

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX PADA SISWA KELAS II  
SD NEGERI 064966 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

**SABILA RAHMATIKA SIREGAR**  
**NPM. 2202090105**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Jurnal : Pengembangan Media *Eduvoice Box* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Amin Basri, S.Pd.i., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd. M.Pd. AIFO Fit.

1.   
2. 

3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Eduvoice Box* Pada Siswa Kelas II SD Negeri  
064966 Medan

Nama Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd. M.Pd. AIFO Fit.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
23/Jan 2026	Revisi tabel		
26/Jan 2026	Revisi rekap nilai		
28/Jan 2026	Revisi rekap nilai		
30/Jan 2026	Revisi keterangan		
31/Jan 2026	Revisi pembahasan		
4 Feb 2026	ACC Sidang Skripsi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2026  
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Eduvoice Box* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2026

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh:

Dekan

  
Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul skripsi : Pengembangan Media Eduvoice Box Pada Siswa Kelas II SD Negeri  
064966 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Eduvoice Box Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.



Sabila Rahmatika Siregar

Unggul, Cerdas, Terpercaya

## ABSTRAK

### **Sabila Rahmatika Siregar, NPM 2202090105 Pengembangan Media *Eduvoice Box* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Eduvoice Box* bagi siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya variasi penggunaan media pembelajaran di kelas, sehingga proses belajar cenderung berlangsung secara monoton dan kurang mampu menarik minat belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun pelaksanaannya dibatasi sampai pada tahap development. Proses pengembangan media dilakukan melalui tahap validasi oleh para ahli serta uji coba dalam skala kecil di lapangan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat tinggi, yaitu 100% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, dan 97% dari ahli materi. Selain itu, respons guru mencapai 100% dan respons siswa sebesar 94,83%. Berdasarkan hasil tersebut, media *Eduvoice Box* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Kata Kunci : pengembangan media *Eduvoice Box*, model ADDIE, membaca permulaan, sekolah dasar.**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### **Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh**

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan. Berkat karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media EduVoice Box pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa prosesnya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Iskandar Siregar dan Ibunda Siti Aminah Lubis, atas segala kasih sayang, doa, motivasi, dukungan moral maupun material, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini, khususnya:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan bidang kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Gruru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit** selaku Dosen Pembimbing peneliti yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan serta motivasi kepada penulis selama menyusun skripsi.
8. Achmad Choiri Siregar, Fitri Amelia Siregar adik peneliti. yang telah mendoakan sekaligus memberi dukungan kepada kakaknya.
9. Terimakasih penulis ucapkan kepada teman Organisasi peneliti di PK IMM FKIP UMSU, terutama kepada Anggota Maroon 22 yang selama ini telah

senantiasa kebersamai penulis selama masa perkuliahan dan memberikan banyak motivasi, dukungan dan semangat selama ini.

10. Terimakasih kepada teman-teman Mahasiswa kelas C Pagi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) stambuk 22
11. Terima kasih kepada teman-teman PMM Inbound Universitas Pendidikan Indonesia dari sabang sampai Merauke khususnya grup “hantu” yaitu : Sarly Asri, S.Pd., Kania Meutia Mawaddah, S.Pd., Gusti Ningsih Mawaddah, S.Pd., Ikmal Abrar, Agil Azhari, Nirwana Amelia, S.Pd., Ummi Dalilah, S.Pd., serta teman-teman “Tangkuban Perahu” yang tidak dapat di sebutkan satu persatu.
12. Terimakasih peneliti sampaikan kepada para sahabat-sahabat peneliti salah satunya yaitu, Jeni Yolanda, Persada Ukur Cibro dan lainnya, Yang telah senantiasa memberikan semangat, dukungan, motivasi serta doa kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga saat ini.
13. Untuk diri peneliti **Sabila Rahmatika Siregar** terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri serta tidak menyerah sesulit apa pun rintangan kuliah atau dalam proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak hingga saat ini. Terimakasih diriku semoga tetap rendah hati dan semangat.

Hanya kepada Allah SWT penulis bermohon agar jasa baik ini dibalas – Nya dengan pahala yang berlipat ganda. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini meberikan manfaat bagi pembaca, khususnya untuk diri penulia secara pribadi. Amiin

**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Medan, Maret 2026

Sabila Rahmatika Siregar  
NPM:2202090105

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	6
1.3. Pembatasan Masalah .....	6
1.4. Perumusan Masalah .....	7
1.5. Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Spesifikasi Produk .....	8
1.7 Manfaat Pengembangan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2. 1. Kerangka Teoritis .....	11
2.1.1. Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	14
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	15
2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran .....	17
2.1.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	19

2.1.2. Media Pembelajaran <i>Eduvoice Box</i> .....	23
2.1.2.1 Pengertian <i>Eduvoice Box</i> .....	23
2.1.2.2 Karakteristik <i>Eduvoice Box</i> .....	25
2.1.2.3 Manfaat <i>Eduvoice Box</i> .....	26
2.1.2.4. Fungsi <i>Eduvoice Box</i> .....	28
2.1.2.5 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Eduvoice Box</i> .....	29
2.1.2.6 Langkah-Langkah Penerapan <i>Eduvoice Box</i> .....	30
2.1.3. Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	31
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	31
2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	31
2.1.3.3 Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	32
2.1.4 Membaca Fabel .....	34
2.2. Penelitian Relevan .....	36
2.3. Kerangka Konseptual .....	43
2.4. Hipotesis .....	45
<b>BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
3.1 Metode Penelitian.....	46
3.2 Tahapan Penelitian .....	48
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	48
3.2.2 Sumber Data Penelitian .....	49
3.2.2.1. Subjek Penelitian.....	49
3.2.2.2. Objek Penelitian .....	49
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	49

3.2.3.1. Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran.....	50
3.2.3.2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media.....	53
3.2.4 Analisis Data Penelitian .....	56
3.2.4.1. Analisis Validasi Media Pembelajaran.....	56
3.2.4.2. Analisis Kepraktisan Produk.....	58
3.3 Rancangan Produk.....	60
3.3.1 Pengujian Internal .....	60
3.3.1.1. Angket Respon Guru.....	60
3.3.1.2. Angket Respon Siswa .....	60
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	60
3.3.2.1. Ahli Media .....	60
3.3.2.2. Ahli Materi .....	61
3.3.2.3. Ahli Bahasa .....	61
3.4 Tahapan Pengembangan .....	61
3.4.1 Pembuatan Produk .....	62
3.4.2 Pengujian Lapangan .....	65
3.5 Jadwal Penelitian .....	65
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	67
4.1.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	67
4.1.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	70
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	79
4.1.3.1 Uji Kelayakan / Validasi Ahli .....	79

4.1.3.2 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa.....	85
4.2 Pembahasan Hasil.....	95
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>99</b>
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>113</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	36
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen validasi Ahli Materi .....	52
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	53
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Untuk Respon Guru.....	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa .....	55
Tabel 3.6 Skala penelitian validator produk.....	57
Tabel 3.7 Kriteria kelayakan media .....	58
Tabel 3.8 Skor Likert Angket Kepraktisan.....	58
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media.....	59
Tabel 3.10 Pelaksanaan Penelitian .....	66
Tabel 4.1 Validator Media Pembelajaran .....	80
Tabel 4.2 Hasil Dari Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa .....	83
Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Materi .....	84
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru .....	86
Tabel 4.6 Rekap Hasil Kepraktisan Siswa.....	89
Tabel 4.7 Hasil Pretest.....	90
Tabel 4.8 Hasil Posttest .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka konseptual .....	44
Gambar 3.1 langkah-langkah penelitian ADDIE .....	46
Gambar 3.2 Triplek Venner.....	63
Gambar 3.3 Triplek Melamin .....	63
Gambar 3.4 Karpét Bludru .....	63
Gambar 3.5 baut .....	63
Gambar 3.6 Kerangka box <i>EduVoice Box</i> .....	64
Gambar 3.7 Gambar abjad untuk di bagian <i>SmartSpin</i> .....	65
Gambar 3.8 Materi Fabel.....	65
Gambar 4.1 Pola dari <i>EduVoice Box</i> .....	76
Gambar 4.2 Pola dari <i>SmartSpin</i> .....	76
Gambar 4.3 Hasil Awal .....	77
Gambar 4.4 Desain dari <i>SmartSpin</i> .....	77
Gambar 4.5 Desain materi fabel.....	78
Gambar 4.6 Hasil dari rangkaian paralel bersuara di tempel dengan poster Abjad .....	78
Gambar 4.7 Hasil dari keseluruhan konten yang telah satukan di dalam <i>EduVoice</i> .....	79
Gambar 4.8 Grafik Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	94
Gambar 4.9 Perbandingan <i>Posttest</i> Dan Kepraktisan Siswa.....	94

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	114
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media .....	131
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	134
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	137
Lampiran 5 Lembar Kepraktisan Guru.....	140
Lampiran 6 Lembar Kepraktisan Siswa .....	144
Lampiran 7 Lembar Observasi Awal .....	147
Lampiran 8 Dokumentasi .....	152
Lampiran 9 Rekapitulasi Data Kepraktisan Siswa .....	153
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest Posttest</i> .....	154
Lampiran 11 K1 .....	158
Lampiran 12 K2 .....	159
Lampiran 13 K3 .....	160
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal .....	161
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal .....	162
Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal.....	163
Lampiran 17 Berita Acara Seminar Proposal.....	165
Lampiran 18 Surat Keterangan.....	166
Lampiran 19 Surat Pernyataan .....	167
Lampiran 20 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	168
Lampiran 21 Permohonan Riset .....	169
Lampiran 22 Balasan Surat Riset .....	170
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup.....	171

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu dan kemajuan bangsa. pendidikan adalah suatu proses di mana anak dibimbing untuk mengembangkan watak, kepribadian, dan perilaku yang baik agar ia siap menghadapi kehidupan di masa depan (Sari et al., 2024). Pendidikan tidak hanya sekedar proses mengajar di kelas, tetapi merupakan suatu proses yang lebih luas, meliputi penyampaian pengetahuan, pembentukan sikap, penanaman nilai-nilai, serta pengembangan kepribadian. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu memperoleh pemahaman yang baik sekaligus mengalami perubahan positif dalam cara berpikir dan berperilaku. (Sukaryanti et al., 2023). Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan pribadi maupun dalam masyarakat. (Sandra & Kusuma, 2024). Sejak masa pembuahan hingga mencapai kedewasaan, manusia mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang berkesinambungan, dan dalam perjalanan tersebut pendidikan berlangsung sepanjang hayat serta tidak pernah benar-benar berakhir. (Maulidiana et al., 2024). Proses pembelajaran merupakan bagian penting

dari pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, hal yang perlu terus ditingkatkan adalah pencapaian hasil belajar siswa agar mereka mampu mengembangkan dan memperluas pengetahuannya secara optimal. (Maulidina et al., 2025). Proses pembelajaran di sekolah, anak melakukan kegiatan belajar dengan tujuan akan terjadi perubahan positif pada diri anak menuju kedewasaan. Sekolah dasar (SD) sebagai penggalan pertama pendidikan dasar, mestinya dapat membentuk landasan yang kuat untuk tingkat pendidikan selanjutnya (Mubin & Aryanto, 2023).

Pendidikan dimaknai sebagai proses belajar mengajar atau bentuk interaksi antara dua pihak, yakni guru dan peserta didik, yang saling berkomunikasi satu sama lain. Melalui proses pembelajaran tersebut, tujuan pembelajaran dapat diwujudkan, salah satunya adalah tercapainya penguasaan bahasa. Bahasa berperan sebagai alat komunikasi utama dalam kehidupan manusia karena melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, serta perasaannya kepada orang lain (Nafili & Pramowardhani, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan mereka. Dengan kemampuan berkomunikasi yang baik, siswa dapat menggali berbagai informasi baru yang berkontribusi pada peningkatan pengetahuan. Komunikasi yang efektif tersebut pada akhirnya akan mendukung terciptanya hasil belajar yang optimal (R. Pratiwi & Zulfadewina, 2022).

Keterampilan berbahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Setiap individu memerlukan keterampilan ini karena

menjadi sarana dalam mengembangkan kemampuan intelektual, pembentukan karakter, serta keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, melalui pembelajaran bahasa di sekolah, siswa diharapkan mampu mengoptimalkan keempat aspek keterampilan berbahasa (Gunawan et al., 2022). Tanpa penguasaan keterampilan berbahasa, seseorang akan mengalami hambatan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan berbahasa yang baik menjadi tuntutan yang semakin penting (Tarigan et al., 2023). Untuk mengantisipasi hal tersebut, pembelajaran keterampilan berbahasa perlu diberikan sejak dini agar pada setiap jenjang pendidikan siswa telah memiliki dasar yang kuat dan mampu mengembangkannya secara berkelanjutan. Keterampilan berbahasa juga menjadi faktor pendukung keberhasilan dalam berbagai mata pelajaran. Adapun keterampilan tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berhubungan satu sama lain.

Salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah dasar adalah membaca dan menulis permulaan. Guru perlu memahami secara mendalam kemampuan membaca awal siswa sebagai landasan dalam proses pembelajaran (Wijayanto et al., 2021). Pelajaran Bahasa pada sekolah dasar yang paling mendasar yaitu membaca, yang dimana membaca memiliki arti yaitu proses membaca (Basri, 2024). Tahap membaca permulaan merupakan fase awal dalam mengenalkan simbol-simbol fonetis kepada anak. Pada tahap ini, siswa mulai mengenal kosakata sambil belajar membaca secara bertahap (Dewi et al., 2023). Kesulitan membaca merupakan kondisi yang menunjukkan belum optimalnya

kemampuan membaca siswa. Setiap siswa yang mengalami hambatan belajar memiliki latar belakang yang berbeda, seperti kesulitan mengeja atau belum mampu membaca satu paragraf dengan lancar. Permasalahan membaca permulaan umumnya dialami oleh siswa kelas rendah, yakni kelas I, II, dan III. Jika tidak ditangani dengan baik, kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa (Ulfi et al., 2023). Membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh pembaca pemula. Aspek-aspek yang terdapat dalam membaca permulaan meliputi: (1) pengenalan bentuk huruf, (2) pengenalan unsur linguistik seperti fonem/grafem, kata, frasa, klausa, dan kalimat, (3) pemahaman hubungan antara pola ejaan dan bunyi atau kemampuan melafalkan teks tertulis, serta (4) kemampuan membaca dengan kecepatan yang masih bertaraf lambat (Putri & Karisman, 2022).

Hasil dari observasi awal dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 060875 Medan pada tanggal 18 Agustus 2025, diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Kesulitan tersebut muncul karena sebagian peserta didik belum mampu mengeja dengan benar bahkan belum sepenuhnya mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kesanggupan dalam mengenali tanda atau ciri-ciri aksara dalam tata tulis yang berbentuk abjad untuk melambangkan sebuah bunyi. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya kesiapan belajar dan rendahnya minat baca peserta didik. Sedangkan faktor eksternal antara lain terhambatnya pelaksanaan pendidikan pra-sekolah dasar yang berperan penting dalam membentuk dasar kemampuan

membaca, serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menumbuhkan kemampuan literasi awal di sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, agar peserta didik lebih mudah memahami huruf, suku kata, dan kata secara bertahap hingga mampu membaca dengan lancar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan keterampilan membaca awal peserta didik. Media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan usia siswa dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas II. Perkembangan kognitif peserta didik usia kelas II mereka lebih tertarik belajar menggunakan dan mempresentasikan objek melalui kata-kata maupun gambaran sesuatu (Cahyanti et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya peningkatan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas II sekolah dasar adalah media *Smart Box* atau kotak pintar yang penulis kembangkan menjadi *Eduvoice Box*.

“*Smart Box*” juga biasa dikenal dengan kotak pintar yang merupakan media konkret berbentuk *box*/kotak yang di dalamnya berisi materi, kartu, permainan, dan lain sebagainya sesuai dengan kreasi guru yang membuat dan kebutuhan peserta didik (Ramadhani et al., 2025). Media kotak pintar ini memiliki peran untuk membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa dengan mudah sehingga tidak terus menerus menghafalkan materi (Kristanto & Kurnia, 2024). Media *smart box* memiliki manfaat yang banyak dan berarti bagi peserta didik terutama

dalam memahami materi yang diajarkan dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa seperti belajar sambil bermain. *Smart box* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong kreativitas, meningkatkan minat siswa dalam membaca, serta meningkatkan hasil belajar siswa (Hamidah et al., 2025)

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 064966 MEDAN”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum berkembang, dikarenakan terbatasnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang terbaru.
2. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah, terutama saat kegiatan membaca atau berbicara di depan kelas.
3. Penggunaan media pembelajaran sebelumnya kurang membentuk pengalaman langsung dan kurang sesuai dengan perkembangan siswa.
4. Belum tersedianya *Eduvoice Box* sebagai pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca fabel dengan tujuan pengenalan huruf, huruf konsonan, huruf vokal, dan suku kata.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah penelitian berdasarkan identifikasi yang telah dilakukan agar dapat mengatasi masalah tersebut secara lebih spesifik dan mencapai target penelitian yang diinginkan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Eduvoice Box* yang bertujuan untuk memperkenalkan huruf, huruf konsonan, huruf vocal, dan suku kata serta mengeja dan menuliskan kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, materi membaca fabel.

### 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang ditentukan peneliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan?
- b. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan?
- c. Bagaimana pengembangan media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan?

- b. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan?
- c. Untuk mengetahui pengembangan media media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan?

### 1.6 Spesifikasi Produk

Spesifik produk media *Eduvoice Box* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti adalah smart box atau kotak pintar yang dapat bersuara dengan nama *Eduvoice Box*.
2. Media yang peneliti buat khusus untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD dengan tujuan pengenalan huruf, huruf konsonan, huruf vocal, dan suku kata serta dapat mengeja dan menuliskan kata. Dalam materi membaca fabel.
3. *Eduvoice Box* ini sangat unik karena mengeluarkan suara saat di sentuh.
4. Media ini dilengkapi materi, poster huruf a-z, *SmartSpin*, yaitu roda dengan 26 huruf dan terdapat tanda panah di samping. Dimana ketika diputar dan berhenti tepat di tanda panah, peserta didik diminta untuk membuat suatu kata dan mulai mengeja, serta spidol yang bisa digunakan berkali-kali.
5. Media pembelajaran *Eduvoice Box* ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

## 1.7 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, diharapkan hasil dari pengembangan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media *Eduvoice Box* untuk memperkenalkan huruf, huruf konsonan, huruf vocal, dan suku kata serta dapat mengeja dan menuliskan kata dalam materi membaca fabel pada kelas 2 SD Negeri 064966 Medan

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

1. Dengan penggunaan media *Eduvoice Box*, memberikan kesempatan bagi guru untuk berinovasi dan mengembangkan kreativitas dalam mengajar.
2. Dengan penggunaan media *Eduvoice Box*, memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai metode pengajaran, termasuk pembelajaran visual, kinestetik dan auditori.
3. Dengan penggunaan media *Eduvoice Box*, membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, meningkatkan pemahaman siswa.

b. Bagi Peserta Didik

1. Dengan penggunaan media *Eduvoice Box*, peserta didik diharapkan akan lebih tertarik, bersemangat, dan berminat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Dengan penggunaan media *Eduvoice Box*, dapat mempermudah peserta didik dalam pemahaman konsep pembelajaran
3. Dengan penggunaan media media *Eduvoice Box*, peserta didik dapat pengalaman belajar yang beragam.
4. Dengan penggunaan media media *Eduvoice Box*, peserta didik mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman saat ini.

c. Bagi Sekolah

1. Menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
2. Meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga yang mendorong inovasi dan penggunaan media pembelajaran modern.
3. Memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan sekolah dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa pada jenjang sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

1. Menjadi pengalaman langsung dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran inovatif.
2. Memberikan wawasan baru untuk pengembangan penelitian lanjutan terkait media literasi dan teknologi pembelajaran.

3. Menjadi referensi dan dasar dalam melakukan penelitian sejenis di masa mendatang atau pengembangan media yang lebih luas dan kompleks.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2. 1. KERANGKA TEORITIS**

##### **2.1.1. Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses pendidikan. Media ini dapat berbentuk alat maupun kegiatan yang dirancang untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, serta menanamkan keterampilan pada setiap individu. Pemanfaatan media yang tepat mampu menarik minat belajar peserta didik sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya sekadar digunakan untuk memahami teori, media pembelajaran juga perlu didukung dengan tes, latihan, dan pengembangan yang berkelanjutan agar hasil belajar semakin optimal (Alifah et al., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (I. Pratiwi & Amelia, 2021).

Selain itu, media pembelajaran dipandang sebagai alat bantu yang menjadikan proses belajar mengajar lebih jelas dan bermakna. Dengan adanya media, pesan yang ingin disampaikan pendidik dapat diterima peserta didik secara lebih efektif dan efisien. Hal ini tentu membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Okta Nadia & Desyandri, 2022). Media juga mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak sehingga dapat dipahami dengan lebih konkret.

Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan seseorang dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya di lingkungan sekolah. Alat tersebut dirancang untuk memudahkan penyampaian materi sehingga proses mengajar menjadi lebih terstruktur dan menarik (Yeni et al., 2023). Secara etimologis, istilah “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang bermakna “tengah”, “perantara”, atau “penghubung”. Pengertian ini sesuai dengan fungsi media dalam pembelajaran, yaitu sebagai sarana perantara yang menyalurkan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik.

Dalam konteks komunikasi pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat penyampai pesan yang menghubungkan peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Artinya, pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terbantu melalui keberadaan media sehingga informasi dapat diterima secara lebih jelas dan bermakna (Abnisa & Zubairi, 2023). Dengan demikian, media tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi bagian penting dari proses penyampaian materi.

Lebih jauh, media pembelajaran menjadi salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Media berfungsi sebagai wadah penyaluran informasi yang mampu menciptakan suasana belajar kondusif, efektif, dan efisien. Melalui media yang tepat, siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan (Indriani, 2024). Media juga mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan.

