalam bentuk yang bertekstur yang terletak pada tingginya, lebar, dan juga bervolume. Media ini juga dapat terlihat secara nyata maupun tidak. Namun ada juga yang berbentuk tiruan langsung dari aslinya. Media ini dapat dibuat dan dirangkai dengan mudah karena prosesnya yang sederhana, dan dapat juga langsung dibawa ke tempat tersebut secara langsung untuk dapat melihatnya. Media tiga dimensi yang ditulis oleh Andi Kristanto (2016:47-55) memiliki beberapa bentuk yang dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a) Media Realia merupakan media yang benar-benar ada disekitar dan bisa dikatakan asli karena wujudnya yang dapat dipegang atau dilihat sehingga dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran yang tujuannya menarik

perhatian dari peserta didik. Media ini juga dapat merangsang pemikiran dari siswa untuk menganalisa apa yang mereka lihat atau pegang secara langsung di depan mata. Karena semakin peserta didik diasah pemikirannya, maka daya pikir dan cara mereka untuk belajar akan semakin meningkat seiring berjalannya waktu.



Gambar 2.2 (Media realia)

- b) Model dikatakan sebagai media yang dapat dilihat secara nyata dalam berbagai ukuran, mulai dari yang kecil, besar, terlalu jarang, terlalu mahal, dan juga terlalu kompleks sehingga dapat dibawa ke dalam kelas untuk dapat dilihat oleh peserta didik. Model ini juga bisa dikatakan sebagai suatu tiruan, seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock-up*, dan diorama.



Gambar 2.3 (Media penampang)

- c) Boneka merupakan hasil karya tangan yang bentuknya mengikuti bentuk manusia itu sendiri atau binatang untuk digunakan sebagai materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Boneka ini dapat digunakan untuk menarik perhatian karena bentuknya yang unik dan berbeda, apalagi

proses pembuatannya tidak terlalu memerlukan biaya yang besar. Media boneka, terbagi atas beberapa bagian, ada berupa boneka tali, boneka tangan, boneka jari, dan boneka tongkat. Keempat media boneka tersebut dapat dilihat dari segala arah sehingga memudahkan untuk menarik perhatian siswa hanya dari bentuknya dan cara penyampaiannya yang unik dan berbeda dari media lainnya.



Gambar 2.4 (Media Boneka)

c. Media Proyeksi

Media proyeksi menurut Andi Kristanto (2016:56) terbagi atas dua yaitu media proyeksi diam dan gerak. Media proyeksi diam merupakan media yang ditampilkan dengan menggunakan gambar atau informasi tanpa adanya gerakan yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara visual. Sedangkan untuk media proyeksi gerak adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk video atau film yang bergerak untuk memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik bagi audiens dengan menggabungkan elemen visual dan audio.



Gambar 2.5 (Media proyeksi diam)

d. Media Audio/Radio

Media audio dalam buku yang ditulis oleh Andi Kristanto (2016:58) merupakan media yang pesan didalamnya ada auditif (pita suara atau piringan yang mampu meningkatkan daya ingat, merangsang perasaan, perhatian dan keinginan siswa yang membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan hanya dari mendengarkan. Media audio dibedakan menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

- a) Audio kaset sebagai media audio tradisional yang dapat digunakan dengan menggunakan kaset pita dengan memakai alat pemutar audiotape.
- b) Audio/radio siaran juga merupakan media audio tradisional yang dapat berguna untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran yang akan diajarkan.
- c) Media optik termasuk dalam radio digital atau biasa disebut dengan *compact disk* yang dalam penggunaan suaranya lebih jelas dan jernih.
- d) Audio/radio internet/*streaming* yang suaranya dapat di unduh melalui internet.