Media pembelajaran pada umumnya diartikan sebagai berbagai alat, metode, maupun teknik yang dimanfaatkan untuk mempermudah terjalannya

komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pendidikan dan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. (Yusup et al., 2023).

Dapat disimpulkan Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses pendidikan karena berfungsi untuk menambah pengetahuan, membentuk sikap, dan menanamkan keterampilan kepada peserta didik. Dengan pemilihan media yang tepat, minat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat sehingga mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media tidak hanya membantu memahami teori, tetapi juga perlu didukung oleh latihan dan evaluasi berkelanjutan agar hasil belajar semakin optimal.

Selain berfungsi sebagai alat bantu, media pembelajaran membuat proses penyampaian materi menjadi lebih jelas, menarik, dan bermakna. Materi yang sulit atau bersifat abstrak dapat disajikan dengan lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media juga berperan sebagai perantara dalam komunikasi pendidikan, yaitu menghubungkan pendidik, peserta didik, dan bahan ajar agar informasi dapat diterima secara efektif dan efisien.

Secara keseluruhan, media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Media mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa baik dalam maupun luar kelas. Perkembangan teknologi turut memperluas fungsi media sehingga setiap pendidik perlu menguasai dan memanfaatkannya sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang modern dan berkualitas.

### **2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, penggunaan alat atau media pembelajaran sangat penting karena berperan besar dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Adapun kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan

Media pembelajaran membantu mengurangi verbalitas yang berlebihan sehingga materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera

- a. Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan gambar, model, atau film.
- b. Peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung dapat ditampilkan melalui media visual atau audiovisual.

3. Mengaktifkan peserta didik

Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif siswa serta meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi dalam pembelajaran.

4. Meningkatkan pemahaman materi

Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

5. Mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien

Penggunaan media yang sesuai dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

6. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Variasi pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sebagai media belajar membuat proses belajar tidak membosankan dan lebih menarik. (Fadilah et al., 2023)

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah:

1. Meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran
2. Memudahkan guru melaksanakan pembelajaran
3. Memberikan arahan tujuan yang akan dicapai
4. Menyediakan evaluasi mandiri
5. Memberi rangsangan kepada guru untuk kreatif menyampaikan materi pembelajaran
6. Membantu peserta didik yang memiliki kekhususan tertentu (Arief, 2021).

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media yang tepat, berbagai manfaat dapat dirasakan baik oleh guru maupun peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna. Terdapat 4 manfaat media itu sendiri adalah memberikan pemahaman siswa, dapat menimbulkan gairah belajar, mengatasi mempersingkat dalam menyampaikan materi, memberikan pengalaman kepada siswa tentang suatu proses yang dilaluinya

(Permana & Kasriman, 2022). Melalui media pembelajaran dapat membantu guru dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Kurniawan et al., 2024).

Dalam hal ini, tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- d. Membantu konsentrasi anak dalam proses pembelajaran (S. Maghfiroh & Suryana, 2021).

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Menyamakan persepsi peserta didik. Dengan menampilkan objek yang sama secara konsisten, media pembelajaran membantu peserta didik memiliki pemahaman dan persepsi yang seragam terhadap materi yang dipelajari.
- 2) Mengonkretkan konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang sulit dipahami secara langsung, seperti sistem pemerintahan, kegiatan perekonomian, atau proses terjadinya angin, dapat dijelaskan melalui media gambar, grafik, atau bagan sehingga lebih mudah dimengerti.
- 3) Menghadirkan objek yang berbahaya atau sulit diperoleh. Objek yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan secara langsung di kelas, seperti binatang

buas, gunung meletus, lautan, atau kutub utara, dapat ditampilkan melalui gambar atau film.

- 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil. Media pembelajaran dapat membantu memperlihatkan objek berukuran besar seperti kapal laut, pesawat terbang, pasar, atau candi, maupun objek yang sangat kecil seperti bakteri, virus, semut, dan nyamuk.
- 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat. Melalui teknik tertentu, seperti gerak lambat (*slow motion*), media dapat menampilkan peristiwa yang bergerak sangat cepat seperti lintasan peluru atau ledakan. Sebaliknya, media juga dapat memperlihatkan proses yang berlangsung lambat, seperti pertumbuhan kecambah atau mekarnya bunga. (Zega, 2022).

#### **2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Berbagai fungsi yang dimiliki media dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.

- a. Fungsi Komunikatif : Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah proses komunikasi antara penyampai pesan (guru) dan penerima pesan (peserta didik), sehingga informasi dapat diterima dengan jelas dan tepat.
- b. Fungsi Motivasi : Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif berpotensi menimbulkan kebosanan dan

mengganggu suasana belajar. Media membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

- c. Fungsi Kebermaknaan : Media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih bermakna. Tidak hanya menambah informasi berupa data dan fakta (aspek kognitif tingkat rendah), tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis dan mencipta.
- d. Fungsi Penyamaan Persepsi : Walaupun pembelajaran dilaksanakan secara klasikal, proses belajar pada dasarnya bersifat individual. Media membantu menyamakan persepsi siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga meminimalkan perbedaan pemahaman.
- e. Fungsi Individualitas : Setiap siswa memiliki latar belakang sosial, ekonomi, pengalaman, serta gaya belajar yang berbeda. Media pembelajaran membantu mengakomodasi perbedaan tersebut sehingga kebutuhan belajar masing-masing siswa dapat terpenuhi dengan lebih optimal. (Abnisa & Zubairi, 2023).

Dalam proses pembelajaran, fungsi media dibagi menjadi beberapa fungsi antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Media bukan sekadar fungsi tambahan : Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan memiliki fungsi khusus sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif.
- b. Media sebagai bagian integral pembelajaran : Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses mengajar. Oleh karena itu, media menjadi salah satu unsur penting yang harus direncanakan dan dikembangkan oleh guru.

- c. Selaras dengan tujuan dan materi pelajaran : Penggunaan media harus terintegrasi dengan tujuan pembelajaran serta isi materi yang disampaikan, sehingga benar-benar mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.
- d. Bukan sekadar alat hiburan : Media pembelajaran tidak digunakan hanya untuk menarik perhatian siswa atau sebagai hiburan semata, tetapi harus memiliki nilai edukatif yang jelas.
- e. Mempercepat dan mempermudah pemahaman: Media pembelajaran diutamakan untuk membantu mempercepat proses belajar mengajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru.
- f. Meningkatkan mutu pembelajaran : Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar secara keseluruhan. (Arief, 2021).

#### **2.1.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam dan dapat digunakan sesuai kebutuhan proses belajar. Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

- 1) Media visual/media grafis ialah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indra penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual.

- 2) Media audio: ialah media yang didengar dan berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), nmaupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- 3) Media proyeksi dia (audio-visual): memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeks diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja (Maghfiroh & Suryana, 2021)

Pada umumnya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: media visual, media audio, dan media audio visual (Zega, 2022).

#### 1. Media Visual

Media yang menggunakan indera penglihatan dan menyajikan pesan secara visual seperti :

- Gambar/foto: Mempermudah penyampaian informasi dan pemahaman materi.
- Peta konsep: Menunjukkan hubungan antarkonsep sehingga mendorong siswa berpikir kritis.

- Diagram: Menyederhanakan persoalan kompleks agar lebih mudah dipahami.
- Grafik: Menampilkan data statistik secara ringkas melalui titik atau garis.
- Poster: Menyampaikan pesan secara cepat melalui gambar dan tulisan.
- Peta/globe: Menunjukkan lokasi atau wilayah tertentu secara jelas.

Media visual memiliki sejumlah kelebihan dalam proses pembelajaran. Media ini mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi karena informasi disajikan secara konkret dan jelas. Selain itu, media visual dapat meningkatkan minat serta daya tarik belajar sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaannya juga mendorong munculnya kemampuan berpikir kritis karena siswa dapat menganalisis objek atau informasi yang ditampilkan. Informasi yang disampaikan melalui media visual cenderung lebih mudah diingat dan bertahan lama dalam memori. Tidak hanya itu, media visual dapat dilihat berulang kali sehingga membantu siswa memperkuat pemahaman secara mandiri.

## 2. Media Audio

Media yang hanya mengandalkan indera pendengaran dan menyampaikan materi berupa suara, seperti :

- Laboratorium bahasa: Untuk melatih keterampilan mendengar bahasa asing.
- Radio: Menyampaikan berbagai informasi pembelajaran.
- Alat perekam pita magnetik: Merekam dan memutar kembali materi suara.

Media audio memiliki beberapa kelebihan yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Media ini cenderung memiliki biaya yang murah sehingga mudah

diakses oleh berbagai kalangan. Selain itu, media audio bersifat praktis dan mudah dipindahkan, sehingga dapat digunakan di berbagai situasi dan tempat. Kemampuannya untuk diputar ulang juga memungkinkan siswa mengulang materi hingga benar-benar memahami isi pesan yang disampaikan. Tidak hanya itu, media audio dapat membantu mengembangkan imajinasi siswa karena mereka dituntut membayangkan isi pesan melalui pendengaran tanpa bantuan visual.

### 3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap dan menarik. Kombinasi kedua unsur ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena informasi disampaikan secara utuh melalui pendengaran dan penglihatan. Terdapat beberapa jenis, yaitu :

- Audio visual murni: Suara dan gambar dari sumber yang sama (televisi, video kaset, film bersuara).
- Audio visual tidak murni: Suara dan gambar dari sumber berbeda (sound slide/powerpoint, adobe flash, video dari aplikasi editing).

Contoh:

- Televisi: Membantu menyampaikan hal-hal yang sulit dibawa ke kelas.
- Video kaset: Informasi dapat direkam dan diputar kembali.
- Film bersuara: Menyajikan materi yang lengkap dan menarik.
- Sound slide: Menggabungkan slide dan suara untuk memudahkan pemahaman.

Media audio visual memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung efektivitas pembelajaran. Media ini tidak terikat waktu karena dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan belajar siswa maupun guru. Selain itu, media audio visual bersifat praktis dan menarik, sehingga mampu menjaga perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Penggunaannya juga dapat menghemat waktu karena mampu menyajikan informasi secara ringkas dan jelas melalui kombinasi suara dan gambar. Tidak hanya itu, media audio visual dapat diputar ulang sehingga siswa dapat mengulang materi untuk memperdalam pemahaman mereka.

## **2.1.2. Media Pembelajaran *Eduvoice Box***

### **2.1.2.1 Pengertian *Eduvoice Box***

*EduVoice Box* adalah singkatan dari *Education Voice Box*, yaitu media pembelajaran berbasis suara yang dirancang untuk membantu proses belajar siswa, terutama dalam keterampilan berbahasa seperti membaca, berbicara, dan melafalkan huruf dengan benar. Secara sederhana, *EduVoice Box* dapat diartikan sebagai kotak pintar atau *smart box* yang mengeluarkan suara edukatif, yaitu suara huruf ketika ditekan atau dipilih oleh peserta didik. *Smart box* secara istilah berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar (Aminah & Yusnaldi, 2024).

Smart box adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar (Polinda et al., 2023). Kotak pintar atau smart box adalah media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang memiliki bentuk persegi

dengan dua bagian atau dua tempat didalamnya yang berisikan huruf dan gambar (R. Putri et al., 2025). Kotak pintar adalah media pembelajaran berbentuk kotak dengan memuat materi pelajaran yang akan diajarkan pada saat pelajaran (Anggraini et al., 2023).

Kotak pintar ialah alat atau sarana yang berbentuk kotak dan memiliki gambar yang dapat dibuat dengan bahan-bahan sederhana seperti kardus bekas yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar agar dapat menyalurkan pesan supaya lebih menarik dan merangsang minat dan kemauan peserta didik dalam proses pembelajaran (Lestari et al., 2025).

Menurut untari dalam (Aspiati et al., 2023) Media kotak pintar memiliki berbagai manfaat dalam pembelajaran mengenal huruf konsonan. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak karena proses belajar dilakukan secara menarik dan melibatkan partisipasi aktif. Selain itu, media kotak pintar juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf konsonan, baik dari segi bentuk maupun bunyinya. Suasana pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak mudah merasa bosan. Melalui kegiatan yang interaktif, media ini juga mampu mengembangkan kreativitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.

*Smart Box* merupakan alat inovatif yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa dan meningkatkan daya ingat mereka (Tumanggor et al., 2025). kotak pintar adalah sebuah kotak kecil berisi alat-alat yang digunakan untuk pembelajaran (Kumorowati, 2023).

EduVoice Box atau Education Voice Box merupakan media pembelajaran berbasis suara yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, khususnya dalam membaca, berbicara, dan mengenal huruf. Media ini bekerja dengan mengeluarkan suara huruf ketika tombol ditekan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Sebagai smart box atau kotak pintar, alat ini berfungsi sebagai sarana edukatif yang mempermudah siswa memahami konsep dasar literasi secara lebih konkret.

Smart box pada dasarnya merupakan media berbentuk kotak yang berisi gambar, huruf, atau kata-kata yang digunakan guru untuk menyampaikan materi secara menarik. Dengan bentuknya yang sederhana dan dapat dibuat dari bahan sehari-hari, seperti kardus bekas, kotak pintar mudah diadaptasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Keberadaannya membantu menyalurkan pesan pembelajaran secara efektif sehingga mampu merangsang minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Secara keseluruhan, EduVoice Box memiliki manfaat besar dalam meningkatkan kemampuan dasar literasi anak, seperti konsentrasi, pengenalan huruf, kreativitas, serta daya ingat. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan bermakna. Dengan keunggulan tersebut, EduVoice Box menjadi salah satu solusi efektif untuk membantu siswa mencapai perkembangan literasi awal secara optimal.

### 2.1.2.2 Karakteristik *Eduvoice Box*

Karakteristik *Eduvoice Box* menggambarkan ciri khas dari media pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara interaktif melalui suara. Media ini memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar (Failasufah & Setyasto, 2023).

Adapun karakteristik *Eduvoice Box* adalah sebagai berikut:

1. Berbasis suara (audio interaktif) – Mengeluarkan bunyi huruf atau kata ketika ditekan, sehingga membantu siswa mengenali dan melafalkan huruf dengan benar.
2. Berbentuk kotak pintar (*smart box*) – Memiliki desain menyerupai kotak yang menarik perhatian siswa dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar.
3. Dilengkapi *SmartSpin*, papan, dan spidol – Membantu siswa melatih kemampuan menulis, mengeja suku kata, serta menyusun kata dengan cara yang menyenangkan.
4. Interaktif dan ramah anak – Didesain dengan warna dan gambar cerah untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
5. Mendukung keterampilan berbahasa – Membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca, berbicara, menulis, dan mengenal huruf secara efektif.
6. Praktis digunakan guru – Tidak memerlukan alat tambahan yang rumit, sehingga mudah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Dengan karakteristik tersebut, *Eduvoice Box* menjadi media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif dalam membantu meningkatkan keterampilan

berbahasa siswa, terutama dalam membaca, menulis, serta mengeja huruf dan kata dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

### **2.1.2.3 Manfaat *Eduvoice Box***

Pemanfaatan *EduVoice Box* sebagai media pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang dapat mendukung perkembangan kemampuan literasi awal peserta didik (Nabillah et al., 2025). Adapun manfaat dari penggunaan media *EduVoice Box* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf, *EduVoice Box* membantu siswa mengenali huruf dengan lebih cepat melalui kombinasi visual dan suara yang muncul ketika tombol ditekan. Anak dapat belajar sambil mendengar pelafalan yang benar.
2. Membantu melatih kemampuan membaca dan mengeja. Suara yang dihasilkan dari kotak pintar memandu siswa dalam menyusun suku kata dan kata sederhana, sehingga proses membaca awal menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
3. Meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar. Bentuk media yang menarik dan responsif membuat siswa lebih fokus saat mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama pada materi pengenalan huruf.
4. Menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. *EduVoice Box* memungkinkan siswa belajar secara aktif karena mereka dapat menekan, memilih, dan mencoba sendiri huruf atau kata yang ingin dipelajari.

5. Meningkatkan motivasi dan minat belajar. Suara yang muncul dari media menjadikan pembelajaran lebih hidup, sehingga memotivasi siswa untuk terus mencoba dan bereksplorasi dengan huruf.
6. Mendorong kreativitas dan keaktifan siswa. Melalui media ini, siswa terdorong untuk mencoba menyusun huruf, mengenali bunyi, dan menciptakan pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari.
7. Dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Siswa dapat memanfaatkan media ini tanpa harus selalu didampingi guru, karena cara penggunaannya mudah dan langsung memberikan respons suara.

#### **2.1.2.4. Fungsi *Eduvoice Box***

*EduVoice Box* memiliki beberapa fungsi penting dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pada pengenalan huruf dan kemampuan literasi awal anak. Fungsi-fungsi tersebut antara lain:

1. Sebagai alat bantu pengenalan huruf. Membantu peserta didik mengenal bunyi huruf secara benar melalui suara yang keluar ketika huruf dipilih atau ditekan.
2. Memfasilitasi latihan mengeja dan membentuk suku kata. Membantu anak memahami cara menggabungkan huruf menjadi suku kata dengan pendampingan suara.
3. Meningkatkan kemampuan mendengarkan (*listening skills*). Anak terbiasa mendengarkan dan membedakan bunyi huruf atau kata yang diperdengarkan.

4. Mendorong pembelajaran mandiri. Anak dapat belajar mengenali huruf, kata, atau suara tanpa harus selalu menunggu penjelasan guru.
5. Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Suara yang muncul dari kotak membuat anak lebih tertarik untuk berlatih dan bereksplorasi.
6. Sebagai media stimulasi perkembangan Bahasa. Mendukung perkembangan kemampuan fonologis, pengucapan, serta pemahaman bunyi dalam bahasa.

#### **2.1.2.5 Kelebihan Dan Kekurangan *Eduvoice Box***

*Eduvoice Box* sebagai media pembelajaran inovatif memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses belajar siswa, namun juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya (Failasufah & Setyasto, 2023). Berikut penjelasannya:

##### 1. Kelebihan *Eduvoice Box*:

- Interaktif dan menarik – Menggabungkan suara, warna, dan aktivitas langsung sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- Meningkatkan keterampilan berbahasa – Membantu siswa dalam membaca, menulis, dan melafalkan huruf atau kata dengan benar.
- Mendorong pembelajaran aktif – Siswa terlibat langsung melalui kegiatan mendengar, menekan tombol, menulis di papan, dan mengeja kata.
- Ramah anak dan mudah digunakan – Desain sederhana, aman, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar.
- Mendukung gaya belajar auditori dan kinestetik – Cocok bagi siswa yang belajar melalui suara dan gerakan.

- Dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok – Fleksibel untuk kegiatan individu maupun kolaboratif di kelas.

## 2. Kekurangan *Eduvoice Box*:

- Memerlukan perawatan alat – Komponen suara dan tombol perlu dijaga agar tidak cepat rusak.
- Terbatas pada materi tertentu – Hanya efektif untuk pembelajaran bahasa dasar seperti huruf, suku kata, dan kata sederhana.
- Ketergantungan pada daya baterai – Fungsi suara tidak dapat digunakan jika daya habis.
- Biaya pembuatan relatif lebih tinggi dibanding media konvensional seperti kartu huruf atau papan tulis.

Dengan berbagai kelebihan yang dimilikinya, *Eduvoice Box* mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Namun, kekurangannya perlu diperhatikan agar penggunaannya dapat lebih optimal dan berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

### **2.1.2.6 Langkah-Langkah Penerapan *Eduvoice Box***

Penerapan *Eduvoice Box* dalam kegiatan pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap agar proses belajar berlangsung efektif dan menyenangkan (Nabillah et al., 2025). Adapun langkah-langkah penerapannya adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan materi – Guru terlebih dahulu menyampaikan materi pelajaran yang berkaitan dengan pengenalan huruf, suku kata, atau kata sederhana.

2. Memperkenalkan *tools Eduvoice Box* – Guru menjelaskan fungsi dan cara penggunaan setiap bagian dari *Eduvoice Box*, seperti tombol huruf, papan tulis, dan spidol.
3. Melatih pengenalan huruf – Siswa menekan tombol huruf pada *Eduvoice Box* untuk mendengar suara huruf, kemudian menirukan pelafalan dan menuliskannya di papan. Kegiatan ini membantu siswa mengenal, melafalkan, serta menulis huruf dengan baik.
4. Menggunakan *SmartSpin* – Siswa memutar *SmartSpin* untuk melatih penulisan suku kata maupun kata. Melalui kegiatan ini, siswa belajar mengeja, memahami cara penulisan yang benar, serta melatih kemampuan membaca sederhana.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, penggunaan *Eduvoice Box* dapat membantu siswa belajar secara aktif, interaktif, dan menyenangkan dalam meningkatkan keterampilan membaca, menulis, serta mengeja kata dengan benar.

### **2.1.3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik agar mampu berkomunikasi secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam konteks Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat pembentuk kemampuan berpikir dan pengembangan karakter siswa. Melalui kegiatan berbahasa, siswa belajar memahami gagasan, mengekspresikan pendapat, serta menghargai nilai-nilai sosial dan budaya yang

terkandung dalam bahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga berorientasi pada penguasaan kompetensi literasi, yaitu kemampuan memahami, menggunakan, dan merefleksikan teks untuk mencapai tujuan pribadi maupun sosial. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Ilhami, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan siswa untuk tahap perkembangan selanjutnya

Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mempelajari bahasa pada dasarnya berarti mempelajari cara berkomunikasi secara efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan yang sejalan dengan pembelajaran pada umumnya, yaitu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta sikap peserta didik. Dalam kurikulum sekolah, keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yakni keterampilan menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*).

### **2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berbahasa peserta didik. Secara umum, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar para peserta didik terampil berbahasa; yaitu terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan perkataan lain, agar para peserta didik mempunyai kompetensi bahasa (*language competence*) yang baik. Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa yang baik, maka peserta didik

diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan.

Adapun tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan berbahasa sebagai khasanah budaya dan juga intelektual manusia Indonesia (Mubin & Aryanto, 2023).

### **2.1.3.3 Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Fungsi pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

1. Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar peserta didik.

2. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
4. Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antarpelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
6. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa (Mubin & Aryanto, 2023).

#### **2.1.4 Membaca Fabel**

Membaca fabel merupakan kegiatan memahami teks cerita yang menghadirkan tokoh-tokoh hewan yang digambarkan memiliki sifat, kebiasaan, dan cara berpikir layaknya manusia, serta memuat pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca. Aktivitas membaca fabel tidak hanya sekadar menelusuri rangkaian peristiwa, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik seperti alur, penokohan, latar, tema, dan amanat. Pembaca diajak untuk menafsirkan makna di balik perilaku tokoh-tokoh

hewan tersebut, sehingga mampu menangkap nilai-nilai kehidupan yang relevan dengan realitas sosial. Dengan demikian, membaca fabel menjadi proses pembelajaran yang tidak hanya mengasah kemampuan literasi, tetapi juga menumbuhkan kecerdasan emosional, empati, dan kepekaan moral.

Dalam konteks pembelajaran, fabel juga memiliki fungsi pedagogis yang penting karena menyuguhkan cerita yang sederhana namun sarat makna, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Cerita-cerita fabel sering kali menggunakan konflik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti persahabatan, kejujuran, kerjasama, dan sikap saling menghargai. Melalui jalan cerita yang menarik, peserta didik dapat belajar merefleksikan nilai-nilai positif yang berguna untuk membentuk karakter mereka. Selain itu, penggunaan hewan sebagai tokoh juga membuat anak-anak lebih antusias, karena penyajian cerita menjadi lebih imajinatif dan menyenangkan.

Pada penelitian ini, peserta didik diajak untuk membaca fabel berjudul *Rahasia Kaki Itik* karya Supriyatin yang dimuat dalam Buku Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, Bab 5 dengan tema “Berteman dalam Keberagaman”. Fabel ini dipilih karena isi ceritanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis karakter. Cerita tersebut menggambarkan interaksi antartokoh yang mencerminkan keberagaman sifat dan keunikan masing-masing, sehingga fokus pembelajaran tidak hanya pada pemahaman cerita, tetapi juga pada penanaman nilai-nilai sosial. Melalui cerita ini, peserta didik dapat belajar bahwa setiap individu memiliki perbedaan, namun perbedaan tersebut seharusnya tidak menjadi penghalang untuk membangun hubungan yang baik.

Fabel *Rahasia Kaki Itik* juga memiliki alur yang sederhana, bahasa yang mudah dipahami, dan konflik yang jelas, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengidentifikasi pesan utama cerita. Pesan moral tentang sikap saling menghargai, memahami kelebihan dan kekurangan masing-masing, serta pentingnya empati menjadi fokus penting yang diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar. Cerita ini membantu peserta didik melihat bahwa keberagaman bukanlah hambatan, melainkan kekuatan untuk menciptakan kehidupan yang lebih harmonis.

Dengan demikian, membaca fabel dalam konteks penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan memahami teks, tetapi juga sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang selaras dengan tujuan Kurikulum Merdeka. Proses memahami cerita sekaligus menganalisis pesan moral di dalamnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan sikap positif, termasuk toleransi, kerjasama, dan penghargaan terhadap perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas membaca fabel dapat menjadi sarana pembelajaran yang komprehensif, integratif, dan bermakna bagi peserta didik.

## **2.2 PENELITIAN RELEVAN**

Dalam upaya mendukung penelitian mengenai pengembangan media *EduVoice Box*, sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dapat dijadikan sebagai landasan teoritis dan referensi. Berikut ini disajikan beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan topik tersebut, yang dapat digunakan untuk memperkuat penyelenggaraan penelitian:

### **Tabel 2.1**

#### **Penelitian Relevan**

No	Nama Penulis, Tahun Terbit	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Aminah & Yusnaldi, 2024)	Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah	Hasil data kevalidan media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil penilaian validasi media oleh ahli yang memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori "sangat valid", validasi materi sebesar 94% dengan kategori "sangat valid". Hasil data kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket guru yang memperoleh persentase 100% dengan kategori "sangat praktis" dan hasil penilaian angket respon siswa yang memperoleh persentase 100% dengan kategori "sangat praktis". Hasil data keefektifan media pembelajaran dilihat dari peningkatan signifikan pada analisis <i>N-gain</i> dengan perolehan

			<p>rata-rata 0,85 dengan kategori tinggi dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. <i>Smart Box</i> tidak hanya membantu dalam penyampaian materi yang lebih jelas dan interaktif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik untuk mengadopsi teknologi serupa dalam pengajaran mereka, serta memberikan wawasan bagi pengembang teknologi pendidikan dalam menciptakan alat bantu belajar yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada</p>
--	--	--	---

			peningkatan kualitas pendidikan dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik di sekolah.
2	(Alifa et al., 2024)	Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil validasi dari ahli media tahap awal memperoleh persentase 67,3%, setelah dilakukan revisi dan melalui tahap kedua memperoleh persentase 98,07%. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase 100%. Hasil penilaian angket respon siswa kelas IV memperoleh persentase 99,7%. Kesimpulannya bahwa media <i>Smart Box</i> Materi Menulis Surat Pribadi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Babadan 01 Kabupaten Batang yang dikembangkan terbukti valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi di sekolah dasar.

3	(Maulidiana et al., 2024)	<p>Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo</p>	<p>Hasil Penilaian yang diperoleh dari para validator, praktisi, dan siswa memiliki presentase yang tinggi. Validator ahli media dan materi pendidikan memberikan rating 93%, yang menunjukkan bahwa konten tersebut sah sebagaimana adanya. Namun dengan mempertimbangkan saran dan komentar, maka dilakukan revisi pada bagian yang salah. Penilaian yang diberikan oleh praktisi pembelajaran mencapai 91% yang menunjukkan bahwa media sudah praktis dan tidak ada revisi. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh siswa adalah mencapai 90%.</p>
---	---------------------------	---	---

4	(Dewi & Dwijayanti, 2023)	Pengembangan Media Permainan KOPINSA (Kotak Pintar Berbahasa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak	Berdasarkan hasil observasi ditemukan inovasi media pembelajaran KOPINSA (Kotak Pintar Berbahasa) untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 Tahun.
5	(Indarti, 2023)	Pengembangan Media KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosa Kata Pada Kelas 1 SD Negeri Setonopande 1	Hasil validasi media dan materi menunjukkan kevalidan sebesar 88% (sangat valid), respons guru menunjukkan kepraktisan 88% (sangat praktis), dan hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan 87,5% (uji terbatas) dan 100% (uji luas). Media KOPIKOKA terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosa kata.

Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *EduVoice Box*, *Smart Box*, atau Kotak Pintar semakin menunjukkan peran pentingnya dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Berbagai penelitian dalam tabel di

atas menunjukkan bahwa media berbasis kotak pintar tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif, tetapi juga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menggambarkan bahwa inovasi teknologi sederhana tetapi fungsional dapat menjadi solusi efektif untuk tantangan pembelajaran di sekolah dasar maupun pendidikan anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Aminah & Yusnaldi (2024) menunjukkan bahwa Smart Box untuk pembelajaran IPS memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi. Validasi ahli media mencapai 92% dan ahli materi 94%, sementara penilaian guru dan siswa mencapai 100%. Selain itu, efektivitas media ini terlihat dari nilai N-gain 0,85 yang termasuk kategori tinggi, menandakan bahwa Smart Box mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Integrasi teknologi ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Sementara itu, Alifa et al. (2024) mengembangkan Smart Box untuk meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi pada siswa kelas IV. Setelah melalui proses revisi, media ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan, dengan penilaian ahli media mencapai 98,07%, ahli materi 100%, dan respons siswa 99,7%. Hasil ini membuktikan bahwa Smart Box dapat membantu siswa memahami struktur dan teknik penulisan surat pribadi secara lebih mudah dan menarik.

Penelitian lain oleh Maulidiana et al. (2024) juga menunjukkan keberhasilan *Smart Box* pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan dan energi. Validasi ahli media dan materi mencapai 93%, penilaian praktisi 91%, dan respons siswa 90%.

Data ini menegaskan bahwa media *Smart Box* tidak hanya valid secara isi, tetapi juga praktis digunakan serta disenangi siswa.

Selain *Smart Box* untuk jenjang SD, inovasi media kotak pintar juga diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Dewi & Dwijayanti (2023) mengembangkan media KOPINSA (Kotak Pintar Berbahasa) yang berfungsi meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Observasi menunjukkan bahwa media ini mampu merangsang perkembangan simbolik dan mendukung kemampuan berbahasa anak.

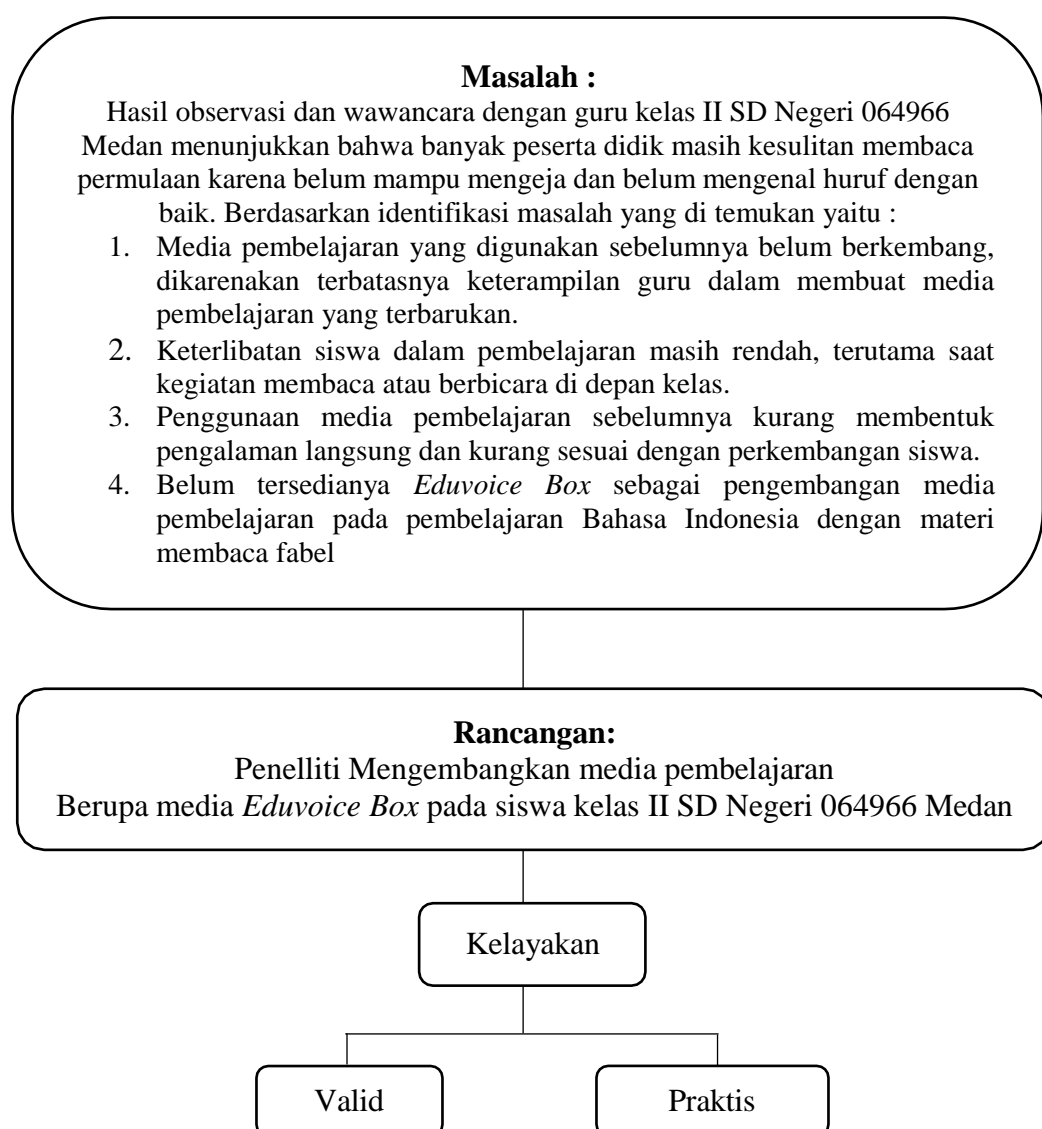
Adapun Indarti (2023) mengembangkan KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) untuk siswa kelas 1. Hasil validasi media dan materi sebesar 88% (sangat valid) dan respons guru sebesar 88% (sangat praktis). Media ini juga terbukti efektif dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 87,5% pada uji terbatas dan 100% pada uji luas. Ini menunjukkan bahwa Kotak Pintar berperan besar dalam membantu siswa mengenali dan memahami kosa kata dengan lebih cepat.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa berbagai bentuk *EduVoice Box* atau *Smart Box* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Media ini valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif, bahasa, maupun keterampilan akademik siswa. Dengan demikian, kotak pintar dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif yang layak diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan.

### **2.3. KERANGKA KONSEPTUAL**

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu komponen penting yang memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan belajar. Pemilihan media

yang tepat dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca secara lebih efektif. Pengembangan media pembelajaran juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga mereka lebih termotivasi dan terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca peserta didik adalah media *EduVoice Box*.



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

## 2.4. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan dari suatu penelitian, yang nantinya akan dibuktikan kebenaran hipotesis tersebut secara nyata melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

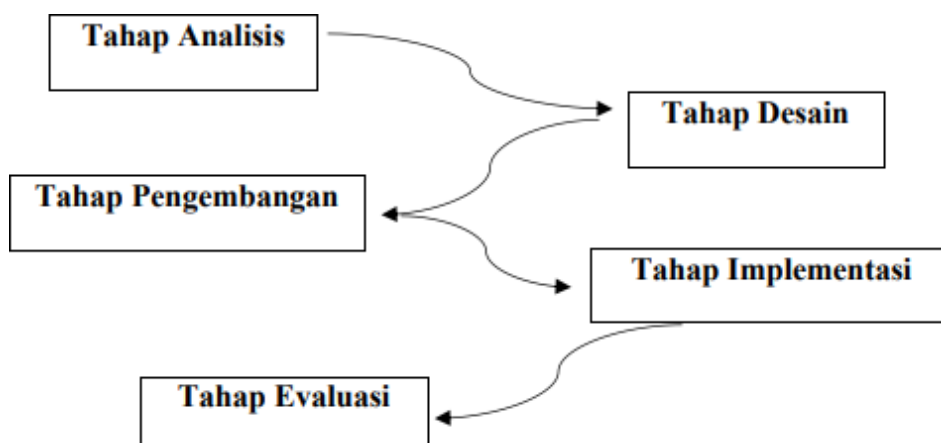
- a. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan.
- b. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan.
- c. Mengetahui bagaimana pengembangan media media *Eduvoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan.

## BAB 3

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Penelitian pengembangan telah menjadi pilihan utama untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru di segala aspek bidang kehidupan (Waruwu, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung siswa dalam belajar secara mandiri. Berdasarkan tujuan penelitian, model penelitian yang digunakan ADDIE. ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu : analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Firda & Nurhadi, 2023).



Gambar 3.1 langkah-langkah penelitian ADDIE

Dalam hal ini, adapun penjelasan tentang tahapan-tahapan ADDIE menurut (Syahri & Yusnadar, 2022) yaitu :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama dalam pengembangan ini adalah *analysis* (analisis). Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Proses observasi dan wawancara tersebut dilaksanakan di SD Negeri 064966 Medan sebagai lokasi penelitian guna memperoleh informasi yang relevan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

2. *Design* (Desain)

Sebelum mengembangkan media pembelajaran, terlebih dahulu disusun catatan mengenai rancangan media yang akan dibuat dengan menyesuaikan informasi serta data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Catatan tersebut berfungsi sebagai dasar atau acuan dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan..

3. *Development* (pengembangan)

Tahap *development* dilakukan setelah proses perancangan (*design*) selesai. Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media menjadi sebuah produk pembelajaran yang siap digunakan. Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan uji kevalidan oleh dua tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, untuk menilai kelayakan produk tersebut. Proses validasi dilakukan

lebih dari satu kali guna memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar memenuhi kriteria dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan langkah nyata dalam menerapkan sistem pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis. Pada tahap ini, seluruh media yang telah dirancang dan divalidasi digunakan sesuai dengan peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran. Implementasi dilakukan untuk melihat bagaimana media tersebut bekerja secara langsung di kelas. Produk yang telah dinyatakan layak melalui proses validasi selanjutnya diuji coba agar dapat diketahui efektivitas dan kesesuaiannya dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan produk melalui proses revisi atau perbaikan. Revisi tersebut didasarkan pada masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli, sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih layak, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **3.2 Tahapan Penelitian**

#### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas II SD Negeri 064966 Medan, yang beralamat di Jl. Pendidikan No. 142, Kelurahan Tegal Rejo, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik peserta didik yang sesuai dengan kebutuhan studi serta lingkungan belajar yang mendukung pelaksanaan proses penelitian secara optimal.

### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

#### **3.2.2.1. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah individu, kelompok, atau objek yang menjadi sumber informasi utama dalam suatu penelitian. Subjek inilah yang memberikan data melalui observasi, wawancara, angket, tes, atau teknik pengumpulan data lainnya. Pemilihan subjek penelitian harus dilakukan secara tepat karena kualitas dan relevansi data yang diperoleh sangat bergantung pada karakteristik subjek tersebut. Subjek penelitian pengembangan media pembelajaran *Eduvoice Box* ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yaitu 3 orang dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dan satu orang guru untuk validasi praktis. Subjek kedua adalah peserta didik kelas II SD Negeri 064966 Medan terdiri dari 20 peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *Eduvoice Box*.

#### **3.2.2.2. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah sasaran utama yang ditelaah dalam suatu penelitian, yaitu segala sesuatu yang menjadi fokus kajian untuk diperoleh data, informasi, atau pemahaman yang relevan dengan tujuan penelitian. Objek penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media *Eduvoice Box*.

### **3.2.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen validasi media yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket. Angket ini dirancang oleh peneliti untuk menilai validitas dan keraktisan media pembelajaran *Eduvoice Box* yang telah dikembangkan. Berikut adalah rincian instrumen validasi media pembelajaran tersebut:

### 3.2.3.1. Instrumen Angket Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi media pembelajaran dalam penelitian ini berupa angket. Peneliti mengembangkan instrumen untuk menilai media pembelajaran *Eduvoice Box*, yang meliputi validasi media pembelajaran serta penilaian kepraktisan media. Instrumen-instrumen tersebut mencakup:

#### 3.2.3.1.1. Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media yang digunakan dalam pengukuran kelayakan segi desain pada media pembelajaran *Eduvoice Box* yang telah dikembangkan. Berikut ini kisi-kisi instrumen validasi ahli media:

**Tabel 3.1**

**Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Tampilan media	Ketepatan pemilihan warna dan cover pada tutup	1
	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf sehingga menarik dan mudah dibaca	2
	Ketepatan penggunaan warna pada tempat materi menarik minat siswa	3
Kebutuhan Pengguna	Media pembelajaran terdiri dari bahan yang aman, tidak mengandung unsur yang membahayakan	4
	Media pembelajaran terdiri dari bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar dengan biaya yang relatif murah.	5

	Media pembelajaran dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.	6
	Ketepatan pemilihan unsur bahan pada media pembelajaran ringan sehingga mudah dibawa dan dipindahkan	7
	Media mudah di gunakan oleh siswa	8
	Ketepatan dalam penempatan isi materi pada ruang dalam media pembelajaran memudahkan siswa untuk mengambil dan mengembalikannya ketempat semula.	9,10

Sumber : (Rahmawati et al., 2025)

Dari tabel diatas terdapat 2 aspek, diantara aspek tampilan media dan kebutuhan pengguna. Dari aspek diatas dibagi jadi beberapa indikator. Indikator akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada para ahli media.

#### **3.2.3.1.2. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi**

Instrumen penelitian para ahli berupa lembar validator berfungsi untuk mengetahui validasi dan kelayakan dari isi materi dari media pembelajaran *Eduvoice Box*. adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi instrumen validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Kesesuaian	Ketepatan materi mudah dipahami siswa kelas 2	1,2
Isi	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	3,4
	Materi pada Media membantu siswa mengenali huruf dan kata dengan baik	5
Keakuratan materi	Contoh gambar sesuai dengan materi pembelajaran	6
	Gambar pada Media jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas 2	7
	Gambar mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan	

Sumber : (Rahmawati et al., 2025)

Tabel tersebut mencakup dua aspek utama, yaitu kesesuaian isi dan keakuratan materi. Setiap aspek ini kemudian dijabarkan ke dalam beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut akan dikembangkan menjadi angket yang akan digunakan untuk penilaian oleh para ahli materi.

#### **3.2.3.1.3. Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa**

Instrumen validasi ahli bahasa *Eduvoice Box* yang digunakan untuk mengukur kesesuaian bahasa baku atau tidak pada penggunaan media *Eduvoice Box*. Kisi – kisi instrumen validasi bahasa sebagai berikut :

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Kesesuaian	Struktur kalimat yang digunakan jelas	1,2
Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	3
Materi	Kemudahan pemahaman bahasa sesuai dengan tingkat SD	4,5
Pembelajaran	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	6
	Ketepatan ejaan yang digunakan	7

Sumber : (Nabila et al., 2021)

Dari tabel diatas terdapat 3 aspek, diantara aspek kesesuaian bahasa, materi dan pembelajaran. Dari aspek diatas dibagi jadi beberapa indikator. Indikator akan dikembangkan menjadi sebuah angket yan akan diberikan kepada para ahli bahasa.