Gambar 2.6 (Media audio/radio)

e. Media Video dan Televisi

Video dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membuat pemahaman siswa akan pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan media yang lebih memudahkan yaitu video tadi (Andi Kristanto. 2016:63). Dengan menggunakan media ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendetail karena peserta didik dapat memahami setelah melihat video dari apa yang telah di dengar saat proses pembelajaran berlangsung. Video ini dapat

diakses dari mana saja, misalnya seperti televisi, media sosial, dan lain sebagainya.



Gambar 2.7 (Media video)

Jadi dari beberapa jenis media pembelajaran yang sangat beragam, dapat disimpulkan jika jenis media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang ada di dalam kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

2.2 Media Pembelajaran *Smart Box*

2.2.1 Pengertian Media *Smart Box*

Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan juga mengalami transformasi yang signifikan. Guru dituntut untuk menemukan cara-cara baru dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tetap terlibat dan termotivasi. Salah satu metode yang semakin banyak digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Semakin guru kreatif, semakin juga siswa semangat untuk belajar setiap saatnya. Salah satu contoh media pembelajaran yang inovatif adalah *smart box*.

Smart box yang berarti “kotak pintar” merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat elemen-elemen seperti gambar dan kata-kata (Aminah & Yusnaldi, 2024). Media ini dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dari siswa. Apalagi jika desainnya dibuat sebagus mungkin.

Media *smart box* merupakan alat berbentuk kotak yang berisi kartu bergambar serta kata-kata didalamnya. Alat tersebut digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara menarik perhatian anak-anak(Brophy & Alleman, 2009). Media *smart box* memiliki potensi untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak. Hal ini karena media mampu melatih kemampuan berpikir dan mengingat anak dalam menyelesaikan masalah melalui proses belajar yang dikemas dengan aktivitas bermain yang menyenangkan(Damayanti et al., 2024).

Jadi kesimpulannya, *Smart box* adalah alat edukatif berbentuk kotak yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, terutama bagi anak-anak. Penggunaannya tidak terlalu sulit, terlebih di dalamnya dapat dikreasikan sesuai dengan kebutuhan dari materi pelajaran yang akan disampaikan.



Gambar 2.8 Contoh media *Smart Box*



Gambar 2.9 Contoh media *Smart Box*

2.2.2 Manfaat Penggunaan Media *Smart Box*

Smart box dibuat untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran agar tidak merasa jenuh di dalam kelas. Dengan bentuk yang menarik dan beragam aktivitas interaktifnya, *smart box* ini memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Penggunaan *smart box* juga tentunya dibuat untuk memberi kemudahan untuk seorang guru dalam mengajar. Adapun manfaat dari media *smart box* menurut Harnanto (dalam Aniyawati et al., 2024):

- a. Pertama, media ini berperan dalam membangun suasana belajar yang nyaman dan positif, sehingga mendorong siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- b. Dapat membuat konsentrasi siswa meningkat karena mereka lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Membuat siswa belajar sambil bermain sehingga mereka tidak mudah bosan pada saat proses belajar berlangsung.
- d. Memberikan kemudahan dalam memahami konsep pada saat menyajikan informasi secara visual.
- e. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena di setiap pembelajaran, selalu ada hal baru yang disajikan melalui media ini.
- f. Fleksibel dan adaptif karena *smart box* dapat disesuaikan dengan berbagai tema pembelajaran yang membuat media ini serbaguna untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

Selain itu ada juga manfaat dari media *smart box* menurut Harnanto dalam (Septiana & Kurniawan, 2019), sebagai berikut:

- a. Meningkatkan daya konsentrasi anak dalam berpikir dan bertindak.
- b. Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa dari apa yang telah dipelajari melalui media.
- d. Dan menciptakan suasana yang menyenangkan saat belajar.

Dari beberapa manfaat diatas, penggunaan media *smart box* tentu tujuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan

bermanfaat untuk peserta didik dan membuat guru semakin kreatif dalam membuat media yang interaktif untuk peserta didik.

2.2.3 Kelebihan Media Pembelajaran *Smart Box*

Penggunaan media pembelajaran tentunya diciptakan untuk membuat nuansa baru dalam proses pembelajaran, dan pada saat digunakan tentunya hal yang baru didapat oleh siswa itu sendiri. Adapun kelebihan dari media pembelajaran *smart box*, sebagai berikut:

- a. Pada media *smart box* didalamnya terdapat permainan berupa kartu yang bergambar, menyesuaikan dan memasang kartu, serta adanya permainan roda berputar (Aniyawati et al., 2024).
- b. Guru memperoleh pengetahuan yang baru dan media didalamnya lebih efektif untuk diaplikasikan dalam pembelajaran (Aminah & Yusnaldi, 2024).
- c. Lebih praktis karena bahan yang dibuat sangat mudah ditemui disekitar tanpa membutuhkan biaya yang terlalu besar (Aminah & Yusnaldi, 2024).
- d. Mempersingkat dan memudahkan peneliti atau guru dalam menjelaskan materi belajar yang disampaikan (Ayu & Murjainah, 2023).
- e. Media kotak pintar lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar dan warnanya (Ayu & Murjainah, 2023).

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa kelebihan media *smart box* memungkinkan pembelajaran akan menarik perhatian siswa karena tampilannya yang unik.

2.2.4 Kelemahan Media Pembelajaran *Smart Box*

Dimana ada kelebihan tentu ada kelemahan, karena tidak ada yang sempurna khususnya juga pada media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak sepenuhnya memberikan hal yang bermanfaat, terkadang malah menjadi tidak baik adanya. Adapun kelemahan dari media pembelajaran *smart box* menurut (Hsb et al., 2024), antara lain:

- a. Media *smart box* membutuhkan keterampilan dan kepandaian dalam menciptakan media yang menarik untuk membuat peserta didik tertarik.
- b. Penggunaan media ini tidak dapat mencakup ruang lingkup yang terlalu luas.
- c. Memerlukan biaya yang besar dan waktu yang lama saat proses dibuatnya media.

2.2.5 Langkah Membuat Media Pembelajaran *Smart Box*

Menurut penulis (2024), langkah-langkah dalam membuat media *smart box* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Persiapan alat dan bahan
 - a. Karton bekas: gunakan kardus besar seperti kemasan barang elektronik atau lainnya untuk dasar benda ini.
 - b. Gunting: digunakan untuk memotong karton atau kertas menjadi ukuran yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan.
 - c. Lem: digunakan untuk merekat potongan karton atau hiasan dari media menjadi bentuk balok.
 - d. Triplex: digunakan untuk melindungi media *smart box* dari kerusakan yang bentuknya mengikuti besar dari media.
 - e. Kertas warna: untuk melapis bagian dalam *smart box* agar tampak lebih menarik..
 - f. Hiasan sesuai tema: misalnya gambar, stiker, atau bahasa tulisan yang relevan dengan materi yang akan digunakan untuk proses pembelajaran.
- b) Langkah membuat
 - a. Identifikasi media dari karton dengan menentukan bentuknya, apakah berbentuk persegi, bulat, panjang, atau bentuk lainnya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.
 - b. Memotong karton dengan menggunakan gunting agar lebih rapih.
 - c. Ukuran yang digunakan harus sama rata agar saat direkatkan tidak lepas.

- d. Selanjutnya mulai merekatkan bagian karton yang telah dipotong satu persatu hingga terbentuk pola yang telah ditentukan.
- e. Jika ada lapisan yang ingin ditambahkan jika perlu agar tampilannya tetap menarik.
- f. Setelah itu beri hiasan pada bagian luarnya sesuai dengan tema yang akan dipaparkan kepada peserta didik.
- g. Pada bagian dalamnya, isi dengan materi pelajaran dan kreasikan agar saat dibuka tidak monoton untuk diperhatikan oleh peserta didik.
- h. Terakhir, sebelum di aplikasikan pada siswa, harus di uji coba apakah layak untuk di tampilkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas.