### **3.2.3.2. Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Media**

Instrumen kepraktisan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket tersebut digunakan untuk menilai sejauh mana *Eduvoice Box* memiliki kepraktisan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis instrumen kepraktisan yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

### 3.2.3.2.1. Instrumen lembar angket kepraktisan untuk respon guru

Instrumen angket ini akan disebar setelah diuji coba media dengan bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *Eduvoice Box*. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan respon guru sebagai berikut :

**Tabel 3.4**

**Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Untuk Respon Guru**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Aspek Fisik	Jenis bahan yang digunakan	1
	Keamanan bahan yang digunakan	2
	Ketahanan dari media pembelajaran <i>EduVoice box</i>	3
	Kepraktisan dari bahan yang digunakan	4, 5
	Kejelasan gambar	6, 7, 9
	Komposisi dari warna, tulisan, dan gambar	8, 10
	Kemudahan penggunaan media <i>EduVoice box</i>	
Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan indikator dan kompetensi dasar (KD)	11
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	12
	Ketepatan media pembelajaran <i>EduVoice box</i> untuk membantu siswa memahami materi pelajaran	13
	Kejelasan materi yang terdapat dalam media <i>EduVoice box</i>	14

	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi Pelajaran	15,17
	Kemenarikan materi untuk membantu proses pembelajaran di kelas	16
Aspek Bahasa	Kesesuaian bahasa berdasarkan dengan tingkat pemahaman siswa	18
	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam media untuk menyampaikan materi pelajaran	19
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	20

Sumber : (Asih & Muslim, 2023)

Dari tabel diatas terdapat 3 aspek, diantara aspek fisik, aspek materi, dan aspek bahasa. Dari aspek diatas dibagi jadi beberapa indikator. Indikator akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada guru.

#### 3.2.3.2.2. Instrumen lembar angket kepraktisan untuk respon siswa

Instrumen akan diserahkan kepada siswa, setelah dilakukan uji coba media. Instrumen bertujuan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran *Eduvoice Box* yang sudah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan media pembelajaran *Eduvoice Box* untuk respon siswa.

**Tabel 3.5**

#### **Kisi-kisi Lembar Angket Kepraktisan Respon Siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Indikator</b>	<b>Butir Penilaian</b>
Aspek Fisik	Kemenarikan desain <i>EduVoice box</i>	1, 2

	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media Media <i>EduVoice box</i> membuat siswa tidak mudah bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran	3, 4, 5, 6
	Media <i>EduVoice box</i> membuat suasana belajar lebih menyenangkan	7
	Penggunaan media pembelajaran <i>EduVoice box</i> dapat memotivasi semangat belajar siswa	8
Aspek	Materi yang terdapat dalam media mudah dipahami	9
Materi	Materi yang disajikan menarik dan mudah dipelajari	10

Sumber : (Asih & Muslim, 2023)

Dari tabel diatas terdapat 2 aspek, diantara aspek fisik dan aspek materi. Dari aspek diatas dibagi jadi beberapa indikator. Indikator akan dikembangkan menjadi sebuah angket yang akan diberikan kepada peserta didik.

### 3.2.4 Analisis Data Penelitian

Analisis data bertujuan untuk menjelaskan data uji coba sehingga bisa dipahami. Analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Penelitian ini menganalisis data dari instrumen validasi para ahli materi, media dan bahasa beserta instrumen kepraktisan media pembelajaran.

#### 3.2.4.1. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Validasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan media pembelajaran *Eduvoice Box* yang telah dikembangkan, sebagai tolak ukur maka digunakan

instrumen validasi media, materi dan bahasa, yang digunakan skala linkert berupa sebagai berikut :

**Tabel 3.6**

**Skala penelitian validator produk**

Skala	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

(Candrawati & Wiratsiwi, 2025)

Media pembelajaran *Eduvoice Box* dikatakan valid jika validator ahli materi, media dan bahasa menyatakan Media pembelajaran *Eduvoice Box* minimal memenuhi kriteria baik untuk mendapatkan mencapai nilai yang sesuai dengan harapan. Untuk menganalisis kevalidan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

**Keterangan:**

P = Presentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Hasil validasi yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kriteria validasi media pembelajaran *Eduvoice Box* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.7****Kriteria kelayakan media**

<b>Skor</b>	<b>kriteria</b>
81%-100%	Sangat layak
61%- 80%	layak
41%- 60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

Sumber : (Maghfiroh et al., 2021)

Dari tabel diatas maka, jika hasil validas para ahli mencapai presetasi nilai 61%-80% maka media pembelajaran *Eduvoice Box* sudah dikategorikan valid dan tidak memerlukan revisi, namun jika validas para ahli mencapai tidak valid atau memerlukan revisi.

**3.2.4.2. Analisis Kepraktisan Produk**

Analisis respon guru dan siswa berdasarkan instrumen kepraktisan respon guru dan respon siswa. selanjutnya skor respon guru dan siswa diklasifikasi yang disesuaikan dengan kategori skor.

Adapun skala pengukuran yang digunakan pada instrumen kepraktisan respon guru dan siswa dengan skala likert sebagai berikut :

**Tabel 3.8****Skala Likert Angket Kepraktisan**

<b>Skala</b>	<b>kriteria</b>
5	Sangat baik

4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk sekali

Sumber : (Maghfiroh et al., 2021)

Uji instrumen kepraktisan minimal mencapai nilai skor 4 pada setiap deskripsi indikator yang diberikan kepada guru dan siswa agar hasil analisis data media pembelajaran *Eduvoice Box* mencapai nilai yang sesuai dengan harapan. Untuk menganalisis kepraktisan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

**Keterangan:**

P = Presentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Hasil kepraktisan yang digunakan untuk melakukan analisis hasil kriteria kepraktisan media pembelajaran *Eduvoice Box* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.9**

**Kriteria Kepraktisan Media**

Skor	kriteria
81%-100%	Sangat praktis
61%- 80%	praktis
41%- 60%	Cukup praktis

21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak praktis

Sumber : (Maghfiroh et al., 2021)

### 3.3 Rancangan Produk

#### 3.3.1 Pengujian Internal

##### 3.3.1.1. Angket Respon Guru

Angket repon guru akan disebar pada saat setelah di uji produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran dengan menggunakan media *Eduvoice Box* dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media *Eduvoice Box*. Utuk itu penelitian perbaikan yang lebih baik lagi. Kisi-kisi angket respon guru yaitu kemudahan penggunaan media, waktu yang diperlukan

##### 3.3.1.2. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajarn menggunakan media *Eduvoice Box* dan mnegetahui pendapat siswa tentang proses pembalajarn menggunakan media *Eduvoice Box*. Kisi-kisi angket respon siswa yaitu kemudahan, waktu yang perlukan, mudah diinterpretasikan dan ekivalensi.

#### 3.3.2 Pengujian Eksternal

##### 3.3.2.1. Ahli Media

Ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain media pembelajaran *Eduvoice Box* Digunakan untuk mengukur kelayakan dari desain

media *Eduvoice Box* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah di kembangkan ahli desain media.

### **3.3.2.2. Ahli Materi**

Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melibatkan kelayakan dari isi materi media *Eduvoice Box* dan untuk mengukur apakah materi yang telah di sampaikan dalam media valid atau tidak, Untuk penting dilakukannya validasi ahli mataeri untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan untuk mengetahui keparktisan produk yang dihasilkan. Aspek kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan angket respon siswa sebagai penggunaan media.

### **3.3.2.3. Ahli Bahasa**

Validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur Bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat media yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator Bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk peserta didik.

## **3.4 Tahapan Pengembangan**

Terdapat berbagai jenis model penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian *Research and Development* (R&D). Disini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE sampai tahap pengembangan karena fokusnya hanya untuk mengembangkan produk.

### **1. Tahapan Analisis Kebutuhan (*Analyze*)**

Pada tahap awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran *Eduvoice Box* dengan menganalisis berupa observasi awal yang dilakukan di kelas

II SD Negeri 064966 Medan untuk mengetahui masalah yang ada disekolah selama proses pembelajaran berlangsung dengan menganalisis kebutuhan seperti, menganalisis kurikulum dan perangkat pemebelajaran.

## **2. Tahapan Perancangan (*Design*)**

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran *Eduvoice Box* dirancang awal dalam pembuatan media, media yang akan dibuat dirancang sesuai dengan materi membaca fabel di sekolah dasar.

## **3. Tahapan Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan ini, setelah desain yang sudah dirancang akan menjadi sebuah produk. Dalam tahap ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Eduvoice Box* yang didesain lalu divalidasi ke para ahli bahasa, materi dan media dan dibuat juga lembar kepraktisan respon guru dan siswa. Lembar angket akan digunakan untuk mengukur produk yang dikembangkan.

### **3.4.1 Pembuatan Produk**

Pada pembuatan media *EduVoice Box* ini memerlukan:

Alat :

1. Lem korea
2. Lem kambing
3. Gergaji
4. Mesin bor

Bahan :

1. Triplek venner



**Gambar 3.2 Triplek Venner**

2. Triplek melamin



**Gambar 3.3 Triplek Melamin**

3. Karpét bludru



**Gambar 3.4 Karpét Bludru**

4. Baut



**Gambar 3.5 baut**

5. sumpit

6. rangkaian paralel bersuara

## 7. Canva Pro

Langkah-langkah dalam membuat *EduVoice Box* ada:

### A. Pembuatan Box

1. Siapkan alat dan bahan
2. Potong triplek melamin dan triplek venner menggunakan gergaji
3. Potong juga triplek melamin dan triplek venner berbentuk lingkaran dengan diameter 30 cm
4. Potong karpet bludru dengan berbentuk pola seperti di bawah ini seperti di bawah ini
5. Satukan triplek melamin dan triplek venner dengan posisi warna putih dari triplek melamin di atas menggunakan lem kambing.
6. Satukan susun triplek sesuai dengan pola dari karpet bludru
7. Lubangi tengah sisi kanan menggunakan mesin bor
8. Satukan triplek lingkaran dengan sisi kanan tersebut menggunakan baut agar dapat berputar membentuk kincir.
9. Potong sumpit berukuran 5cm
10. Lubangi kembali di atas lingkaran dan masukkan sumpit tersebut



**Gambar 3.6 Kerangka box *EduVoice Box***

## B. Pengisian Konten Box

1. Desain konten menggunakan aplikasi canva pro



**Gambar 3.7** Gambar abjad untuk di bagian *SmartSpin*



**Gambar 3.8** Matei Fabel

### 3.4.2 Pengujian Lapangan

Pengujian lapangan bertujuan untuk media pembelajaran lebih baik dari media awalnya. Kesesuaian media pembelajaran diuji sesuai atau tidaknya dengan karakteristik peserta didik di lapangan. Pengujian lapangan yang digunakan pada penelitian ini adalah lapangan skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan dengan melakukan validasi ke ahli media, ahli materi, dan bahasa, selanjutnya media akan diujikan di SD NEGERI 064966 Medan untuk melihat kepraktisan guru dan peserta didik.

### 3.5 Jadwal Penelitian

Jadwal pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Juli 2025. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.10**  
**Pelaksanaan Penelitian**

Kegiatan	Waktu 2025/2026							
	Bulan 8	Bulan 9	Bulan 10	Bulan 11	Bulan 12	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3
Observasi awal								
Pengajuan judul								
Perbaikan								
Penyusunan BAB 1								
Penyusunan BAB 2								
Penyusunan BAB 3								
Penyusunan Instrumen								
Seminar Proposal								
Penelitian								
Penyusunan BAB 4 dan 5								
Sidang Akhir								

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas II SD Negeri 064966 Medan, yang beralamat di Jl. Pendidikan No. 142, Kelurahan Tegal Rejo, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Melalui observasi awal dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 060875 Medan pada tanggal 18 Agustus 2025, diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Kesulitan tersebut muncul karena sebagian peserta didik belum mampu mengeja dengan benar bahkan belum sepenuhnya mengenal huruf. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung siswa dalam belajar secara mandiri. Disini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE sampai tahap pengembangan karena fokusnya hanya untuk mengembangkan produk.

##### **4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)**

###### **4.1.1.1 Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas II SD Negeri 064966 Medan, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Guru sesekali menggunakan poster huruf, namun lebih sering mendampingi peserta didik dengan cara mendiktekan materi. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton sehingga peserta didik mudah

merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Padahal, setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi ketiga gaya belajar tersebut. Oleh karena itu, dikembangkan media *Eduvoice Box* yang dirancang dengan tampilan visual warna-warni, dilengkapi poster huruf bersuara yang dapat ditekan untuk mendukung aspek auditori dan kinestetik, serta fitur *Smartspin* sebagai permainan pendukung asesmen yang melibatkan aktivitas kinestetik peserta didik.

#### **4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Peserta didik kelas II Sekolah Dasar berada pada rentang usia 7–8 tahun yang termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan melalui pengalaman langsung, benda konkret, gambar, suara, serta aktivitas yang melibatkan gerak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang beragam, meliputi:

1. Visual, yaitu siswa lebih mudah memahami materi melalui gambar, warna, dan media visual.
2. Auditori, yaitu siswa lebih mudah belajar melalui penjelasan lisan, suara, dan diskusi.
3. Kinestetik, yaitu siswa belajar lebih efektif melalui aktivitas gerak dan praktik langsung.

Namun, dalam proses pembelajaran sehari-hari, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, mendikte, dan sesekali menggunakan poster huruf. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan, kurang fokus, dan partisipasi belajar menjadi rendah.

Selain itu, peserta didik kelas II memiliki karakteristik mudah tertarik pada hal baru, senang bermain, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Apabila pembelajaran disajikan secara monoton tanpa variasi media dan aktivitas, motivasi belajar peserta didik akan menurun dan berdampak pada hasil belajar, khususnya pada kemampuan literasi dan pemahaman materi.

Dengan demikian, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, serta mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar setiap peserta didik.

#### **4.1.1.3 Analisis Media**

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Media yang tepat dapat membantu meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Guru jarang menggunakan media yang bervariasi dan lebih sering mengandalkan metode ceramah, mendikte,

serta pendampingan langsung. Media yang digunakan hanya berupa poster huruf, dan itupun tidak digunakan secara rutin dalam setiap pembelajaran.

Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung secara **monoton** dan kurang menarik bagi peserta didik. Media yang digunakan belum mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Akibatnya, peserta didik cenderung cepat merasa bosan, kurang aktif bertanya atau berpartisipasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum bersifat interaktif dan belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Padahal, peserta didik kelas II SD membutuhkan media yang konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas langsung agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Dengan demikian, diperlukan pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif.

#### **4.1.2 Tahap Desain (*Design*).**

##### **4.1.2.1 Pengumpulan Referensi**

Pengumpulan referensi dalam penelitian ini dilakukan melalui penelaahan berbagai jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan karya ilmiah yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media kotak pintar. Salah satu media yang menjadi fokus kajian adalah *EduVoice Box*, yaitu produk yang dikembangkan peneliti berdasarkan konsep *Smart Box* atau kotak

pintar sejenis dengan penambahan fitur tertentu agar lebih fungsional dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi sederhana seperti *EduVoice Box*, *Smart Box*, dan Kotak Pintar memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Berbagai penelitian terdahulu membuktikan bahwa media berbasis kotak pintar mampu membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan.

Beberapa penelitian yang dilakukan oleh Aminah & Yusnaldi, Alifa et al., Maulidiana et al., Dewi & Dwijayanti, serta Indarti menunjukkan bahwa media kotak pintar memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi. Media tersebut tidak hanya dinilai layak digunakan berdasarkan penilaian ahli dan praktisi, tetapi juga memperoleh respons positif dari siswa serta mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan bahasa, dan kemampuan akademik lainnya.

Secara keseluruhan, hasil pengumpulan referensi ini memperlihatkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis kotak pintar, termasuk *EduVoice Box*, merupakan solusi yang efektif dan relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Oleh karena itu, kajian pustaka ini menjadi landasan yang kuat bagi peneliti dalam mengembangkan dan mengimplementasikan *EduVoice Box* sebagai media pembelajaran inovatif dalam penelitian skripsi ini.

Sebagaimana dikemukakan oleh (Indarti, 2023) dalam penelitiannya tentang media KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata), media kotak pintar dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Indarti (2023) menyatakan bahwa *“media kotak pintar mampu membantu siswa kelas I dalam mengenali dan memahami kosa kata secara lebih cepat karena penyajiannya bersifat konkret, menarik, dan melibatkan keaktifan siswa secara langsung”*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media KOPIKOKA memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi serta efektif meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

#### **4.1.2.2 Pengkajian Materi**

Fabel merupakan salah satu bentuk karya sastra naratif yang menggunakan tokoh-tokoh binatang yang berperilaku seperti manusia dan mengandung pesan moral di dalam ceritanya (Putri et al., 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, materi fabel berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, khususnya keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis, serta dalam pembentukan karakter peserta didik.

Pengkajian materi fabel dalam penelitian ini difokuskan pada kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, terutama kelas rendah. Pada usia ini, siswa berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami cerita yang disajikan secara sederhana, imajinatif, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Fabel dengan alur yang jelas, bahasa yang sederhana, serta tokoh binatang yang menarik dapat membantu meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap isi cerita (Putri et al., 2026).

Materi fabel yang dikaji dalam penelitian ini mencakup beberapa unsur utama, yaitu tokoh dan penokohan, alur cerita, latar, serta amanat atau pesan moral. Melalui pengenalan unsur-unsur tersebut, siswa diharapkan mampu memahami isi cerita fabel secara utuh serta mengambil nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai.

Selain itu, materi fabel juga dikaji dari segi bahasa yang digunakan. Bahasa dalam fabel harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa siswa, menggunakan kalimat sederhana, kosakata yang mudah dipahami, serta struktur kalimat yang jelas (Yusuf et al., 2022). Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya mampu membaca teks fabel dengan lancar, tetapi juga memahami makna dari cerita yang dibaca.

Dengan demikian, pengkajian materi fabel dalam penelitian ini menegaskan bahwa fabel merupakan materi yang tepat dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Materi fabel tidak hanya berfungsi sebagai sarana meningkatkan keterampilan membaca siswa, tetapi juga sebagai media penanaman nilai-nilai karakter yang penting bagi perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, materi fabel layak dikembangkan dan diintegrasikan dengan media pembelajaran inovatif untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan bermakna.

#### **4.1.2.3 Pembuatan Modul Ajar**

Pembuatan modul ajar dalam penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan sesuai

dengan kebutuhan peserta didik. Modul ajar disusun berdasarkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Materi yang dikembangkan dalam modul ajar ini adalah teks fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tahapan pembuatan modul ajar diawali dengan menyesuaikan materi dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Selanjutnya, peneliti melakukan pemetaan tujuan pembelajaran, materi pokok, kegiatan pembelajaran, serta asesmen yang akan digunakan. Modul ajar dirancang agar mampu mengembangkan keterampilan membaca siswa, khususnya membaca permulaan, serta menanamkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita fabel.

Modul ajar disusun dengan memperhatikan penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, penyajian materi yang runtut, serta kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran dalam modul ajar melibatkan aktivitas membaca, mengamati, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan sederhana, sehingga siswa dapat memahami isi cerita fabel secara lebih mendalam.

Selain itu, modul ajar ini diintegrasikan dengan media pembelajaran inovatif, yaitu *EduVoice Box*, yang berfungsi sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi fabel yang disajikan.

Dengan demikian, pembuatan modul ajar ini diharapkan dapat menjadi perangkat pembelajaran yang efektif dan praktis untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia. Modul ajar ini juga diharapkan

mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan membaca, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### **4.1.2.4 Pembuatan Instrumen**

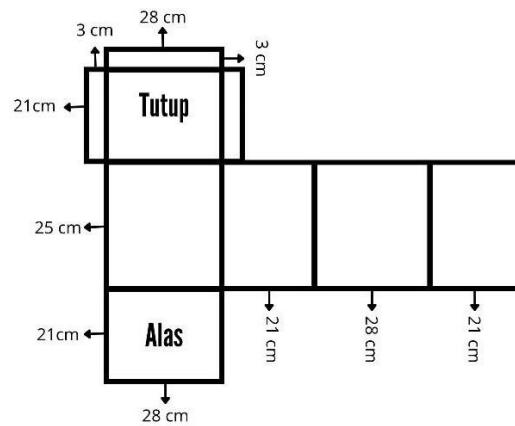
Pembuatan instrumen penelitian dalam pengembangan media *EduVoice Box* di kelas II SD Negeri 064966 Medan bertujuan untuk mengetahui tingkat **kevalidan** dan kepraktisan media yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respons kepraktisan guru dan kepraktisan siswa.

Angket validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek desain, tampilan, dan kemudahan penggunaan media. Angket validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi fabel dengan kurikulum dan karakteristik siswa. Sementara itu, angket validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media. Angket respons kepraktisan guru dan siswa digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, ketertarikan, serta kebermanfaatan *EduVoice Box* dalam proses pembelajaran.

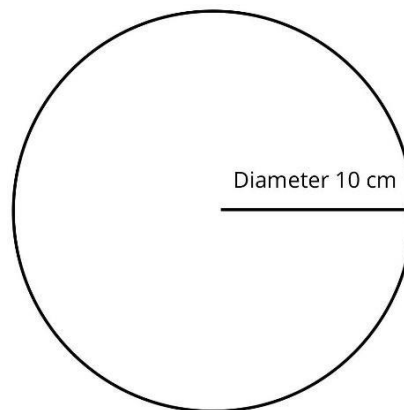
Instrumen disusun menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas, kemudian divalidasi sebelum digunakan dalam penelitian guna memperoleh data yang akurat mengenai kelayakan dan kepraktisan media *EduVoice Box*.

#### **4.1.2.5 Perancangan Produk**

Perancarang *EduVoice Box* ini dimulai dengan perancangan desain. Buatlah sebuah pola sebagai rancangan awal dalam pembuatan produk.



**Gambar 4.1** Pola dari *EduVoice Box*



**Gambar 4.2** Pola dari *SmartSpin*

Setelah perancangan produk dengan mendesain pola, siapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Disini peneliti menggunakan bahan triplek melamin, triplek venner, baut, sumpit, canva pro untuk mendesain, rangkaian paralel agar dapat bersuaradan karpet bludru sebagai cover dari *EduVoice Box* ini selain menjadi cover, karpet bludru ini dapat berfungsi sebagai engsel agar *EduVoice Box* ini dapat menyatu menjadi sebuah kotak ataupun melebar seperti pola pada gambar 4.1. Selain itu peneliti menggunakan alat seperti gergaji, lem korea, lem kambing.

Langkah selanjutnya potong triplek melamin dan triplek venner sesuai dengan pola pada gambar 4.1, rekatkan menggunakan lem kambing. Kemudian potong juga triplek venner sesuai dengan pola lingkaran diameter 10 cm seperti pada gambar 4.2, rekatkan menggunakan lem kambing. Satukan pola gambar 4.1 dengan lingkaran pola gambar 4.2 menggunakan baut seperti ini :



**Gambar 4.3 Hasil Awal**

Potong sumpit lebih kurang 5 cm, untuk menjadi petunjuk di atas pola lingkaran yang akan menjadi *SmartSpin*. Penggunaan baut berguna agar *SmartSpin* dapat berputar.

Terakhir adalah pengisian konten dimana seluruh isi dari *EduVoice Box* ini di masukkan.



**Gambar 4.4 Desain dari *SmartSpin***



**Gambar 4.5** Desain materi fabel



**Gambar 4.6** Hasil dari rangkaian paralel bersuara di tempel dengan poster Abjad

Pada gambar 4.5 dan gambar 4.6 di print menggunakan kertas *brief card*, seperti kertas hvs namun lebih tebal. Kemudian di laminating agar mengkilap dan tidak mudah rusak.



**Gambar 4.7 Hasil dari keseluruhan konten yang telah satukan di dalam EduVoice Box**

#### **4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan dengan melaksanakan uji kelayakan produk yaitu dengan validasi kepada ahli materi, media, dan bahasa bahwa produk tersebut benar dan layak untuk digunakan. Selanjutnya dilakukan juga uji kepraktisan media yang telah layak digunakan untuk melihat praktis atau tidaknya media tersebut dengan melakukan uji coba kelompok kecil dalam proses pengembangannya. Adapun langkah-langkah yang dilalui dalam pengembangan media pembelajaran *EduVoice Box* yaitu sebagai berikut:

##### **4.1.3.1 Uji Kelayakan / Validasi Ahli**

Pada tahapan ini media pembelajaran *EduVoice Box* akan dilaksanakan validasi kepada validator yang sudah ahlinya. Validator tersebut terdiri dari tiga yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli media dan ahli bahasa ini dilakukan oleh para dosen yang sesuai dengan ahli bidangnya dan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas yang sudah ahlinya. Adapun yang menjadi validator ahli adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Validator Media Pembelajaran**

NO	Nama Validator	Validasi
1	Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd	Ahli Media
2	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Ahli Bahasa
3	Nur Indah Apriani Lubis, S.Pd.	Ahli Materi

#### 4.1.3.1.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *EduVoice Box* yang telah dikembangkan, khususnya ditinjau dari aspek desain media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan indikator penilaian yang ditetapkan, serta untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd., dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Ringkasan hasil validasi ahli media terhadap *EduVoice Box* disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 4.2 Hasil Dari Validasi Ahli Media**

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	Warna dan cover pada bagian tutup media pembelajaran dipilih dengan tepat sehingga menarik perhatian siswa.	5	Sangat Baik
2	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran sudah tepat, menarik, dan mudah dibaca oleh siswa.	5	Sangat Baik
3	Penggunaan warna pada area penyajian materi dalam media pembelajaran tepat	5	Sangat Baik

	sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.		
4	Media pembelajaran dibuat dari bahan yang aman digunakan oleh siswa dan tidak mengandung unsur yang membahayakan.	5	Sangat Baik
5	Media pembelajaran disusun menggunakan bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar serta memiliki biaya pembuatan yang relatif murah.	5	Sangat Baik
6	Media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai bentuk pembelajaran, baik secara individual, berpasangan/kelompok, maupun secara klasikal.	5	Sangat Baik
7	Bahan-bahan yang dipilih dalam pembuatan media memiliki berat yang ringan, sehingga mudah dibawa dan dipindahkan oleh guru maupun siswa.	5	Sangat Baik
8	Media pembelajaran dirancang agar mudah digunakan oleh siswa, tanpa memerlukan panduan yang rumit.	5	Sangat Baik
9	Penempatan isi materi di dalam media pembelajaran tersusun secara tepat sehingga memudahkan siswa untuk mengambil dan mengembalikannya ke tempat semula.	5	Sangat Baik
10	Tata letak keseluruhan komponen media sudah sesuai, tidak membingungkan, dan mendukung keteraturan saat digunakan dalam proses pembelajaran.	5	Sangat Baik
Jumlah		50	Sangat Layak
Presentase		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (50/50) \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Sangat layak)}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator ahli media yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat layak”, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

Kemudian terdapat saran dari ahli media untuk menambahkan petunjuk penggunaan. Disini peneliti membuat petunjuk penggunaan dalam sebuah kertas terpisah.

#### **4.1.3.1.2 Validasi Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa pada media *EduVoice Box* dilakukan untuk mengukur kesesuaian penggunaan bahasa baku dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan telah sesuai dengan indikator yang ditetapkan, mudah dipahami oleh peserta didik kelas II sekolah dasar, serta sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Selain itu, validasi ahli bahasa juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran *EduVoice Box*. Validasi bahasa ini dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yaitu Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. Ringkasan hasil validasi ahli bahasa terhadap media *EduVoice Box* disajikan pada tabel berikut :

**Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	Struktur kalimat pada media pembelajaran tersusun dengan jelas dan tidak membingungkan.	5	Sangat Baik
2	Kalimat yang digunakan singkat, padat, dan mudah diikuti, sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman.	5	Sangat Baik
3	Bahasa pada media pembelajaran telah sesuai dengan kaidah EYD secara konsisten.	5	Sangat Baik
4	Penggunaan kosakata dan istilah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD, sehingga mudah dipahami.	5	Sangat Baik
5	Instruksi atau penjelasan pada media disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif bagi siswa SD.	5	Sangat Baik
6	Media menggunakan tata bahasa yang benar, baik dalam penyusunan frasa, klausa, maupun kalimat.	5	Sangat Baik
7	Penggunaan tanda baca, huruf kapital, dan penulisan kata pada media telah konsisten dan tepat.	5	Sangat Baik
Jumlah		35	Sangat Layak
Presentase		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (35/35) \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator bahasa diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Layak” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

#### 4.1.3.1.3 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas II SD Swasta Plus An-Nur Mulia, yaitu Ibu Nur Indah Apriani Lubis, S.Pd. Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran *EduVoice Box*. Melalui proses validasi ini, diharapkan materi yang disajikan telah sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan serta relevan dengan karakteristik peserta didik kelas II sekolah dasar. Selain itu, validasi ahli materi juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari validator guna menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Ringkasan hasil validasi materi selanjutnya disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Materi**

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	Materi yang disajikan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa kelas 2.	5	Sangat Baik
2	Penyajian materi telah disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa kelas 2, sehingga tidak terlalu sulit atau terlalu mudah.	5	Sangat Baik
3	Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4	Sangat Baik

4	Isi materi pada media pembelajaran mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	5	Sangat Baik
5	Materi dalam media pembelajaran membantu siswa dalam mengenali huruf dan kata dengan baik.	5	Sangat Baik
6	Contoh gambar yang digunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan isi materi.	5	Sangat Baik
7	Gambar yang ditampilkan jelas, tidak samar, dan mudah dipahami oleh siswa kelas 2.	5	Sangat Baik
Jumlah		34	Sangat Layak
Presentase		97%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (34/35) \times 100\%$$

$$= 97\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator materi diperoleh skor yaitu “97%” dengan kriteria “Sangat Layak” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

#### 4.1.3.2 Uji Kepraktisan Guru dan Kepraktisan Siswa

Praktis berarti mudah dan menyenangkan dalam penggunaannya, baik dalam pemanfaatan suatu produk maupun media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar. Media pembelajaran yang praktis memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Tingkat kepraktisan ini dapat dilihat dari angket yang diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Guru

juga perlu mempertimbangkan kegunaan dan kemudahan media pembelajaran yang dirancang untuk siswa. Media pembelajaran harus memenuhi aspek kepraktisan agar mudah dipahami dan digunakan.

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh validator selanjutnya akan diuji tingkat kepraktisannya melalui respon guru dan siswa. Uji kepraktisan ini melibatkan guru kelas dan siswa kelas 2 SD Negeri 064966 Medan. Berikut ini adalah hasil kepraktisan media *EduVoice Box* berdasarkan respons guru dan siswa.

#### 4.1.3.2.1 Kepraktisan Guru

Instrumen angket kepraktisan disebarakan setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran *EduVoice Box* dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Pada tahap uji coba produk, peneliti melaksanakan uji kepraktisan dengan melibatkan wali kelas II SD Negeri 064966 Medan, yaitu Ibu Ernita Suhartini, S.Pd. Uji kepraktisan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta kebermanfaatan media *EduVoice Box* dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil analisis uji kepraktisan yang diperoleh dari guru menunjukkan bahwa media *EduVoice Box* dinilai praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas II. Adapun hasil penilaian uji kepraktisan guru selanjutnya disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru**

No	Aspek keterbacaan	Skor	Kategori
1	Jenis bahan yang digunakan pada <i>EduVoice Box</i> sudah sesuai untuk media pembelajaran.	5	Sangat baik

2	Bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan siswa saat digunakan.	5	Sangat baik
3	Media <i>EduVoice Box</i> memiliki ketahanan yang baik dan tidak mudah rusak.	5	Sangat baik
4	Bahan yang digunakan ringan, mudah dipindahkan, dan praktis dalam penyimpanan.	5	Sangat baik
5	Bahan penyusun media mudah ditemukan di lingkungan sekitar dengan harga terjangkau.	5	Sangat baik
6	Jenis bahan yang digunakan pada <i>EduVoice Box</i> sudah sesuai untuk media pembelajaran.	5	Sangat baik
7	Gambar pada media terlihat jelas dan tidak buram.	5	Sangat baik
8	Gambar yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran.	5	Sangat baik
9	Komposisi warna, tulisan, dan gambar pada media terlihat serasi dan menarik.	5	Sangat baik
10	Ukuran gambar proporsional dan mudah dikenali oleh siswa kelas rendah.	5	Sangat baik
11	Materi pada media sesuai dengan indikator pembelajaran dan kompetensi dasar (KD).	5	Sangat baik
12	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	5	Sangat baik
13	Isi materi pada media membantu siswa dalam memahami huruf dan kata.	5	Sangat baik
14	Penyajian materi runtut, jelas, dan tidak membingungkan siswa.	5	Sangat baik
15	Materi yang digunakan sesuai dengan cakupan materi pelajaran di kelas rendah.	5	Sangat baik
16	Materi yang disajikan menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.	5	Sangat baik

17	Contoh materi dan gambar mendukung pemahaman konsep yang diajarkan.	5	Sangat baik
18	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa kelas 2 SD.	5	Sangat baik
19	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	5	Sangat baik
20	Bahasa dan kalimat pada media mudah dipahami oleh siswa.	5	Sangat baik
Jumlah		<b>50</b>	Sangat
Presentase		100%	layak

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (50/50) \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh guru kelas diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Praktis” Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

#### 4.1.3.2.2 Kepraktisan Siswa

Instrumen angket kepraktisan ini diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran *EduVoice Box*. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *EduVoice Box* yang telah dikembangkan berdasarkan respons siswa. Angket kepraktisan disusun dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, kejelasan penyajian, serta kebermanfaatan media dalam proses

pembelajaran. Hasil analisis uji coba kepraktisan media pembelajaran *EduVoice*

*Box* berdasarkan respons siswa selanjutnya disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.6 Rekapitan Hasil Kepraktisan Siswa**

No	Nama Siswa	Penelitian										Jumlah skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	siswa 1	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	96
2	siswa 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
3	siswa 3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	96
4	siswa 4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42	84
5	siswa 5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	47	94
6	siswa 6	5	5	5	3	5	4	5	3	5	3	43	86
7	siswa 7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
8	siswa 8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
9	siswa 9	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	43	86
10	siswa 10	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	46	92
11	siswa 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
12	siswa 12	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47	94
13	siswa 13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
14	siswa 14	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	48	96
15	siswa 15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
16	siswa 16	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90
17	siswa 17	3	4	5	4	-	4	5	5	5	5	40	80
18	siswa 18	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98
19	siswa 19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
20	siswa 20	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	47	94
21	siswa 21	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98
22	siswa 22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
23	siswa 1	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	96
24	siswa 2	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	96
Nilai Maksimum												100	
Nilai Minimum												80	
Jumlah												2276	Sangat praktis
Rata-rata												94,83	

Dari data jumlah yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan data nilai

dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$= (2276/2400) \times 100\%$$

$$= 94,83\% \text{ Sangat Layak}$$

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa kelas II diperoleh skor yaitu “94,83%” dengan kriteria “Sangat Praktis”. Kemudian untuk mendapatkan hasil akurat dilakukan analisis penilaian sejauh mana media ini dapat berhasil dan dinyatakan layak untuk digunakan. Peneliti melukan uji kelayakan menggunakan pretest postest.

**Tabel 4.7 Hasil Pretest**

Hasil Pretest												
Nama	Indikator										Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
siswa 1	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	24	60
siswa 2	3	3	3	2	1	3	2	2	2	3	24	67,5
siswa 3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	27	60
siswa 4	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	24	60
siswa 5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	22	55
siswa 6	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	52,5
siswa 7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
siswa 8	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	25	62,5
siswa 9	4	4	3	3	2	4	3	2	3	4	32	80
siswa 10	2	2	2	2	2	2	4	3	4	2	25	62,5
siswa 11	1	1	2	3	3	1	2	4	2	1	20	50
siswa 12	2	3	2	4	4	2	1	2	1	2	23	57,5
siswa 13	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	21	52,5
siswa 14	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	26	65
siswa 15	2	3	4	3	2	3	3	4	4	2	30	75
siswa 16	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	52,5
siswa 17	2	2	1	2	4	2	2	1	1	2	19	47,5
siswa 18	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	52,5
siswa 19	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	22	55
siswa 20	3	3	2	2	3	3	3	4	2	4	29	72,5
siswa 21	2	4	3	3	2	4	4	2	3	2	29	72,5

siswa 22	2	2	4	4	2	2	2	1	4	1	24	60
siswa 23	2	1	2	2	3	1	1	3	2	2	19	47,5
siswa 24	2	2	1	1	4	2	2	2	1	3	20	50
Nilai Maksimum											80	
Nilai Minimum											47,5	
rata-rata											59,16667	

Berdasarkan data hasil pretest kemampuan membaca yang terdiri dari 24 siswa dengan 10 indikator penilaian, diperoleh bahwa nilai tertinggi siswa adalah 80 dan nilai terendah adalah 47,5. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 59,17, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa secara umum masih berada pada kategori cukup dan belum optimal. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang memperoleh nilai pada rentang 50–65, sehingga kemampuan membaca kata sederhana maupun memahami isi bacaan masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, jika dilihat dari perolehan skor pada setiap indikator, sebagian besar siswa berada pada skor 2 dan 3, bahkan masih terdapat siswa yang memperoleh skor 1. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca kata sederhana sudah mulai berkembang, namun belum merata pada seluruh siswa. Sementara itu, dalam memahami isi bacaan, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan, terutama dalam menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi bacaan.

Dengan demikian, hasil pretest ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa, baik dalam aspek membaca kata sederhana maupun memahami isi bacaan, masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menarik agar kemampuan membaca siswa dapat berkembang secara optimal pada tahap selanjutnya.

**Tabel 4.8 Hasil Posttest**

Hasil Posttest												
Nama	Indikator										Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
siswa 1	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	33	82,5
siswa 2	4	3	3	4	1	3	4	4	4	4	34	85
siswa 3	4	3	3	4	1	3	4	4	4	4	34	85
siswa 4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	36	90
siswa 5	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	32	80
siswa 6	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	36	90
siswa 7	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	37	92,5
siswa 8	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	35	87,5
siswa 9	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37	92,5
siswa 10	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	33	82,5
siswa 11	1	1	4	4	3	4	4	3	4	4	32	80
siswa 12	2	4	4	4	4	4	4	4	1	2	33	82,5
siswa 13	4	4	3	4	2	4	4	1	4	3	33	82,5
siswa 14	4	4	4	4	1	4	4	3	4	3	35	87,5
siswa 15	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2	34	85
siswa 16	4	3	4	3	3	3	4	2	4	2	32	80
siswa 17	3	4	1	4	4	4	2	1	3	2	28	70
siswa 18	4	4	4	4	3	4	3	2	4	2	34	85
siswa 19	4	2	4	3	4	2	2	4	4	4	33	82,5
siswa 20	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	35	87,5
siswa 21	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95
siswa 22	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	34	85
siswa 23	3	4	4	2	3	4	4	4	2	3	33	82,5
siswa 24	4	2	4	1	4	4	2	4	4	4	33	82,5
Nilai Maksimum												95
Nilai Minimum												70
rata-rata												84,79167

Berdasarkan data hasil posttest kemampuan membaca yang terdiri dari 24 siswa dengan 10 indikator penilaian, diperoleh bahwa nilai tertinggi siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 70. Rata-rata nilai posttest mencapai 84,79, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa secara umum berada pada

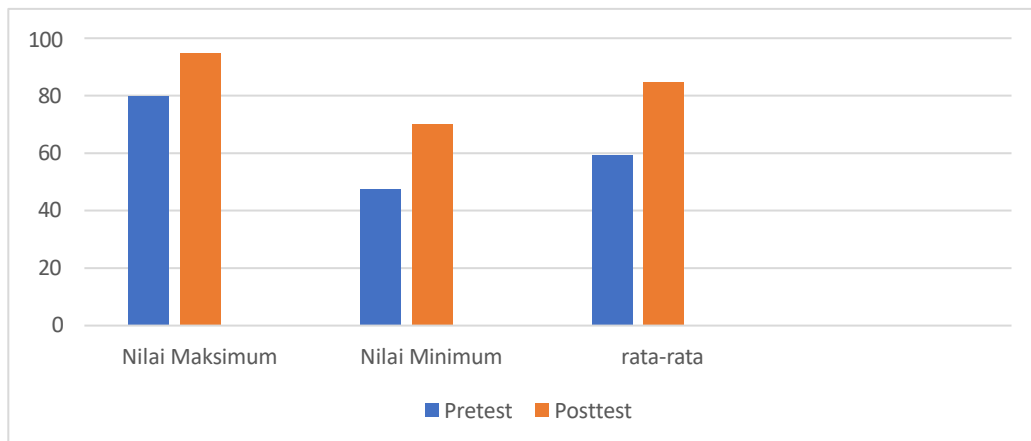
kategori baik hingga sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pretest sebelumnya.

Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada rentang 80–90, bahkan beberapa siswa mencapai nilai di atas 90, seperti siswa ke-7, 9, dan 21. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca kata sederhana maupun memahami isi bacaan mengalami perkembangan yang cukup pesat. Peningkatan ini juga terlihat dari perolehan skor pada setiap indikator, di mana sebagian besar siswa memperoleh skor 3 dan 4, serta sangat sedikit yang masih berada pada skor rendah.

Selain itu, siswa sudah menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami isi bacaan, seperti menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi bacaan. Kemampuan membaca kata sederhana juga semakin lancar dan percaya diri. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai relatif lebih rendah dibandingkan yang lain, namun secara keseluruhan kemampuan mereka juga mengalami peningkatan.

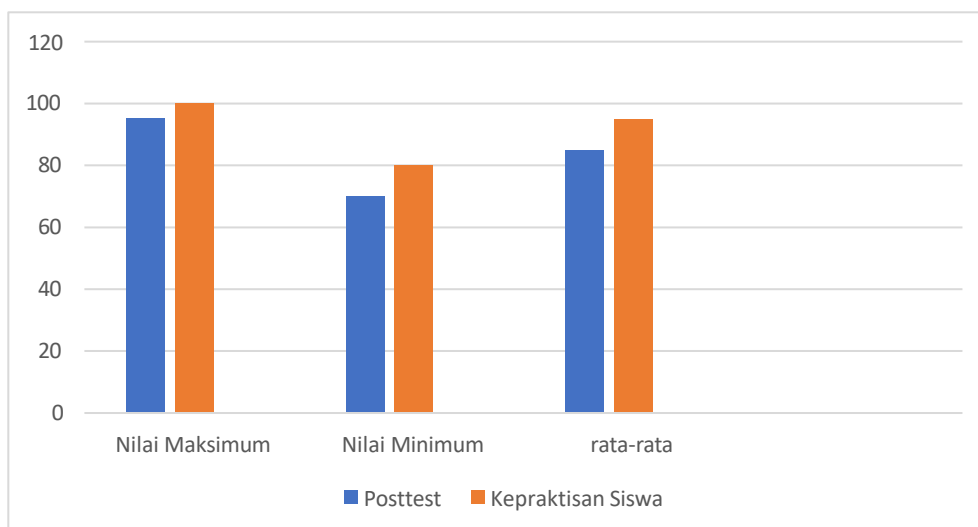
Dengan demikian, hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa, baik dalam aspek membaca kata sederhana maupun memahami isi bacaan, mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Untuk memperjelas hasil pretest posttest berikut grafik disajikan:



**Gambar 4.8 Grafik Perbandingan *Pretest* dan *posttest***

Untuk memperjelas hasil penelitian, data hasil *posttest* dan angket respon siswa disajikan dalam bentuk grafik. Penyajian ini bertujuan untuk memudahkan dalam melihat peningkatan kemampuan membaca siswa serta mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.