2.3 Surat Dinas

2.3.1 Pengertian Surat Dinas

Pada kehidupan yang di jalani setiap harinya, berinteraksi dengan seseorang memerlukan komunikasi yang intens, hal tersebut dapat terjadi secara lisan maupun tertulis. Dalam komunikasi secara tertulis dapat disampaikan melalui surat atau pemberitahuan yang dapat diedarkan secara umum dan hal tersebut masih dilakukan hingga sekarang. Surat menurut Ali (dalam (Wiyana & Jaya, 2022) yang mengatakan jika surat ditulis dalam selembar kertas atau lebih untuk dapat menyampaikan pernyataan ataupun informasi kepada pihak lain. Selain itu surat ini sudah ada sejak manusia berhasil menemukan tulisan dan simbol meski strukturnya masih sederhana (Saraswati dalam Wiyana & Jaya, 2022).

Salah satu komunikasi tertulis yang dapat digunakan secara umum adalah surat khususnya surat dinas. Surat dinas adalah dokumen resmi yang dikeluarkan oleh instansi pemerintah atau Lembaga publik untuk keperluan administrative internal maupun eksternal(Wiyana & Jaya, 2022). Surat dinas juga harus ditulis secara jelas, padat, dan berisi kepentingan sesuatu yang resmi. Surat resmi atau surat dinas menurut Arifin(dalam Hakim & Mulyani) merupakan surat yang di dalamnya berisi hal penting dalam dunia pemerintahan dan organisasi, membantu

menjaga ketertiban dan kejelasan dalam setiap transaksi atau komunikasi. Jadi dapat disimpulkan jika surat dinas, tidak bisa sembarangan untuk ditulis karena sifatnya yang resmi yang ditujukan kepada instansi penting.

2.3.2 Bagian Surat Dinas

Surat dinas merupakan media komunikasi tertulis yang memegang peran penting dalam kegiatan administrasi, terutama untuk menyampaikan informasi secara resmi. Isinya dapat berupa pemberitahuan, penjelasan, permintaan, pernyataan, atau pendapat yang dikirimkan antara lembaga, dari lembaga ke individu atau sebaliknya. Setiap surat memiliki struktur tertentu, dan setiap bagian tersebut memiliki fungsi tersendiri, termasuk dalam surat dinas. Berikut menurut Sumantri, dkk (2009), bagian-bagian dalam surat dinas meliputi:

- a. Kepala surat
- b. Tanggal surat
- c. Nomor surat
- d. Lampiran
- e. Hal atau perihal
- f. Alamat surat
- g. Salam pembuka
- h. Isi surat
- i. Salam penutup
- j. Tanda tangan penanggung jawab
- k. Tembusan

2.3.3 Konsep Surat Dinas

Setelah memahami komponen-komponen dalam surat dinas, penting untuk diketahui bahwa penulisan surat dinas tidak boleh dilakukan secara sembarang, mengingat sifatnya yang resmi. Oleh karena itu, diperlukan konsep yang jelas sebagai dasar dalam menyusun media komunikasi administrative yang resmi, khususnya dalam menjalankan kepemimpinan di lingkungan organisasi. Dan karena itu adapun konsep surat dinas menurut Sumantri, dkk(2009), sebagai

berikut:

- a. Memiliki sikap yang positif terhadap bahasa, dalam hal ini Bahasa Indonesia, yang dipakai dalam menyusun surat.
- b. Mempunyai wawasan tentang Bahasa Indonesia baku serta mampu mempergunakan Bahasa Indonesia baku itu secara baik dan benar.
- c. Memahami prinsip-prinsip dasar komposisi serta mampu menerapkannya dalam praktik.