**Gambar 4.9 Perbandingan *Posttest* Dan Kepraktisan Siswa**

Berdasarkan data yang disajikan, terlihat perbandingan antara hasil *posttest* dan kepraktisan siswa dalam pembelajaran.

Data kepraktisan siswa menunjukkan nilai maksimum sebesar 100, nilai minimum 80, dan rata-rata 95. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Artinya, siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik dari segi kemudahan penggunaan, ketertarikan, maupun kebermanfaatannya dalam membantu memahami materi.

Sementara itu, hasil posttest menunjukkan nilai maksimum 95, nilai minimum 70, dan rata-rata sebesar 84,79. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah pembelajaran mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik. Sebagian besar siswa telah mencapai hasil belajar yang memuaskan, meskipun masih terdapat beberapa siswa dengan nilai yang lebih rendah.

Jika dibandingkan, rata-rata kepraktisan siswa (95) lebih tinggi daripada rata-rata hasil posttest (84,79). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga sangat praktis dan mudah diterima oleh siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang digunakan tergolong efektif dan praktis dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan.

#### **4.2 Pembahasan Hasil**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran *EduVoice Box* yang dikembangkan untuk siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan menunjukkan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat baik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sampai pada tahap

pengembangan, yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran di sekolah dasar. Seluruh tahapan penelitian, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, hingga pengembangan produk, dilakukan secara sistematis agar media yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa *EduVoice Box* memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa desain media telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik, baik dari segi tampilan visual, pemilihan warna, ukuran huruf, maupun tata letak komponen media. Selain itu, bahan yang digunakan dinilai aman, ringan, dan mudah diperoleh, sehingga mendukung aspek kepraktisan dalam penggunaannya di lingkungan sekolah. Media *EduVoice Box* juga dinilai fleksibel karena dapat digunakan dalam berbagai bentuk pembelajaran, baik secara individu, berkelompok, maupun klasikal.

Hasil validasi oleh ahli bahasa juga menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Hal ini menandakan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *EduVoice Box* telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas II sekolah dasar. Penggunaan kalimat yang sederhana, jelas, dan komunikatif membuat siswa lebih mudah memahami instruksi serta isi materi yang disajikan. Selain itu, konsistensi penggunaan ejaan, tanda baca, dan kosakata yang tepat turut mendukung kejelasan pesan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini.

Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam *EduVoice Box* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan indikator yang ingin dicapai. Penyajian materi dinilai runtut, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II. Materi yang dikembangkan juga dinilai mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara bertahap melalui media yang bersifat konkret dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Setelah media dinyatakan layak oleh para validator, tahap selanjutnya adalah uji kepraktisan media pembelajaran *EduVoice Box* yang melibatkan guru dan siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan. Hasil uji kepraktisan berdasarkan respons guru menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa *EduVoice Box* mudah digunakan, tidak memerlukan petunjuk yang rumit, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran secara lebih efektif. Media ini juga dinilai mampu membantu guru dalam mengelola kelas, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Selain respons guru, hasil uji kepraktisan berdasarkan respons siswa juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan persentase sebesar 94,83% dan kategori sangat praktis. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media *EduVoice Box* menarik, mudah digunakan, dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Interaksi langsung siswa dengan media pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini

menunjukkan bahwa media *EduVoice Box* tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *EduVoice Box* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II sekolah dasar. Media ini mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, *EduVoice Box* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar serta berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi dan jenjang yang berbeda.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *EduVoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Presentasi validasi dari ahli media 100%, ahli Bahasa 100%, dan ahli materi 97% Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli tersebut, media pembelajaran *EduVoice Box* dinyatakan memenuhi kriteria "Sangat layak" untuk digunakan di sekolah.
2. Hasil kepraktisan media pembelajaran *EduVoice Box* berdasarkan respons guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Praktis". Sementara itu, respons siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,83% dengan kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil kepraktisan dari respons guru dan siswa tersebut, media pembelajaran *EduVoice Box* dinyatakan memenuhi kriteria "Sangat Praktis" dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan media *EduVoice Box* pada siswa kelas II SD Negeri 064966 Medan dengan materi membaca fabel menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : 1 analisis (*analyze*), 2 perancangan (*design*), 3 pengembangan (*development*), 4 implementasi (*implementation*), 5 evaluasi (*evaluation*). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja dan hanya uji coba skala kecil. Kemudian media ini layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berlangsung

sehingga peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran berlangsung.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *EduVoice Box* yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik bagi guru, sekolah, peneliti selanjutnya, maupun pengembangan media pembelajaran ke depan.

1. Bagi guru, disarankan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran *EduVoice Box* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, serta memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Guru juga disarankan untuk mengombinasikan penggunaan *EduVoice Box* dengan metode pembelajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton.
2. Bagi sekolah, disarankan agar dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran inovatif seperti *EduVoice Box* sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah dapat memfasilitasi guru dalam penggunaan media pembelajaran melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan media *EduVoice Box* pada materi pembelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda, sehingga manfaat media ini dapat dirasakan lebih luas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan hingga tahap implementasi dan evaluasi secara menyeluruh untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *EduVoice Box* terhadap hasil belajar siswa dalam jangka waktu yang lebih panjang. Disarankan agar media *EduVoice Box* dapat disempurnakan dari segi desain, konten, maupun fitur pendukung agar lebih variatif dan menarik. Pengembangan lebih lanjut juga dapat dilakukan dengan menambahkan unsur teknologi sederhana lainnya atau menyesuaikan media dengan kebutuhan pembelajaran di berbagai kondisi sekolah. Dengan adanya pengembangan berkelanjutan, diharapkan *EduVoice Box* dapat menjadi media pembelajaran yang semakin efektif, praktis, dan relevan digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abnisa, A. P., & Zubairi, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Mts Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2183–2198.
- Alifa, J., Listyarini, I., & Putriyanti, L. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 426–438.
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3 SE-Articles), 103–115. <https://doi.org/10.54066/Jikma.V1i3.463>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3 SE-Articles), 3077–3086. <https://doi.org/10.58230/27454312.778>
- Anggraini, K. C. S., Rifanah, F. D., & Rohmah, L. W. A. (2023). Pelatihan Model Student Facilitator And Explaining (SFAE) Dengan Media Kotak Pintar Pada Mata Pelajaran IPAS Bagi Guru Sukorejo. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 1087–1100.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan,

- Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran).  
*Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 5(1).
- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 Di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(03 SE-Articles), 330–341. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V3i03.557>
- Aspiati, Hidayat, A., & Arvyaty. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Dengan Media Kotak Pintar Di Tk Barakati Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 141–150.
- Basri, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC), Meningkatkan Kemampuan Membaca Di Sekolah Dasar. *PEJ (PRIMARY EDUCATION JOURNAL)*, 8(1), 29–33.
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/Jee.V6i4.6160>
- Candrawati, S. O. E., & Wiratsiwi, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smartbox Untuk Meningkatkan Resilience Belajar Matematiks Peserta Didik Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas 1 SDN SENDANGHARJO 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 773–783.
- Dewi, E. R., Nurasih, I., & Nurmeta, I. K. (2023). Media Engklek Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3 SE-Articles), 1409–1415.

<https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i3.5742>

- Dewi, K., & Dwijayanti, I. (2023). Pengembangan Media Permainan Kopinsa (Kotak Pintar Berbahasa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak. *Jurnal Tambora*, 7(1).
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Failasufah, M., & Setyasto, N. (2023). Audio-Assisted Smartbox Learning Media In IPAS Content Of Metamorphosis Of Animals For Fourth-Grade Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3 SE-Articles), 456–464. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V7i3.65677>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik Sma Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26.
- Gunawan, D., Mustofa, B., & Wahyudin, D. (2022). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Verbal Linguistik Intelligence Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2979–2993. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i2.2541>
- Hamidah, R. N., Mukmin, B. A., & Irmayanti, E. (2025). Pengembangan Media Smobi (Smart Box Perubahan Energi) Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 621–634.
- Ilhami, A. (2022). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah*

*Pendidikan Dasar*, 07(2), 605–619.

Indarti, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Membaca (KOPINCA) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Sunan Kalijogo Subontoro Santren Mojoagung Jombang*. Universitas Pesantren Tinggi Darul'Ulum.

Indriani, C. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2 SE-Articles), 330–339. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.505>

Kristanto, D. H., & Kurnia, I. (2024). Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian & Pembagian Kelas II SD. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 1392–1399.

Kumorowati, D. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Simbol Huruf B, D Dan P Melalui Kegiatan Bermain Kotak Pintar. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(2 SE-Articles), 74–85. <https://doi.org/10.24246/Audiensi.Vol2.No22023pp74-85>

Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2 SE-Articles), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>

Lestari, N. W., Ritonga, S., Ritonga, S. A., & Yulizar, I. (2025). Pengaruh Media

Kotak Pintar Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Al-Khoir Sidorukun Kecamatan Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu. *Qalam Lil Athfal*, 3(1).

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.

Maghfiroh, Y., Tyas, A., & Hardini, A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(2), 272–281. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i2.997>

Maulidiana, F., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan Dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *Innovative: Journal Of Social ...*, 4(2), 1664–1675. <http://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/9376>

Maulidina, N., Faulia, A., & Oktaviani, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 179–191. <https://doi.org/10.61722/Jmia>

Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Penulis: *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 554–559. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V3i03.3429>

Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5 SE-Articles), 3928–3939.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>

Nabillah, R., Nasution, S., & Muhammad Syaifullah. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Pintar Baca (Smart Box) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDS Muhammadiyah 18 Medan. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(2 SE-Articles), 11–34. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i2.5013>

Nafili, A. R., & Pramowardhani, A. (2024). Peranan Keterampilan Berbahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan*, 5(3), 156–161.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1 SE-Articles), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2 SE-Articles), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>

Permana, S. P., & Kasrivan, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5 SE-Articles), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>

Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian*

*Masyarakat*, 4(5 SE-Articles), 9758–9762.  
<https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.20921>

Pratiwi, I., & Amelia, C. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada TK/RA Darussalam Dan TK/RA Al-Fattah. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 188–193.

Pratiwi, R., & Zulfadewina. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4 SE-Articles), 1247–1255. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>

Putri, F. D., Fajrie, N., & Indriani, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Materi Cerita Fabel Kelas 2 SD 2 MIJEN. *Jurnal Binagogik*, 12(2), 111–119.

Putri, R., & Karisman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar ( Smart Board ) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189.

Putri, R., Sudarti, S., & Iin Maulina. (2025). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Kotak Pintar. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 8(2 SE-Research Articles), 726–739.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.825>

Putri, S. D. P., Iswatiningsih, D., Astuti, R. D., & Rasyida, N. A. (2026). Pemanfaatan Media Video Dan Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Fabel Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pembelajaran*, 7(1).

- Rahmawati, I. N., Damariswara, R., & Budianto, A. (2025). Pengembangan Media KOPIKOKA (Kotak Pintar Kosa Kata) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kosa Kata Pada Kelas 1 SD Negeri Setonopande 1. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 1569–1579.
- Ramadhani, N. P., Nazilah, R. H., Devi, J. R., Salsabila, I., Susanti, S., Sukardi, A. T. N., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Rendah SD Negeri Lidah Wetan II/462. *Journal Of Contemporary Issues In Primary Education*, 3(1 SE-Articles), 1–16.  
<https://doi.org/10.61476/17y6f059>
- Sandra, A. L., & Kusuma, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smartbox Mathematic Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 587–601.  
<https://doi.org/10.23969/Jp.V9i04.18014>
- Sari, M., Ningsih, M. M. S., Febriani, M., Febrianty, A., Prawita, T. W., & Nurjannah, A. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Student Centered Learning. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 219–230.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140.  
[https://doi.org/10.28926/Riset\\_Konseptual.V7i1.675](https://doi.org/10.28926/Riset_Konseptual.V7i1.675)

- Syahri, W., & Yusnadar, Y. (2022). Pengembangan E-Book Materi Gas Ideal Berbasis Multipel Representasi Menggunakan 3D Pageflip. *Journal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, 14(1), 1–9.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i5.2032>
- Tumanggor, F., Elvi Mailani, I., & Lidia Simanihuruk, P. A. (2025). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 175746 Adiankoting. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02 SE-Articles), 474–487. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V11i02.5963>
- Ulfi, U. I. A., Utami, R. E., Reffiane, F., & Suprihatini, G. (2023). Kesulitan Membaca Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender And Society Journal*, 4(1 SE-Articles), 60–65. <https://doi.org/10.23887/Igsj.V4i1.60223>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2 SE-Articles), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>
- Wijayanto, R. P., Sulistiani, I. R., & Zakaria, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Bigbook Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 MI Assalam Batu. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 120–128. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/Article/View/11589/8952>

- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Putri, D. A. E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation In Learning And Education*, 1(2), 93–102.
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). Gembangan Media Flipbook Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral Pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 3(5).
- Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13(1 SE-Articles), 70–92. <https://doi.org/10.52849/apokalupsis.v13i1.41>

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### ANALISIS KEBUTUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Jumlah siswa : 24

Siswa laki-laki : 12

Siswa perempuan : 12

Pemetaan kebutuhan belajar berdasarkan kemampuan awal peserta didik

<b>KEMAMPUAN AWAL</b>	<b>Type A (Low)</b>	<b>Type B (Medium)</b>	<b>Type C (High)</b>
Nama Peserta didik	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.	1. 2. 3. 4. 5.
Diferensiasi Proses	Pembelajaran dengan berdiskusi melalui pendampingan secara intens	Pembelajaran dengan berdiskusi melalui pendampingan	Pembelajaran dengan berdiskusi secara mandiri
Diferensiasi Produk	Peserta didik mampu menuliskan dan mengeja atau sebuah kata serta mampu menjawab pertanyaan singkat berdasarkan fabel.	Peserta didik mampu menuliskan kata-kata dari huruf yang keluar setelah menggunakan <i>smart spin</i> , diberikan 5 kali dan menenukan huruf pertama.	Peserta didik mampu menuliskan kata-kata dari huruf yang keluar setelah menggunakan <i>smart spin</i> serta menuliskan dan kalimat yang berisikan kata-kata yang telah mereka tentukan, diberikan 5 kali dan menenukan huruf pertama.

## MODUL AJAR

### A. INFORMASI UMUM

Penyusun	Sabila Rahmatika Siregar
Kelas / Fase / Semester	II / B / Ganjil
Domain / BAB	Bahasa Indonesia / BAB 5 Berteman dalam Keragaman
Topik	Membaca Fabel
Kompetensi Awal (Pengetahuan/Keterampilan Prasyarat)	Peserta didik mampu mengetahui 26 alfabet dengan baik.
Dmensi Profil Lulusan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keimanan Dan Ketakwaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa ✓</li> <li>2. Kewargaan ✓</li> <li>3. Penalaran Kritis ✓</li> <li>4. Kreatif ✓</li> <li>5. Kolaboratif ✓</li> <li>6. Kesehatan</li> <li>7. Kemandirian ✓</li> <li>8. Komunikasi ✓</li> </ol>
Sarana dan Prasarana	<p>Sumber belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amalia Fitri,dkk. 2023. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas II (Edisi Revisi). Jakarta Selatan. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi</li> <li>2. Media pembelajaran             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>EduVoice Box</i></li> <li>2. Video Lagu Nasional dan Daerah Lagu Satu Nusa <a href="https://youtu.be/KtHIucc0ZAY?si=98k5sfS_zDZwPNLR">https://youtu.be/KtHIucc0ZAY?si=98k5sfS_zDZwPNLR</a> Lagu satu jari kanan satu jari kiri (Menggapai bintang) <a href="https://youtu.be/OVbGAT6WIsk?si=iO7deHH3y-u0Qyq">https://youtu.be/OVbGAT6WIsk?si=iO7deHH3y-u0Qyq</a></li> <li>3. Video Lagu ABC</li> </ol> </li> </ol> <p>Sarana dan Prasarana</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Speaker</li> <li>2. Proyektor</li> </ol>
Target Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dengan kemampuan awal low atau tipe a berjumlah 12 orang</li> <li>2. Peserta didik dengan kemampuan awal medium atau tipe b berjumlah 7 orang</li> </ol>

	3. Peserta didik dengan kemampuan awal high atau tipe c berjumlah 5 orang
--	---

## B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Elemen	Peserta didik mampu melafalkan kata dan dapat dipahami, bertanya jawab berdasarkan topik sederhana.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu <b>membilang</b> jawaban berdasarkan fabel menggunakan <i>EduVoice box</i> dengan baik dan benar. <b>(C1-Pengetahuan)</b></li> <li>2. Peserta didik mampu <b>menyebutkan</b> kosa kata menggunakan <i>smartspin</i> media <i>EduVoice Box</i> dengan baik dan benar. <b>(C3-Aplikasi)</b></li> <li>3. Peserta didik mampu <b>mendiskusikan</b> kosa kata menjadi kalimat melalui diskusi kelompok dengan tepat <b>(C2-Pemahaman)</b></li> <li>4. Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu <b>mempresentasikan</b> hasil diskusi tentang membaca fabel dengan tepat. <b>(P3-keterampilan)</b></li> </ol>
Pemahaman Bermakna	Pemahaman bermakna dalam mengenal huruf dan kosakata melalui fabel merupakan proses pembelajaran bahasa yang melibatkan kemampuan peserta didik untuk memahami, mengidentifikasi, serta menggunakan huruf dan kosakata baru melalui teks cerita fabel. Melalui fabel yang menampilkan cerita sederhana, tokoh hewan, dan alur yang menarik, peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya serta mengenali kosakata dalam konteks yang nyata. Pembelajaran melalui fabel memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup karena kosakata dan struktur bahasa tidak diajarkan secara terpisah, melainkan muncul secara alami dalam cerita yang dibaca.
Kerangka Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Praktik Pedagogis</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Model pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i> (PBL)</li> <li>2. Metode Pembelajaran : ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan</li> <li>3. Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Mendalam</li> </ol> </li> </ul>

		<p>4. Strategi Pembelajaran : <i>Teaching at the Right Level</i> (TaRL)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kemitraan Pembelajaran</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antar peserta didik (<i>peer learning</i>) : kerja kelompok, saling menjelaskan cara kerja</li> <li>2. Peserta didik – guru : guru sebagai fasilitator, bukan pemberi informasi tunggal</li> </ol> </li> <li>• <b>Lingkungan Belajar</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kelas ditata dalam format diskusi kelompok</li> <li>2. menyediakan bahan bacaan</li> <li>3. menggunakan ruang virtual YouTube untuk menyampaikan materi.</li> </ol> </li> <li>• <b>Pemanfaatan Digital</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Video Pembelajaran dari YouTube dan Canva untuk menyampaikan materi</li> </ol> </li> </ul>
Pertanyaan Pemantik		<p><b><i>Mindful learning</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ada yang masih ingat pembelajaran kita minggu lalu?</li> <li>2. Apakah kalian tau apa itu fabel?</li> <li>3. Siapakah yang sedang diejek oleh bangau?</li> </ol> <p><b><i>Meaningful Learning</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Apakah kalian sering mendengarkan orang bercerita fabel?</li> </ol>
Persiapan Pembelajaran	Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat perangkat pembelajaran</li> <li>2. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan</li> <li>3. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran serta alat-alat yang akan digunakan dalam mengerjakan LKPD</li> <li>4. Guru mengkondisikan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai</li> <li>5. Menyiapkan LKPD dan lainnya</li> </ol>

### C. PENGALAMAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan ( <i>berkesadaran, bermakna, Joyful</i> )		15 menit

Pembiasaan dan orientasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka mata pelajaran dengan mengucapkan salam (<b>Komunikasi, communication</b>)</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking “satu jari kanan, satu jari kiri” (<b>Joyful</b>)</li> <li>3. Guru mengajak peserta didik untuk berdo’a, dipimpin oleh perwakilan dari kelas. (<b>Keimanan Dan Ketakwaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa</b>).</li> <li>4. Setelah berdoa dilanjutkan dengan menyanyikan lagu wajib nasional yaitu “Satu Nusa, Satu Bangsa” (<b>Kewargaan</b>)</li> <li>5. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.</li> </ol>	
Apersepsi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. ada yang masih ingat pembelajaran kita minggu lalu?</li> </ol> (<b>Penalaran Kritis, Critical thinking</b>)  Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan dari guru tersebut. (<b>Penalaran Kritis, Critical thinking</b>) </li> <li>2. Guru memberikan apresiasi terhadap peserta didik dan motivasi dalam belajar serta memberitahukan judul materi yang akan di sampaikan pada hari ini. (<b>Komunikasi, communication</b>)</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (<b>Komunikasi, communication</b>)</li> </ol>	
<b>B. Kegiatan Inti (<i>berkesadaran,memahami, mengaplikasi, merefleksi</i>)</b>		50 menit
Fase 1 : Orientasi Siswa Terhadap Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apakah kalian tau apa itu fabel?</li> <li>b. Apakah kalian sering mendengarkan orang bercerita fabel?</li> </ol> (<b>P3-Penalaran Kritis, Critical thinking</b>) </li> <li>2. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru.</li> <li>3. Guru menunjukkan media pembelajaran berupa <i>EduVoice Box</i> (<b>Pedagogical Knowledge</b>)</li> <li>4. Guru meminta seorang murid untuk membacakan fabel yang ada di media pembelajaran tersebut.</li> </ol>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru kembali melempar pertanyaan kepada peserta didik       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siapakah yang sedang diejek oleh bangau?</li> </ol> </li> <li>6. Guru meminta peserta didik dengan tipe a (low) untuk maju dan menjawab pertanyaan.</li> <li>7. Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan dari guru tersebut.</li> <li>8. Guru meminta untuk menuliskan jawabannya dengan berbantuan EduVoice Box. Dimana peserta didik dapat menyebutkan dan mengenal huruf berdasarkan media pembelajaran tersebut. <b>(Penalaran Kritis, Pedagogical Knowledge)</b></li> <li>9. Guru kembali melemparkan pertanyaan dan mengulang step yang sama selama 5 kali untuk anak-anak dengan tipe low</li> </ol>	
<p>Fase 2 : Mengorganisasi kan Siswa untuk Belajar</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok berdasarkan analisis kebutuhan belajar peserta didik       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kelompok tipe A dengan tingkat kemampuan awal rendah (low) dengan soal yang relative mudah yaitu menjawab pertanyaan singkat berdasarkan fabel.</li> <li>b. Kelompok tipe B dengan tingkat kemampuan awal sedang (medium) dengan soal yang tidak terlalu sulit yaitu diberikan 5 kali menggunakan smart spin dan menenukan huruf pertama, kemudian diminta untuk membuat kata-kata dari huruf tersebut</li> <li>c. Kelompok tipe C dengan tingkat kemampuan awal tinggi (high) yaitu diberikan 5 kali menggunakan smart spin dan menenukan huruf pertama, kemudian diminta untuk membuat kata-kata dari huruf tersebut dan kalimat yang berisikan kata-kata yang telah mereka tentukan <b>(diferensiasi proses-collaboration)</b></li> </ol> </li> <li>2. Guru memberikan arahan kepada peserta didik tentang kerja kelompok yang akan</li> </ol>	

	<p>dilakukan (<i>Komunikasi, communication</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru memberikan LKPD berupa lembaran kosong</li> <li>4. Peserta didik dengan tipe b dan tipe c diminta untuk menggunakan <i>smartspin</i> bergantian.</li> <li>5. Setelah masing-masing kelompok mendapatkan huruf yang mereka dapat, peserta didik diminta oleh guru untuk mengerjakan LKPD tersebut sesuai dengan petunjuk yang ada di LKPD tersebut (<i>Komunikasi, communication</i>)</li> </ol>	
Fase 3 : membimbing peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mulai bertanya kepada kelompok dengan tipe a, sekaligus melakukan bimbingan dengan lebih intens.</li> <li>2. Guru memberikan bimbingan dan pendampingan Kelompok tipe A : Pembelajaran dengan berdiskusi melalui pendampingan secara intens. Kelompok tipe B : Pembelajaran dengan berdiskusi melalui pendampingan Kelompok tipe C : Pembelajaran dengan berdiskusi secara mandiri.</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi mengerjakan LKPD (<b>kolaborasi, collaboration</b>)</li> <li>4. Pada saat yang sama, guru melakukan penilaian kinerja, ketika peserta didik melakukan pekerjaan secara berkelompok.</li> </ol>	
Fase 4 : mengembangkan dan menyajikan karya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka (<i>Penalaran Kritis, Komunikasi</i>)</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan bagi kelompok lain untuk menanggapi, baik itu memberikan pertanyaan maupun masukan kepada kelompok yang sedang melakukan presentasi (<i>Penalaran Kritis, Critical thinking</i>)</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang maju</li> </ol>	

Fase 5 : menganalisis dan mengevaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengevaluasi dan memberikan penguatan terhadap hasil presentasi kelompok</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.</li> </ol>	
<b>C. Kegiatan Penutup (<i>Merefleksi</i>)</b>		5 menit
Evaluasi dan rencana tindak lanjut	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan lembar evaluasi untuk dikerjakan secara mandiri</li> <li>2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pelajaran hari ini (<b><i>Penalaran Kritis, Critical thinking</i></b>)</li> <li>3. Guru mengajak peserta didik melakukan ice banking menyanyikan lagu ABC</li> <li>4. Guru memberikan refleksi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang kalian pelajari hari ini ?</li> <li>b. Bagaimana perasaan kalian saat pembelajaran?</li> <li>c. Kegiatan apa yang paling kalian suka saat pembelajaran? (<b><i>Komunikasi, communication</i></b>)</li> </ol> </li> <li>5. Guru memberikan motivasi kepada peserta Didik</li> <li>6. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya (<b><i>Komunikasi, communication</i></b>)</li> </ol> <p>Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam (<b><i>Keimanan Dan Ketakwaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa</i></b>).</p>	

#### D. ASESMEN

Tujuan pembelajaran	Ranah	Bentuk instrumen	Instrumen	Teknik
Peserta didik mampu membilang jawaban berdasarkan fabel menggunakan <i>EduVoice box</i> dengan baik dan benar. (C1- Pengetahuan)	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Isian
Peserta didik mampu menyebutkan kosa kata menggunakan	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Isian

<i>smartspin</i> media <i>EduVoice Box</i> dengan baik dan benar. (C3-Aplikasi)				
Peserta didik mampu mendiskusikan kosa kata menjadi kalimat melalui diskusi kelompok dengan tepat (C2-Pemahaman)	Kognitif	Tes	Tes tertulis	Isian
Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi tentang membaca fabel dengan tepat. (P3-keterampilan)	Psikomotorik	Non Tes	Rubrik	Unjuk Kerja

### 1. Penilaian Afektif

Teknik Penilaian : Non Tes (Observasi)

Bentuk Instrumen : Lembar Penilaian Sikap

#### Rubrik Penilaian Afektif

Indikator	Sub indikator
Sopan dan santun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati guru dan orang yang lebih tua</li> <li>2. Tidak berkata-kata kotor di kelas dan sekolah</li> <li>3. Tidak menggunakan suara keras (membentak) di kelas dan sekolah</li> <li>4. Tidak mencela pekerjaan atau karya orang lain</li> <li>5. Duduk dengan posisi yang baik (sopan)</li> <li>6. Tidak menyela saat guru atau orang lain sedang berbicara</li> <li>7. Meminta izin untuk masuk kelas jika datang terlambat</li> <li>8. Tidak makan saat pembelajaran</li> </ol>
Percaya diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belajar dengan penuh semangat dan inisiatif yang tinggi</li> <li>2. Tidak takut salah dalam menyampaikan pendapat</li> <li>3. Berani ketika diminta menjawab pertanyaan</li> </ol>

	4. Berani untuk presentasi di kelas
Kedisiplinan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masuk kelas tepat waktu</li> <li>2. Memakai seragam sekolah yang sudah ditentukan</li> <li>3. Mengerjakan pekerjaan rumah atau tugas tepat waktu</li> <li>4. Membuat surat izin jika tidak dapat mengikuti pembelajaran</li> <li>5. Pulang sekolah tepat waktu (tidak membolos)</li> </ol>
Kerjasama/gotong royong	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terlibat aktif dalam diskusi dan kerja kelompok</li> <li>2. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi</li> <li>3. Saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok</li> <li>4. Memiliki tujuan yang sama dalam satu kelompoknya</li> </ol>

**Keterangan:**

1 = Kurang

3 = Baik

2 = Cukup

4 = Sangat Baik

**Lembar Observasi**

No	Nama	Indikator			
		Sopan dan santun	Percaya diri	Kedisiplinan	Kerjasama/gotong royong
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					

**Skor Maksimal = 20**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang di peroleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

## 2. Penilaian Kognitif

Teknik Penilaian : Tes Akhir

Bentuk Instrumen : Soal isian

### Rubrik Penilaian Kognitif

No	Indikator Pencapaian Pembelajaran	Level Kognitif	Butir Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Kunci Jawaban	Jika menjawab salah	Jika menjawab benar
1	Peserta didik mampu membilang jawaban berdasarkan fabel menggunakan <i>EduVoice box</i> dengan baik dan benar.	C1- Pengetahuan	Berdasarkan fabel yang kamu baca dan kamu simak, siapakah yang berteriak minta tolong?	Isian	1	Ayam	5	20
			Berdasarkan fabel yang kami baca dan kamu simak, siapakah yang memiliki Kaki kokoh,	Isian	2	Elang	5	20

			kuat, dan berkuku tajam?					
2	Peserta didik mampu menyebutkan kosakata menggunakan <i>smartspin</i> media <i>EduVoice Box</i> dengan baik dan benar.	C3- Aplikasi	Buatlah 3 kata yang huruf depannya huruf K!	Isian	3	Di bebaskan memilih kata.	10	20
			Buatlah 3 kata yang huruf depannya huruf C!	Isian	4	Di bebaskan memilih kata.	10	20
3	Peserta didik mampu mendiskusikan kosakata menjadi kalimat melalui diskusi kelompok dengan tepat	C2- Pemahaman	Buatlah 1 kosakata yang huruf depannya B, kemudian rangkailah menjadi kalimat!	Isian	5	Di bebaskan memilih kata dan membentuk kalimat logis	10	20

Pedoman = skor maksimal =100

Nilai =  $\frac{\text{skor yang di peroleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

### 3. Penilaian Psikomotorik

Teknik Penilaian : Unjuk kerja

Tujuan pembelajaran : Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi tentang membaca fabel dengan tepat. (P3-keterampilan)

### Rubrik Penilaian Psikomotorik

No	Sub Indikator
1	Keterampilan komunikasi ketika berdiskusi
2	Menjawab soal dengan baik
4	Kemampuan mempresentasikan hasil kerja kelompok
5	Kemampuan menyimpulkan apa yang di dapat dari suatu permasalahan yang di sajikan

#### Keterangan:

Berilah skor untuk setiap aspek yang sesuai dengan ketentuan berikut

- (4) bila aspek tersebut dilakukan dengan benar dan teliti
- (3) bila aspek tersebut dilakukan dengan benar tapi lama
- (2) bila aspek tersebut dilakukan selesai tapi salah
- (1) bila aspek tersebut dilakukan tapi tidak selesai
- (0) bila tidak ada usaha

	Nama	Indikator			
		1	2	3	4
<b>1</b>					
<b>2</b>					
<b>3</b>					
<b>4</b>					
<b>5</b>					
<b>6</b>					
<b>7</b>					
<b>8</b>					
<b>9</b>					
<b>10</b>					
<b>11</b>					
<b>12</b>					
<b>13</b>					
<b>14</b>					
<b>15</b>					
<b>16</b>					
<b>17</b>					
<b>18</b>					

19					
20					
21					
22					
23					
24					

**Skor Maksimal = 20**

Nilai =  $\frac{\text{skor yang di peroleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah**  
**SD Negeri 064966 Medan**  
  
**Dewa Ramayani, S.Pd**  
 NIP. 198211232005022004

**Walikelas**



**Ernita Suhartini Hutaaruk, S.Pd**  
 NIP.198302272022212010

**Peneliti**



**Sabila Rahmatika Siregar**  
 NPM.2202090105

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

### Kelompok 1

Ayo tulis nama mu!	
<p style="text-align: center;"><b>NAMA</b></p> <p>Itik Burung</p>	<p>1. Itik 2. Burung 3. Karkel 4. Selanj 5. Hal Kal 6. Anjela 7. 8.</p>
Jawab pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!	
1. Siapa yang diejek oleh bangau	itik
2. Siapakah yang memiliki kaki yang kokoh, kuat, dan berkuku tajam itu?	burung elang
3. Siapakah yang sedang asyik bermain di tepi kolam?	ayam
4. Siapa yang menyelamatkan ayam saat tenggelam!	itik

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

### Kelompok 2

Ayo tulis nama mu!	
NAMA	1. Atkh 2. JZAKY 3. Fathani 4. Nat Hanis 5. Yusuf 6. ALKA 7. 8.
AYO SPIN!	
Tulis Di sebelah kamu mendapatkan huruf apa !	1. H 2. K 3. I 4. G 5. S
Buatlah sebuah kata yang berasal dari huruf yang kamu dapat !	1. Hari man 2. Kambing 3. Ikat 4. Bawah 5. GEMUT

## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

### Kelompok 3

Ayo tulis nama mu!	
NAMA	1. n a t a h a l i a 2. Keysha 3. A z z a m 4. Akri 5. Afika 6. Aleyssa 7. Ali 8. Riani
AYO SPIN!	
Tulis Di sebelah kamu mendapatkan huruf apa !	1. B 2. R 3. J 4. C 5. A
Buatlah sebuah kata yang berasal dari huruf yang kamu dapat !	1. Bola 2. rusa 3. jita 4. cacina 5. Ayam
Rangkailah kata-kata yang kamu buat menjadi sebuah kalimat!	1. Aku bermain Bola 2. aku melihat rusa 3. mereka bermain dengan jita 4. saya tidak suka cacina 5. saya memelihara ayam

## Lampiran 2

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX  
PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 064966  
MEDAN  
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Materi : Membaca Fabel  
Penyusun : Sabila Rahmatika Siregar  
Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.  
Validator Tanggal : 20 Januari 2026  
Tanggal Validator : Salman Alpani Efendi, M.Pd.

#### A. Aspek keterbacaan

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang media yang diajarkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentangan skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah di sediakan.

kategori	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

(Candrawati & Wiratsiwi, 2025)

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibuk berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No	Aspek keterbacaan	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Warna dan cover pada bagian tutup media pembelajaran dipilih dengan tepat sehingga menarik perhatian siswa.	✓				
2	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran sudah tepat, menarik, dan mudah dibaca oleh siswa.	✓				
3	Penggunaan warna pada area penyajian materi dalam media pembelajaran tepat sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓				
4	Media pembelajaran dibuat dari bahan yang aman digunakan oleh siswa dan tidak mengandung unsur yang membahayakan.	✓				
5	Media pembelajaran disusun menggunakan bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar serta memiliki biaya pembuatan yang relatif murah.	✓				
6	Media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai bentuk pembelajaran, baik secara individual, berpasangan/kelompok, maupun secara klasikal.	✓				
7	Bahan-bahan yang dipilih dalam pembuatan media memiliki berat yang ringan, sehingga mudah dibawa dan dipindahkan oleh guru maupun siswa.	✓				
8	Media pembelajaran dirancang agar mudah digunakan oleh siswa, tanpa memerlukan panduan yang rumit.	✓				
9	Penempatan isi materi di dalam media pembelajaran tersusun secara tepat sehingga memudahkan siswa untuk mengambil dan mengembalikannya ke tempat semula.	✓				
10	Tata letak keseluruhan komponen media sudah sesuai, tidak membingungkan, dan mendukung keteraturan saat digunakan dalam proses pembelajaran.	✓				

### B. Komentar dan Saran

Apabila terjadi kesalahan mohon di tuliskan di kolom beserta saran perbaikan.

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA. MOHON DIPERSIAPKAN.

**D. Kesimpulan****Rumus :**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = 100$$

Skor maksimal = 50

**Kriteria penilaian:****Kriteria kelayakan media**

Skor	kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%- 80%	layak
41%- 60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

Sumber : (Maghfiroh et al., 2021)

Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli media ini menyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, Januari 2025  
Validator Media

SALMAN ALPARISI EFENDI. M.

### Lampiran 3

#### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX  
PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 064966  
MEDAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Fabel

Penyusun : Sabila Rahmatika Siregar

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

Validator : Amin Basti, S.Pd. M.Pd.

Tanggal : 20 Januari 2026

#### A. Aspek keterbacaan

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli Bahasa tentang media yang diajarkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentangan skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah di sediakan.

kategori	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

(Candrawati & Wiratsiwi, 2025)

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibuk berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No	Aspek keterbacaan	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Struktur Kalimat Pada Media Pembelajaran Tersusun Dengan Jelas Dan Tidak Membingungkan.	✓				
2	Kalimat Yang Digunakan Singkat, Padat, Dan Mudah Diikuti, Sehingga Tidak Menimbulkan Kesalahpahaman.	✓				
3	Bahasa Pada Media Pembelajaran Telah Sesuai Dengan Kaidah EYD Secara Konsisten.	✓				
4	Penggunaan Kosakata Dan Istilah Sesuai Dengan Tingkat Perkembangan Siswa SD, Sehingga Mudah Dipahami.	✓				
5	Instruksi Atau Penjelasan Pada Media Disampaikan Dengan Bahasa Yang Sederhana Dan Komunikatif Bagi Siswa SD.	✓				
6	Media Menggunakan Tata Bahasa Yang Benar, Baik Dalam Penyusunan Frasa, Klausa, Maupun Kalimat.	✓				
7	Penggunaan Tanda Baca, Huruf Kapital, Dan Penulisan Kata Pada Media Telah Konsisten Dan Tepat.	✓				

### B. Komentar dan Saran

Apabila terjadi kesalahan mohon di tuliskan di kolom beserta saran perbaikan.

Layak digunakan untuk Bahan Pembelajaran

### C. Kesimpulan

#### Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor maksimal}} = 100$$

Skor maksimal = 35

#### Kriteria penilaian:

##### Kriteria kelayakan media

Skor	kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%- 80%	layak
41%- 60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

Sumber : (Maghfiroh et al., 2021)

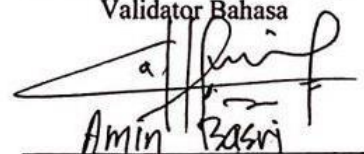
Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli media ini menyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, Januari 2024

Validator Bahasa

  
Amin Basri

## Lampiran 4

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX  
PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 064966  
MEDAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Fabel

Penyusun : Sabila Rahmatika Siregar

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

Validator : Nur Indah Apriani Lubis . S.Pd.

Tanggal : 23 Januari 2026

#### A. Aspek keterbacaan

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang media yang diajarkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentangan skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah di sediakan.

kategori	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

(Maghfiroh et al., 2021)

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang Bapak/Ibuk berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No	Aspek keterbacaan	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan pada media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa kelas 2.	✓				
2	Penyajian materi telah disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa kelas 2, sehingga tidak terlalu sulit atau terlalu mudah.	✓				
3	Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.		✓			
4	Isi materi pada media pembelajaran mendukung pencapaian kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	✓				
5	Materi dalam media pembelajaran membantu siswa dalam mengenali huruf dan kata dengan baik.	✓				
6	Contoh gambar yang digunakan pada media pembelajaran telah sesuai dengan isi materi.	✓				
7	Gambar yang ditampilkan jelas, tidak samar, dan mudah dipahami oleh siswa kelas 2.	✓				

### B. Komentar dan Saran

Apabila terjadi kesalahan mohon di tuliskan di kolom beserta saran perbaikan.

**C. Kesimpulan****Rumus :**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = 97$$

Skor maksimal = 35

**Kriteria penilaian:****Kriteria kelayakan media**


Skor	kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%- 80%	layak
41%- 60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

Sumber : (Maghfiroh et al., 2021)

Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli media ini menyatakan

- a.  Layak digunakan tanpa revisi
- b.  Layak digunakan dengan revisi
- c.  Tidak layak digunakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan

Medan, Januari 2025  
Validator Materi


Nur Indah Apriani Lubis, S.Pd.

## Lampiran 5

### LEMBAR KEPRAKTISAN GURU

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX  
PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 064966  
MEDAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Fabel

Penyusun : Sabila Rahmatika Siregar

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

Praktisan tanggal : 2 Februari 2026

Tanggal Praktisan : Ernita Suhartini Hutahurut . S.Pd.

#### A. Aspek keterbacaan

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar kepraktisan ini dimaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu sebagai praktisan tentang media yang diajarkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentangan skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah di sediakan.

kategori	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

(Maghfiroh et al., 2021)

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar kepraktisan ini. Masukan yang Bapak/Ibuk berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

No	Aspek keterbacaan	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Jenis bahan yang digunakan pada <i>EduVoice Box</i> sudah sesuai untuk media pembelajaran.	✓				
2	Bahan yang digunakan aman dan tidak membahayakan siswa saat digunakan.	✓				
3	Media <i>EduVoice Box</i> memiliki ketahanan yang baik dan tidak mudah rusak.	✓				
4	Bahan yang digunakan ringan, mudah dipindahkan, dan praktis dalam penyimpanan.	✓				
5	Bahan penyusun media mudah ditemukan di lingkungan sekitar dengan harga terjangkau.	✓				
6	Jenis bahan yang digunakan pada <i>EduVoice Box</i> sudah sesuai untuk media pembelajaran.	✓				
7	Gambar pada media terlihat jelas dan tidak buram.	✓				
8	Gambar yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran.	✓				
9	Komposisi warna, tulisan, dan gambar pada media terlihat serasi dan menarik.	✓				
10	Ukuran gambar proporsional dan mudah dikenali oleh siswa kelas rendah.	✓				
11	Materi pada media sesuai dengan indikator pembelajaran dan kompetensi dasar (KD).	✓				
12	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓				
13	Isi materi pada media membantu siswa dalam memahami huruf dan kata.	✓				
14	Penyajian materi runtut, jelas, dan tidak membingungkan siswa.	✓				

15	Materi yang digunakan sesuai dengan cakupan materi pelajaran di kelas rendah.	✓				
16	Materi yang disajikan menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓				
17	Contoh materi dan gambar mendukung pemahaman konsep yang diajarkan.	✓				
18	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa kelas 2 SD.	✓				
19	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓				
20	Bahasa dan kalimat pada media mudah dipahami oleh siswa.	✓				

### B. Komentar dan Saran

Apabila terjadi kesalahan mohon di tuliskan di kolom beserta saran perbaikan.

### C. Kesimpulan

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Skor maksimal = 100

**Kriteria penilaian:****Kriteria kelayakan media**

Skor	kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%- 80%	layak
41%- 60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak


Sumber : (Maghfiroh et al., 2021)

Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli media ini menyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi.
- c. Tidak layak digunakan

Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan.

Medan, 2026  
Praktisan

  
Ernita Suhartini Hutahuruk, S.Pd.

## Lampiran 6

### LEMBAR KEPRAKTISAN SISWA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX  
PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 064966  
MEDAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Fabel

Penyusun : Sabila Rahmatika Siregar

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

Nama : *KRUFIF*

Tanggal : 2 Februari 2026

#### A. Aspek keterbacaan

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar kepraktisan ini dimaksud untuk mengetahui pendapat dan penilaian peserta didik sebagai praktisan tentang media yang diajarkan.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentangan skala validasi mulai dari "Sangat Baik" sampai dengan "Sangat Kurang" dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah di sediakan.

kategori	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

(Maghfiroh et al., 2021)

3. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan peserta didik untuk mengisi lembar kepraktisan ini.