2.3.4 Langkah-langkah Penyusunan Surat

Setelah memahami konsep surat dinas, tentunya semakin paham jika surat dinas harus di pelajari dengan tepat agar dalam penyusunannya itu tidak ada kesalahan, oleh karena itu adapun langkah yang dapat di gunakan agar saat menulis surat dinas dapat tertata dengan tepat. menurut Sumantri, dkk(2009), adapun langkah dalam menulis surat dinas sebagai berikut:

- a. Persiapan dan perencanaan yang baik. Artinya menentukan tujuan dan informasi yang ingin disampaikan dengan jelas.
- b. Penetapan masalah yang hendak dikemukakan. Hal ini berarti mengidentifikasi isu atau topik yang akan dikemukakan dalam surat.
- c. Penentuan pokok-pokok yang hendak disusun. Menyusun poin utama yang akan dibahas untuk memastikan informasi disampaikan secara terstruktur dan efektif.
- d. Penggunaan bahan atau data penyusunan surat berikut disposisi. Sebelum menyusun surat, penting sekali untuk mengumpulkan bahan atau data yang relevan. Data ini akan mendukung isi surat dan memberikan kejelasan kepada penerima.
- e. Penetapan siapa yang dituju (objek surat). Hal ini menentukan penerima suratnya mulai dari nama lengkap, jabatan atau posisinya, dan alamat lengkap.
- f. Penentuan posisi penulis (subjek surat). Dalam penulisannya harus jelas dimulai saat menuliskan Namanya, jabatannya, instansi atau organisasinya, dan tanggal penulisan suratnya.

- g. Penggunaan kelengkapan yang memadai, seperti penggunaan bentuk surat, penggunaan kertas warna kertas, ukuran kertas, sampul surat dan cara meliput surat, pengetikan, serta pengiriman.

2.4 Hasil Riset yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman dan pengembangan topik ini sehingga tercipta solusi yang efektif. Selain itu, validasi produk melalui uji coba dan evaluasi berkelanjutan menjadi aspek yang tidak kalah pentingnya, karena dapat memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar memenuhi standar kualitas dan memberikan manfaat nyata bagi pengguna. Dengan merujuk pada hasil penelitian tersebut, dapat memperkuat argument bahwa pengembangan yang sistematis dan terencana akan menghasilkan inovasi yang bermanfaat dan relevan.

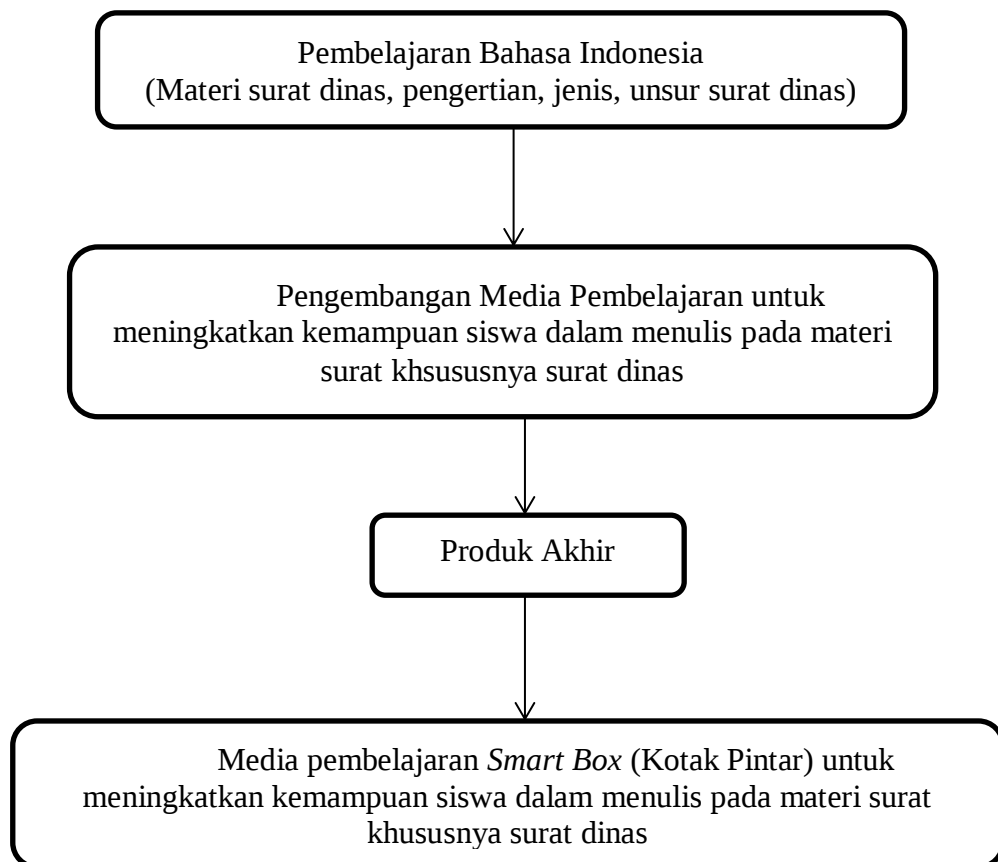
Pada penelitian relevan pertama yang ditulis oleh Siti Aminah & Eka Yusnaldi dengan judul **“Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah.”** Kesimpulan yang di peroleh dari penelitian yang dilakukan di Kelas V MIS Rantau Panjang, ketuntasan hasil belajar siswa didapatkan sekitar 95% dengan hasil yang efektif. Hal tersebut didapatkan dari nilai pretest dari 670, dengan nilai posttest menjadi 2000 yang artinya ada peningkatan yang signifikan dengan perolehan nilai yang didapat sekitar 0,85 pada kategori yang tinggi. Jadi kondisi tersebut menunjukkan jika penggunaan media pembelajaran *smart box* memberikan hasil yang baik kepada peserta didik karena nilai mereka yang meningkat(Aminah & Yusnaldi, 2024).

Pada penelitian yang relevan ini, terdapat sedikit persamaan dengan apa yang dilakukan oleh penulis tentang media. Hal yang pertama adalah adanya materi yang akan disiapkan dan dikembangkan melalui media *smart box*. Untuk pengumpulan datanya juga menggunakan ahli validasi, dan juga angket. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada ahli validasi bahasa yang tidak

digunakan oleh penulis Aminah terhadap penelitiannya, sedangkan saya sendiri sebagai penulis menggunakannya.

Lalu penelitian kedua yang relevan adalah **“Penerapan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keberagaman sebagai Kekuatan Siswa Kelas V SD.”** Pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan jika penggunaan media *smart box* dari siklus pertama hingga kedua menunjukkan jika adanya peningkatan saat media ini diterapkan pada siswa kelas V-A SDN. Pada siklus pertama meningkat dari 62% menjadi 77%, lalu meningkat lagi pada siklus kedua sekitar 88%(Aniyawati et al., 2024). Setelah mengetahui penggunaan media *smart box* pada siswa SD kelas V, terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yang terletak pada bahan yang digunakan oleh peneliti yaitu karto.

2.5 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Dari bagan kerangka berpikir di atas, dapat dilihat alur penelitian yang

dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media *smart box* (kotak pintar) yang terbuat dari karton. Dalam proses pengembangan yang terdiri dari beberapa langkah, langkah pertama yang diambil adalah melakukan wawancara dengan salah seorang guru tentang proses pembelajaran di dalam kelas. Dari hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk membuat media *smart box* terlebih penggunaan media tersebut belum di aplikasikan saat proses pembelajaran. Selain itu juga siswa cenderung bosan dengan proses pembelajaran yang terlalu monoton di dalam kelas. Berdasarkan dari hal tersebut, pengembangan media pembelajaran *smart box* akan dibuat yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis surat khususnya materi surat pribadi dengan menggunakan model pengembangan 4-D.