No	Aspek keterbacaan	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain <i>EduVoice Box</i> terlihat menarik sehingga membuat saya bersemangat belajar menggunakan media tersebut.	✓				
2	Tampilan desain pada <i>EduVoice Box</i> mudah dipahami dan tidak membingungkan bagi siswa.	✓				
3	Bahasa yang digunakan pada <i>EduVoice Box</i> jelas dan mudah dimengerti.	✓				
4	Instruksi dalam media <i>EduVoice Box</i> mudah diikuti oleh siswa.		✓			
5	<i>EduVoice Box</i> membuat saya tidak mudah bosan saat belajar.	✓				
6	Penggunaan media <i>EduVoice Box</i> membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton.		✓			
7	Penggunaan <i>EduVoice Box</i> membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.	✓				
8	<i>EduVoice Box</i> meningkatkan motivasi saya untuk mengikuti pembelajaran.	✓				
9	Materi yang disajikan dalam media mudah saya pahami.	✓				
10	Materi pada <i>EduVoice Box</i> menarik dan mudah dipelajari oleh siswa kelas 2.	✓				

### B. Kesimpulan

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 =$$

Skor maksimal = 100

$$\frac{96}{100} \times 100 = 96$$

**Kriteria penilaian:****Kriteria kelayakan media**

<b>Skor</b>	<b>kriteria</b>
81%-100%	Sangat layak
61%- 80%	layak
41%- 60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

Sumber : (Maghfiroh et al., 2021)

Berdasarkan penelitian diatas, instrument angket ahli media ini menyatakan

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

## Lampiran 7

### LEMBAR OBSERVASI AWAL

Nama : Sabila Rahmatika Siregar  
 NPM : 22020901005  
 Nama sekolah : SD Negeri 064966 Medan  
 Nama guru : Ernita Suhartini, S.Pd  
 Kelas yang di ambil : 2

#### a. Wawancara Guru

1. Berapa jumlah siswa di kelas II yang ibu ajarkan?  
 Tanggapan : 24 siswa.
2. Jumlah siswa laki-laki dan perempuannya berapa bu?  
 Tanggapan : 14 Laki-laki, 10 perempuan
3. Kesulitan apa yang paling sering ibu alami selama mengajar?  
 Tanggapan: Siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran, karena beberapa siswa kurang dalam mengenal huruf.
4. Bagaimana perhatian dan fokus siswa selama proses belajar berlangsung?  
 Tanggapan: Siswa sering kali tidak fokus di jam belajar.
5. Apakah ada siswa yang memerlukan bantuan khusus dalam belajar? Jika ada, bagaimana penanganannya?  
 Tanggapan: Ada beberapa siswa yang lamban, saya lebih perhatian ke siswa tersebut.
6. Apakah siswa mampu mengikuti instruksi dan tugas yang diberikan dengan baik?  
 Tanggapan: Kebanyakan kurang baik mengikuti instruksi dan mengerjakan tugas.
7. Berapa persen ibu, siswa yang belum bisa membaca?  
 Tanggapan : 60 %
8. Apakah dalam belajar ibu pernah menggunakan media pembelajaran

Tanggapan: Tidak, tapi saya langsung menyuruh peserta didik untuk menulis langsung di papan tulis dengan di dikte kan. Paling saya menyiapkan poster huruf untuk membantu mereka

9. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran?

Tanggapan: Saya belum menggunakan media yang digital, tapi memakai infokus pernah.

10. Apa harapan Bapak/Ibu untuk peningkatan pembelajaran agar siswa dapat belajar lebih baik setiap hari?

Tanggapan: Harapan saya bisa memakai media pembelajaran yang bagus agar siswa dapat belajar lebih baik.

## b. Observasi Peserta Didik

### Petunjuk:

Beri tanda (✓) pada kolom skor sesuai kondisi sebagian besar siswa di kelas.

Skor Penilaian:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

### Kriteria Penilaian:

- 4 (Sangat Baik): Hampir seluruh siswa mampu mengenal huruf dan membaca suku kata dengan lancar
- 3 (Baik): Sebagian besar siswa mampu membaca huruf dan suku kata dengan baik
- 2 (Cukup): Banyak siswa masih memerlukan bimbingan
- 1 (Kurang): Sebagian besar siswa belum mampu membaca huruf dan suku kata

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skala penilaian			
			4	3	2	1

1	Pengenalan Huruf	Siswa mampu mengenali dan menyebutkan huruf dengan benar	√			
2	Pelafalan Huruf	Siswa melafalkan bunyi huruf dengan tepat		√		
3	Membaca Suku Kata	Siswa mampu membaca suku kata (ba, bi, bu, dll.)			√	
4	Penggabungan Suku Kata	Siswa mampu menggabungkan suku kata menjadi kata sederhana				√
5	Kelancaran Membaca	Siswa membaca huruf dan suku kata dengan lancar				√
6	Ketepatan Membaca	Siswa membaca tanpa banyak kesalahan				√
7	Keaktifan	Siswa aktif mengikuti kegiatan membaca permulaan			√	
8	Minat Membaca	Siswa menunjukkan antusiasme saat membaca			√	

Berdasarkan hasil observasi keterampilan membaca permulaan siswa secara keseluruhan, diperoleh gambaran bahwa kemampuan membaca siswa masih berada pada kategori cukup hingga kurang. Pada aspek pengenalan huruf, sebagian besar siswa sudah mampu mengenali dan menyebutkan huruf dengan benar, meskipun belum optimal. Aspek pelafalan huruf juga menunjukkan hasil yang cukup, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum melafalkan bunyi huruf dengan tepat.

Pada aspek membaca suku kata dan penggabungan suku kata menjadi kata sederhana, kemampuan siswa tergolong rendah. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menggabungkan suku kata, sehingga belum mampu

membaca kata sederhana dengan lancar. Hal ini berdampak pada aspek kelancaran membaca dan ketepatan membaca, yang juga menunjukkan hasil rendah karena siswa masih sering berhenti, terbata-bata, dan melakukan kesalahan saat membaca.

Sementara itu, dari segi keaktifan dan minat membaca, siswa menunjukkan respon yang cukup baik. Sebagian besar siswa terlihat aktif mengikuti kegiatan membaca permulaan dan menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung, meskipun kemampuan membaca mereka masih terbatas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan membaca permulaan sudah cukup baik, kemampuan membaca huruf dan suku kata masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif agar dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara lebih efektif.

#### **Hasil Belajar (Nilai Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD NEGERI 064966 MEDAN)**

<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
Siswa 1	84
Siswa 2	80
Siswa 3	75
Siswa 4	83
Siswa 5	76
Siswa 6	82
Siswa 7	75
Siswa 8	80
Siswa 9	76
Siswa 10	77
Siswa 11	75
Siswa 12	83
Siswa 13	76
Siswa 14	77

Siswa 15	90
Siswa 16	80
Siswa 17	87
Siswa 18	77
Siswa 19	75
Siswa 20	76
Siswa 21	89
Siswa 22	75
<b>Nilai Maksimum</b>	<b>90</b>
<b>Nilai Minimum</b>	<b>75</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>79</b>

**Lampiran 8****DOKUMENTASI**

<https://drive.google.com/drive/folders/15E5NYwkGjoy5QfUPxdb-RTZPzgDIKbzM>

### Lampiran 9 Rekapitan Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Penelitian										Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	siswa 1	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	96
2	siswa 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
3	siswa 3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	96
4	siswa 4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42	84
5	siswa 5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	47	94
6	siswa 6	5	5	5	3	5	4	5	3	5	3	43	86
7	siswa 7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
8	siswa 8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
9	siswa 9	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	43	86
10	siswa 10	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	46	92
11	siswa 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
12	siswa 12	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47	94
13	siswa 13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
14	siswa 14	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	48	96
15	siswa 15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
16	siswa 16	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	45	90
17	siswa 17	3	4	5	4		4	5	5	5	5	40	80
18	siswa 18	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98
19	siswa 19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
20	siswa 20	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	47	94
21	siswa 21	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	98
22	siswa 22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100
23	siswa 23	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	96
24	siswa 24	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	96

## Lampiran 10

### LEMBAR TES SISWA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX  
PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 064966  
MEDAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Membaca Fabel

Penyusun : Sabila Rahmatika Siregar

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

Praktisan : Siswa 2

Tanggal :

#### Petunjuk Pengisian :

1. Lembar ini dimaksud untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat membaca dengan baik.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disesuaikan dengan rentangan skala dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah di sediakan.

#### Indikator Membaca Permulaan

No	Indikator	Butir Pernyataan
1	Membaca kata sederhana	1,3,4,9,10
2	Membaca kalimat dan mengerti isi bacaan	2,5,6,7,8

#### Rubrik penilaian

No Indikator	Skor	Kriteria
1	4	Siswa mampu membaca tiga sampai sepuluh kata sederhana yang terdapat dalam buku bacaan dengan lancar dan benar
	3	Siswa mampu membaca tiga sampai sepuluh kata sederhana namun masih dieja
	2	Siswa mampu membaca tiga sampai sepuluh kata sederhana tetapi dengan bantuan guru
	1	Siswa tidak mampu membaca kata sederhana
2	4	Siswa mampu membaca kalimat dengan lancar dan benar dalam buku bacaan dan mengerti isi bacaan yang telah dibaca
	3	Siswa mampu membaca kalimat dalam buku bacaan akan tetapi masih terbata-bata dan dieja serta mengerti isi bacaan yang telah dibaca



siswa 8	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	25	62,5
siswa 9	4	4	3	3	2	4	3	2	3	4	32	80
siswa 10	2	2	2	2	2	2	4	3	4	2	25	62,5
siswa 11	1	1	2	3	3	1	2	4	2	1	20	50
siswa 12	2	3	2	4	4	2	1	2	1	2	23	57,5
siswa 13	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	21	52,5
siswa 14	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	26	65
siswa 15	2	3	4	3	2	3	3	4	4	2	30	75
siswa 16	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	21	52,5
siswa 17	2	2	1	2	4	2	2	1	1	2	19	47,5
siswa 18	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	21	52,5
siswa 19	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	22	55
siswa 20	3	3	2	2	3	3	3	4	2	4	29	72,5
siswa 21	2	4	3	3	2	4	4	2	3	2	29	72,5
siswa 22	2	2	4	4	2	2	2	1	4	1	24	60
siswa 23	2	1	2	2	3	1	1	3	2	2	19	47,5
siswa 24	2	2	1	1	4	2	2	2	1	3	20	50
Nilai Maksimum											80	
Nilai Minimum											47,5	
rata-rata											59,16667	

Hasil Posttest												
Nama	indikator										total	nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
siswa 1	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	33	82,5
siswa 2	4	3	3	4	1	3	4	4	4	4	34	85
siswa 3	4	3	3	4	1	3	4	4	4	4	34	85
siswa 4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	36	90
siswa 5	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	32	80
siswa 6	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	36	90
siswa 7	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	37	92,5
siswa 8	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	35	87,5
siswa 9	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37	92,5
siswa 10	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	33	82,5
siswa 11	1	1	4	4	3	4	4	3	4	4	32	80
siswa 12	2	4	4	4	4	4	4	4	1	2	33	82,5
siswa 13	4	4	3	4	2	4	4	1	4	3	33	82,5
siswa 14	4	4	4	4	1	4	4	3	4	3	35	87,5
siswa 15	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2	34	85

siswa 16	4	3	4	3	3	3	4	2	4	2	32	80
siswa 17	3	4	1	4	4	4	2	1	3	2	28	70
siswa 18	4	4	4	4	3	4	3	2	4	2	34	85
siswa 19	4	2	4	3	4	2	2	4	4	4	33	82,5
siswa 20	4	3	4	4	4	3	3	4	2	4	35	87,5
siswa 21	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	95
siswa 22	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	34	85
siswa 23	3	4	4	2	3	4	4	4	2	3	33	82,5
siswa 24	4	2	4	1	4	4	2	4	4	4	33	82,5
Nilai Maksimum											95	
Nilai Minimum											70	
rata-rata											84,79167	

## Lampiran 11



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 1

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Sabila Rahmatika Siregar  
 NPM : 2202090105  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK= 3,96

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Eduvoice Box pada Siswa Kelas Negeri 064966 Medan	
	Pengaruh Assessment Flashcard Batiba terhadap Keterampilan Membedakan Kata Baku dan Tidak Baku di Kelas 5 SD Negeri 064966 Medan	
	Pengembangan Game Edukatif "Cari Pasangan Kata" Berbasis Flashcard untuk Pembelajaran Sinonim dan Antonim di Kelas V SD Negeri 064966 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

Sabila Rahmatika Siregar

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 12



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Sabila Rahmatika Siregar  
 NPM : 2202090105  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi/Artikel sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Media Eduvoice Box pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

Dosen pembimbing: Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2025

Hormat Perintah,

Sabila Rahmatika Siregar

## Keterangan

- Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
  - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
  - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 13



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2543/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Sabila Rahmatika Siregar**  
 N P M : 2202090105  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengembangan Media Eduvoice Box Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan**

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **20 Oktober 2026**

Medan, 28 Rabi'ul Akhir 1447 H  
 20 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 14



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)




**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Mahasiswa : Sabila Rahmatika Siregar  
 NPM : 2202090105  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Eduvoice Box pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

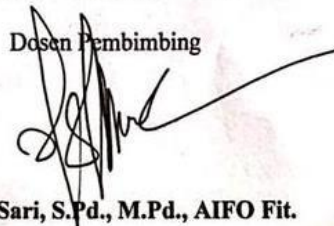
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
16/0kt/2025	Revisi judul	
17/0kt/2025	ACC judul	
6/Nov/2025	Perbaikan Bab 1, Bab 2, Bab 3	
20/Nov/2025	Lengkapi Modul, Instrumen, dan dokumentasi	
8/Des/2025	Daftar Isi, daftar tabel, daftar gambar	
9/Des/2025	ACC Proposal	

Medan, Desember 2025

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
 Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

## Lampiran 15



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Sabila Rahmatika Siregar

NPM : 2202090105

Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Eduvoice Box pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan


Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.


Medan, Desember 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

  
Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

## Lampiran 16



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 19, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jumat, 19 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Sabila Rahmatika Siregar  
 NPM : 2202090105  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Eduvoice Box pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Tanggal Observasi
2	Ketangka konseptual
3	Sumber Karakteristik
4	Indikator hanya di Bab 3
5	Revisi Media

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Pembimbing

**Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jumat, 19 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Eduvoice Box pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Tanggal Observasi
2.	Kerangka konseptual
3.	Sumber karakteristik
4.	Indikator hanya di BAB 3
5.	Revisi Media

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

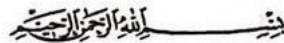
Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 17



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jumat, 19 Desember 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Eduvoice Box pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

**Hasil Seminar Proposal Skripsi**

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Pembahas

**Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.**

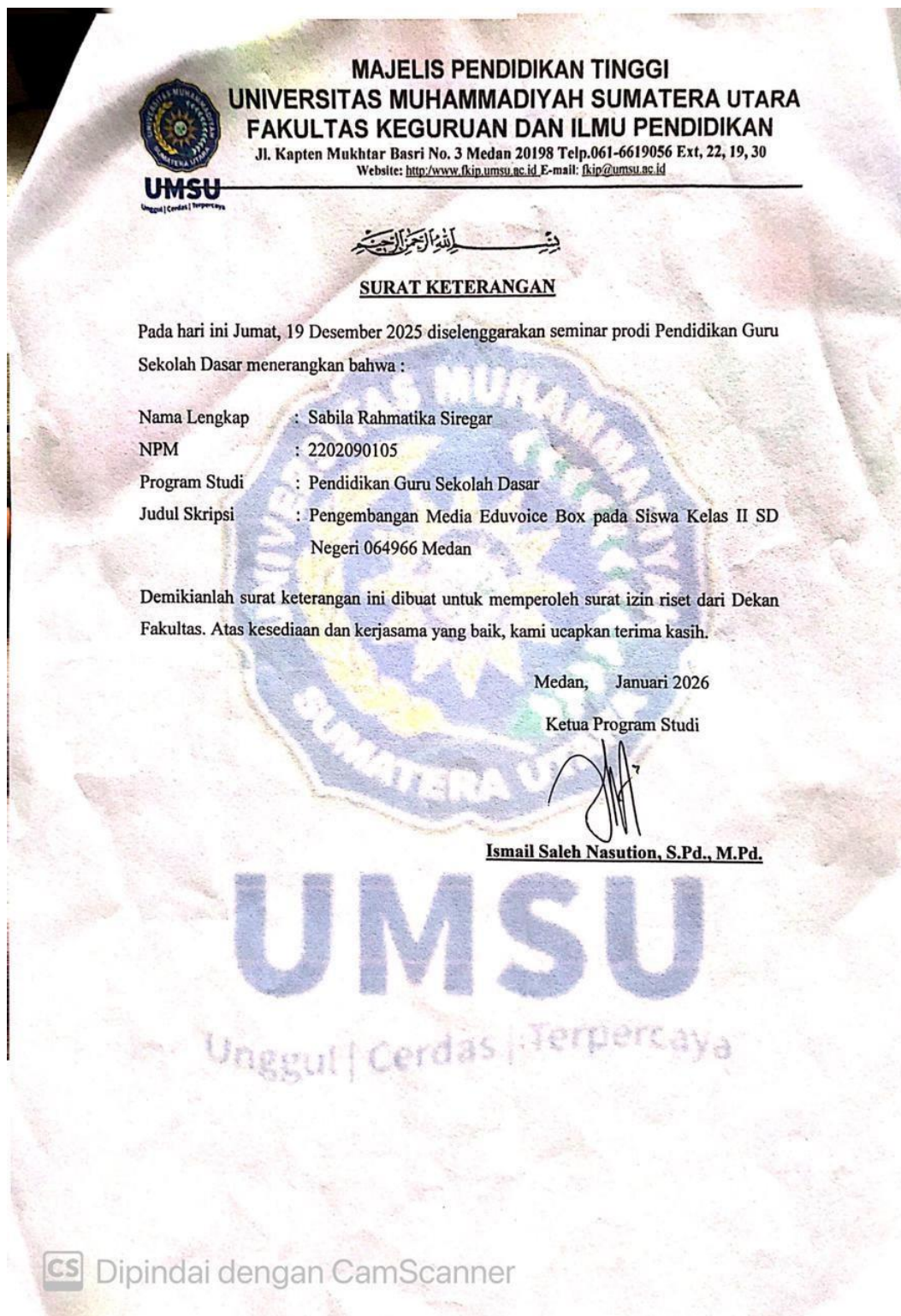
Pembimbing

**Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.**

**Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi**

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 18



## Lampiran 19



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Eduvoice Box* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Sabila Rahmatika Siregar

## Lampiran 20

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20198 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 19, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Eduvoice Box pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

Pada hari Jumat, tanggal 19 Desember tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Pembahas	Pembimbing
	
<b>Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.</b>	<b>Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.</b>

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

  
**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya



## Lampiran 22



PEMERINTAH KOTA MEDAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UPT SD NEGERI 064966**

Jalan Sehati No.142, Medan Perjuangan, Medan, Sumatera Utara 20237  
Pos-el [sekolahan47@gmail.com](mailto:sekolahan47@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

No: 422/23/SD66/1/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD  
NIP : 19821123 200502 2 004  
Pangkat/Gol : Pembina / IV-a  
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah  
Unit Kerja : UPT SD Negeri 064966

Menerangkan bahwa :

Nama : Sabila Rahmatika Siregar  
NPM : 2202090105  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Eduvoice Box Pada Siswa kelas II SD Negeri 064966

Benar telah melakukan Penelitian/riset di UPT SD Negeri 064966 Kec. Medan Perjuangan Kota Medan dengan judul "Pengembangan Media Eduvoice Box Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 31 Januari 2026  
Plt. Kepala UPT SD Negeri 064966



**DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD**  
NIP. 19821123 200502 2 004





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Sabila Rahmatika Siregar  
 NPM : 2202090105  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Eduvoice Box* Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064966 Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2026

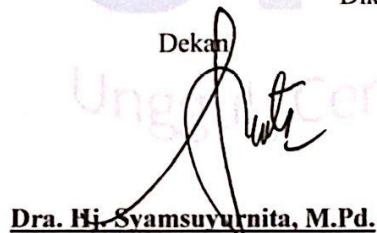
Disetujui oleh:  
Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

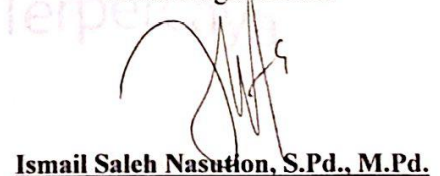
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

## 1772253215817\_PENGEMBANGAN MEDIA EDUVOICE BOX PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 064966 MEDAN.docx

ORIGINALITY REPORT

# 12%

SIMILARITY INDEX

### PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	1769 words — 8%
2	<a href="http://repository.upnjatim.ac.id">repository.upnjatim.ac.id</a> Internet	179 words — 1%
3	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Internet	178 words — 1%
4	<a href="http://ejournal.jendelaedukasi.id">ejournal.jendelaedukasi.id</a> Internet	113 words — 1%
5	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	113 words — 1%
6	<a href="http://jurnal.itscience.org">jurnal.itscience.org</a> Internet	107 words — < 1%
7	<a href="http://journal.um-surabaya.ac.id">journal.um-surabaya.ac.id</a> Internet	101 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES < 94 WORDS

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF

**Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup**

Nama : SABILA RAHMATIKA SIREGAR  
Tempat, Tanggal Lahir : Tebing Tinggi, 03 Oktober 2003  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Gang Family, Jln. Yossudarso LK.III., Tanjung Marulak  
Kec. Rambutan, Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara  
Email : [sbilarhmtksrg@gmail.com](mailto:sbilarhmtksrg@gmail.com)  
No. HP : 085760567256

**Riwayat Pendidikan**

SD : SD Negeri 164522 Tebing Tinggi  
SMP : SMP Negeri 1 Tebing Tinggi  
SMA : SMA Negeri 1 Tebing Tinggi  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara