p-ISSN 2338-980X *Elementary School 12 (2025) 485 – 497* e-ISSN 2502-4264
Volume 12 nomor 2 Juli 2025

PENGEMBANGAN MEDIA CAMIBOXTIF (CATATAN MISTERI BOX INTERAKTIF) UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA (MATERI KALIMAT TRANSITIF DAN INTRANSITIF) PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI KALIBANTENG KIDUL 01 KOTA SEMARANG

Itsnaini Madu Zari[1], Arif Widagdo[2]
[1,2] Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Diterima : 15 Februari 2025 Disetujui : 10 Maret 2025 Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan keefektifan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini mengikuti metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Penelitian ini melibatkan 41 peserta didik kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 01, dengan uji coba skala kecil pada 12 peserta didik kelas IV A dan skala besar pada 29 peserta didik kelas IV C. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes (*pretest-posttest*) dan non tes berupa hasil dari wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Kelayakan media Camiboxtif ditunjukkan dari hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa yang menunjukkan kriteria "sangat layak", didukung juga dengan hasil angket tanggapan guru dan peserta didik terhadap media Camiboxtif pada uji coba skala kecil dan skala besar yang menunjukkan kategori "sangat layak". Keefektifan media Camiboxtif dibuktikan melalui hasil uji-t pada skala kecil dan skala besar dengan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05) dan hasil N-gain pada skala kecil sebesar 0,52 dan skala besar sebesar 0,57 yang menunjukkan kriteria "sedang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Camiboxtif yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri Kalibanteng Kidul 01.
Kata Kunci: Media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif), Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Kalimat Transitif dan Intransitif.

Abstract

The objectives of this research were to develop, to verify the appropriateness and the effectiveness of Camiboxtif media (Catatan Mitseri Box Interaktif) to improve the students' achievement. This research adapted from the development research (R&D) method by using Borg and Gall model. The subject of this research were 41 students of the Fourth grade of SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 by the try out of the small scale to the 12 students of class IV A and the big scale to the 29 students of class IV C. In collecting the data, the researcher used test technique (pretest-posttest) and non-test in the form of result of the interview, questionnaire, observation, and documentation. The appropriateness of Camiboxtif showed from the result of validation of the media expert, material and language that showed "feasible" category. It was also supported by the result of the questionnaire of teachers and students' responses to the Camiboxtif media to the small and big scales that showed "feasible" category. The effectiveness of Camiboxtif media can be approved by the result of T – Test to the small and big scales with the significancy scores were 0,000 (< 0,05) and the result of N-gain to the small scale were 0,52 dan for the big scale were 0,57 that showed "medium" category. The result of this research showed that the Camiboxtif media that was developed can fulfill the feasible and effective criteria to improve the students' achievement in studying Indonesian at the fourth grade students in SD Negeri Kalibanteng Kidul 01.
Keywords: Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) Media, Students' Achievement, Indonesian, Transitif dan Intransitif Sentence.

Coresponding Author
itsnainizari@students.unnes.ac.id
Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar menjadi tahap awal yang paling penting untuk membentuk kepribadian dan karakter dasar yang sesuai dengan perkembangan zaman, dengan diperlukannya pengembangan pengalaman, sikap, dan keterampilan (Utami Sriwanti, 2022). Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 16 tahun 2022 terkait standar proses pendidikan yang menuturkan bahwa pembelajaran direalisasikan secara menyenangkan, inspiratif, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif setiap peserta didik. Pembelajaran semestinya dapat menanamkan pengalaman yang menyenangkan dan membutuhkan keaktifan peserta didik. Pembelajaran melalui penerapan media dapat memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif pada keberlangsungan proses belajar mengajar. Hal itu, menjadi salah satu rahasia keberhasilan dalam menciptakan pembelajaran interaktif dan inovatif.

Menurut (Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, t.t.) menyimpulkan jika media pembelajaran ialah sarana yang dimanfaatkan guru guna mendukung kegiatan pembelajaran yang berperan memperjelas materi yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan lebih efektif serta optimal. Dengan menerapkan media dalam pembelajaran, guru dapat mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik yang mengalami perkembangan.

Menurut (Prestasi dkk., 2021) menyatakan bahwa hasil belajar sangat penting dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai peningkatan pembelajaran yang ditandai dengan nilai prestasi belajar dalam setiap ujian mata pelajaran, sikap yang baik, dan interaksi tindakan saat pembelajaran. Hasil belajar yang diharapkan terus mengalami peningkatan setelah menerapkan media dalam pembelajaran dan mengubah metode pengajaran.

Namun, kenyataannya yang ada di lapangan masih terdapat pembelajaran yang berpusat pada guru. Kurangnya keterlibatan peserta didik agar senantiasa aktif pada keberlangsungan pembelajaran serta pengajaran guru yang sekedar menerapkan metode ceramah. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, jika hanya menerapkan metode ceramah akan menciptakan rasa bosan dikarenakan Bahasa Indonesia pada umumnya terdapat banyak tulisan dan bacaan yang menyebabkan menurunnya minat peserta didik dalam mencerna materi. Adanya penurunan minat peserta didik dalam pembelajaran, maka dapat menghambat penerimaan materi yang diajarkan guru yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Hal itu diperkuat dari hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 yang menyampaikan bahwa ditemukan kendala pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif. Peserta didik masih sulit dalam memahami materi kalimat transitif dan intransitif yang membedakan subjek, predikat, pelengkap, dan objek. Hal itu disebabkan karena guru hanya menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran dan tidak menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan menerapkan media interaktif yang menyenangkan. Maka, kondisi tersebut dapat mempengaruhi ketercapaian belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif.

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian

Jumlah PD	KKM	Persentase Ketuntasan Peserta Didik			
		T	**%**	TT	**%**
29	75	8	28%	21	72%

Sumber: Daftar Nilai Guru Kelas IVC SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Tahun Ajaran 2024/2025

Dari tabel diatas menunjukkan terdapat 72% peserta didik yang tidak menuntaskan dan hanya 28% peserta didik

yang menuntaskan. Hal tersebut disebabkan kurangnya penerapan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut diperkuat oleh penelitian sebelumnya, (Kurniawati, 2023) penelitian yang membuktikan ketidaksamaan skor rata rata hasil belajar antara *pretest* serta *posttest* yang mengalami lonjakan sebesar 21,5 yang menyebutkan jika media pembelajaran big book efektif dalam meningkatkan ketercapaian hasil belajar. Pengkajian tersebut menyatakan bahwa melalui pengaplikasian media maka proses belajar mengajar dapat lebih menyenangkan dan mampu mempengaruhi peningkatan pada hasil belajar.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan suatu media yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran. Media yang akan dikembangkan bernama media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) merupakan media benda konkret atau benda nyata yang didalamnya terdapat video pembelajaran yang disajikan dalam bentuk *qr code* yang dilengkapi dengan soal yang dapat dituntaskan langsung oleh peserta didik. Menurut (Lismawati, t.t.) media benda konkret atau benda asli yaitu objek yang dapat dilihat langsung melalui panca indera, seperti kontak langsung, pengamatan, serta penglihatan. Media Camiboxtif dapat dilihat, dirasakan, diraba, dan dipegang oleh peserta didik. Hal ini dapat menciptakan partisipasi peserta didik dalam menggunakan media karena media bersifat nyata dan dilengkapi dengan soal yang dapat dikerjakan peserta didik secara langsung. Hal tersebut mampu menunjang peningkatan pemahaman peserta didik atas materi kalimat transitif dan intransitif yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Selaras atas pengkajian sebelumnya yang direalisasikan Ayu Sukaryanti, dkk pada tahun 2023 menyatakan bahwa media kongkret kotak pintar dinyatakan efektif digunakan untuk kelas IV (Sukaryanti dkk., 2023). Selanjutnya, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rizki Rahmayanti, dkk pada tahun 2024 menunjukkan bahwa pengaplikasian media mystery box mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII.I SMPN 2 Koto Kampar Hulu (Materi Tekanan Zat Kelas VIII SMPN & Kampar Hulu Rizki Rahmayanti, t.t.)

Kebaruan pada media Camiboxtif yang peneliti kembangkan adalah kebaruan nama media dan penambahan video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *qr code* dan di dalam video pembelajaran tersebut dilengkapi dengan latihan soal yang dapat menciptakan partisipasi peserta didik. Hal tersebut di dorong oleh teori belajar kontruktivisme, wawasan yang dibentuk manusia lambat laun dapat dipahami dan diingat. Pada teori ini peserta didik akan lebih paham karena peserta didik akan turut terlibat pada proses pembelajaran. Peserta didik mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi yang mengakibatkannya lebih aktif dan lebih lama dalam mengingat semua konsep (Wahab dkk., t.t.).

Hal tersebut diperkuat dengan studi sebelumnya yang telah direalisasikan Muh Hafidz, dkk pada tahun 2024 menunjukkan bahwa teori kontruktivisme sejalan dengan penerapan media interaktif yang dilengkapi animasi dan kuis yang membutuhkan kontribusi siswa secara langsung akan lebih efektif untuk memahami materi (Hafidz dkk., 2024). Pernyataan teori konstruktivisme juga sejalan dengan studi yang telah peneliti jalankan dengan melangsungkan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dengan membutuhkan keterlibatan langsung peserta didik untuk menggunakan media Camiboxtif. Peserta didik menjadi lebih paham karena dapat terlibat secara langsung dengan aktif untuk menyelesaikan soal yang ada pada media Camiboxtif.

Maka, dalam studi ini peneliti telah mengembangkan media Camiboxtif guna mengatasi permasalahan yang terjadi, karena pada media Camiboxtif peserta didik mampu memperlihatkan partisipasi aktif pada proses belajar kemudian

pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Media yang tidak hanya dapat dilihat dan dipegang, tetapi juga dapat didengarkan melalui audio video yang tersedia di dalamnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) pada materi kalimat transitif dan intransitif di kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 01, untuk mengetahui kelayakan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) pada materi kalimat transitif dan intransitif, dan untuk mengetahui keefektifan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) materi kalimat transitif dan intransitif terhadap hasil belajar pesera didik terkait.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai ialah *Research and Development* (R&D) yang pada akhirnya menghasilkan sebuah media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) pada muatan Bahasa Indonesia materi kalimat transitif serta intransitif kelas IV. Pada pengkajian ini menerapkan model pengembangan ialah model borg and gall. Langkah pada model Borg and Gall (1989) terdapat sepuluh langkah, tetapi peneliti meringkas menjadi delapan langkah tanpa mengurangi nilai pengembangan tersebut (Sanjaya, 2013) dalam (Bidayati Haka dkk., t.t.). Langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu: 1). studi pendahuluan; 2). perencanaan desain; 3). pengembangan desain; 4). validitas desain produk; 5). revisi desain; 6). uji coba skala kecil; 7). revisi hasil uji coba skal kecil; 8). uji coba produk skala besar.

Jenis data yang dimanfaatkan pada pengkajian ialah data primer yang mencakup data kuantitatif serta kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari wawancara, dokumentasi, observasi, dan pembagian angket di kelas IV, data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar peserta didik menggunakan kedua test (*pretest-posttest*). Data sekunder diambil secara tidak langsung untuk mendukung informasi data primer yang didapatkan dari artikel, buku, serta penelitian terdahulu.

Teknik pengumpulan data direalisasikan dengan menerapkan teknik tes serta non-tes. Teknik tes mencakup 30 soal pilihan ganda yang sama untuk digunakan *pretest* dan *posttest*. Sebelum ditemukan 30 soal untuk *pretest* dan *posttest,* peneliti merealisasikan pengujian validitas, tingkat kesukaran, reabilitas, serta daya beda. Sedangkan, teknik non-tes mencakup hasil dokumentasi, wawancara, observasi, serta angket. Subjek dari pengkajian ini ialah 41 peserta didik kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 01, melalui uji coba skala kecil pada 12 peserta didik kelas IV A dan uji coba skala besar pada 29 peserta didik kelas IV C. Pendekatan yang dimanfaatkan pada pengkajian ini ialah *mixed method.* Pendekatan ini tujuannya guna membentuk pemahaman mendalam terkait kendala dan pertanyaan pengkajian dibandingkan jika dilakukan secara terpisah (Azhari dkk., 2023).

Untuk menentukan kelayakan produk dilakukan analisis data oleh validator materi, media, serta bahasa. Proses validasi direalisasikan oleh dosen PGSD UNNES yakni Bapak Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum. dan Ibu Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd. sebagai validator ahli. Hal ini bertujuan memperoleh masukan dan penilaian terhadap aspek aspek penting produk. Kelayakan produk didukung juga dengan angket tanggapan peserta didik serta guru terkait penggunaan media Camiboxtif selama pembelajaran. Analisis data menggunakan angket penilaian ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil angket penilaian dihitung melalui rumus berikut:

$$Kevalidan = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimum} x\ 100\%$$

Hasil dari kelayakan produk yang dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil nilai yang diperoleh sesuai kriteria. Persentase yang dihasilkan dikonversikan di tabel 2.

Tabel 2. Persentase Kriteria Kelayakan

Skor Persentase (%)	Kriteria
80 – 100	Sangat Layak
60 – 80	Layak
40 – 60	Cukup Layak
20 – 40	Tidak Layak
0 - 20	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Azqiyya dkk., 2023)

Penilaian keefektifan produk dilakukan melalui analisis yang dimulai dengan pengujian normalitas data melalui pemanfaatan program SPSS guna memahami jalannya distribusi data, apakah berdistribusi normal atau tidak (Fitri dkk., 2023). Selanjutnya, analisis yang dilanjutkan dengan *Paired Samples Test* (uji-t) guna mengetahui apakah ditemukan perbedaan signifikan pada hasil *pretest* dan *posttest* (Rahma Wati Harbi dkk., 2023). Kemudian, uji N-Gain guna mengukur tingkatan skor dari *pretest* ke *posttest* (Sukarelawa dkk., 2024). Hasil pengujian N-Gain digolongkan berlandaskan kriteria yang tercantum di tabel 3.

Tabel 3. Kategori Penilaian N-Gain

Nilai N-Gain	**Kategori**
$0{,}70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0{,}30 \leq g \leq 0{,}70$	Sedang
$0{,}00 < g < 0{,}30$	Rendah
$g = 0{,}00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1{,}00 \leq g < 0{,}00$	Terjadi penurunan

Sumber: (Sukarelawa dkk., 2024)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

1.1 Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan didasarkan pada hasil pengumpulan informasi oleh peneliti mengenai kebutuhan pendidik serta peserta didik atas media yang akan dikembangkan. Selain itu, melalui observasi dan wawancara yang dilaksakan peneliti di kelas IV ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran, hal tersebut dapat diamati dari metode pengajaran guru yang tidak memakai media pembelajaran menarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru lebih berpusat pada media *powerpoint* untuk menjelaskan materi. Oleh karenanya, dibutuhkan pengembangan media yang menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, serta mampu mendorong peningkatan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil angket kebutuhan guru serta peserta didik membuktikan jika mereka sangat setuju dengan pengembangan media Camiboxtif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif serta intransitif.

1.2 Perencanaan Desain

Pemilihan bahan yang digunakan untuk media Camiboxtif menggunakan bahan dasar yang kokoh yaitu dengan kardus tebal dan kuat. Tujuan menggunakan bahan dasar yang kokoh karena media akan digunakan secara langsung oleh peserta didik, maka diperlukan bahan yang kokoh dan tahan lama. Pemilihan komponen dan isi dari media Camiboxtif dilakukan dengan pertimbangan dari perolehan analisa kebutuhan peserta didik serta pendidik. Berlandaskan perolehan analisa kebutuhan, media memerlukan tampilan yang menarik dengan menggunakan warna yang cerah, gambar/animasi yang menarik, dan petunjuk di dalam setiap bagian camiboxtif. Kemudian isi media menyajikan materi secara urut dengan adanya capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, penjelasan materi, video pembelajaran, dan latihan soal. Pada video pembelajaran, audio dapat terdengar secara jelas dan tampak animasi yang menarik.

1.3 Pengembangan Desain

Media Camiboxtif terdapat pengembangan pada nama dan isi media yang menambahkan video pembelajaran yang disertai dengan latihan soal cerita yang dapat dikerjakan peserta didik secara

langsung. Maka, media Camiboxtif disebut sebagai media interaktif karena terdapat keterlibatan langsung peserta didik untuk menggunakan media (Nabighoh dkk., 2022).

Tabel 4. Produk Pengembangan Media Camiboxtif

No	Penjelasan	Gambar Media
1.	Tampilan luar (berbentuk seperti kado misteri yang menarik perhatian peserta didik).	
2.	Bagian pertama (penjelasan pengertian kalimat transitif dan intransitif dilengkapi dengan video pembelajaran).	
3.	Tampilan pada video pembelajaran.	
4.	Tampilan latihan soal cerita pada video pembelajaran.	
5.	Bagian kedua (penjelasan SPOK+Pel disertai dengan soal mengelompokkan subjek, predikat, objek, keterangan, dan pelengkap).	
6.	Bagian ketiga (mencocokkan soal dengan cara tarik benang).	
7.	Bagian keempat (soal dengan bermain roda berputar).	

1.4 Validasi Ahli

Pada tahap ini peneliti telah merealisasikan validasi pada materi, bahasa, serta ahli media untuk menguji kelayakan produk. Rekapitulasi atas perolehan validasi ahli termuat di tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Validator Ahli

Indikator	Validator Media	Validator Materi dan Bahasa
Total skor	86	88
Skor Maksimum	95	95
Persentase	90%	92%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Berlandaskan hasil pengukuran validator yang disajikan pada tabel 5, media Camiboxtif dinyatakan sangat layak untuk diujikan di lapangan. Selanjutnya, peserta didik dan guru diberikan angket tanggapan mengenai media Camiboxtif untuk mendukung kelayakan media yang digunakan oleh peserta didik. Hasil rekapitulasi angket tanggapan pendidik serta peserta didik pada skala kecil serta besar tersaji di tabel.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Angket Tanggapan Skala Kecil

Kriteria	Angket Tanggapan Peserta Didik	Angket Tanggapan Guru
Skor	92%	96%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Angket Tanggapan Skala Besar

Kriteria	Angket Tanggapan Peserta Didik	Angket Tanggapan Guru
Skor	93%	97%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak

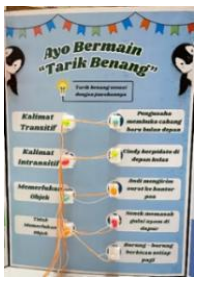
Berlandaskan Tabel 7, ditunjukan jika hasil angket tanggapan pada skala besar serta skala kecil pada media Camiboxtif memperoleh kriteria sangat mempunyai kelayakan apabila diaplikasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif serta intransitif kelas IV.

1.5 Revisi Desain

Setelah memperoleh pengukuran serta saran yang diberikan validator ahli, peneliti melakukan beberapa revisi di media selaras berdasarkan masukan serta saran dari validator ahli. Validator materi serta bahasa memberikan masukan untuk menambahkan pelengkap pada unsur kalimat, pada akhir kalimat dapat diikuti tanda titik (.) dan menambahkan jumlah latihan soal pada media.

Gambar 1.
Sebelum revisi

Gambar 2.
Sesudah revisi



Gambar 3.
Sebelum revisi

Gambar 4.
Sesudah revisi

Gambar 5.
Sebelum revisi

Gambar 6.
Sesudah revisi

1.6 Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil ialah simulasi yang direalisasikan guna menemukan tingkat kelayakan dan keefektfan media Camiboxtif sebelum digunakan di lapangan dengan kelompok besar. Peneliti mengujikan media pada 12 peserta didik kelas IV A SD Negeri Kalibanteng Kidul 01. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *pretest* (sebelum penjelasan materi dengan menggunakan media Camiboxtif) dan *posttest* (setelah penjelasan materi dengan menggunakan media Camiboxtif) serta mengisi angket tanggapan peserta didik dan guru terhadap media Camiboxtif. Berikut data rekapitulasi hasil belajar di uji coba skala kecil.

Tabel 8. Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Uji Coba Skala Kecil

Jenis Tes	Rata Rata	Perbedaan Rata Rata
Pretest	52%	24%
Posttest	76%	

Berdasarkan tabel diatas tersaji antara nilai *pretest* serta *posttest* telah meningkat sebesar 24% di uji coba produk skala kecil. Data tersebut mengungkapkan bahwa ditemukan ketidaksamaan atas perolehan dari kegiatan belajar mengajar peserta didik sebelum serta setelah mengaplikasikan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif). Selanjutnya, melakukan uji normalitas pada skala kecil dengan rumus uji *Shapiro-Wilk* melalui bantuan dari program SPSS. Perolehan pengujian normalitas pada skala kecil dirangkum dalam tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Skala Kecil

Tes Normalitas			
	Statistik	Df	*Shapiro-Wilk* Sig.
Nilai *Pretest*	.969	12	.904
Nilai *Posttest*	.972	12	.928

Berdasarkan pada hasil analisis diatas, data dari nilai *pretest* dan *posttest*

menunjukkan distribusi normal karena nilai signifikansi > 0,05. Uji selanjutnya yang direalisasikan adalah *paired sample t- test*. Hasil analisis *Paired Sample Test* ditunjukkan pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji *Paired Sample Test* Skala Kecil

Paired Sample Test		
	T-statistik	Sig. (2-tailed)
Nilai *Pretest* Nilai *Posttest*	-7.910	.000

Berlandaskan perolehan analisa di tabel 10, data memperlihatkan nilai signifikansi senilai 0,000 < 0,05. Sehingga dapat dikatakan jika adanya perbedaan signifikan di nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif). Selain itu, keefektifan media juga dibuktikan melalui uji kenaikan rata rata (N-gain) melalui pembandingan kenaikan hasil *pretest* serta *posttest* yang dinilai melalui analisis indeks N-gain tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain Skala Kecil

Perbedaan Rata Rata	N-Gain	Kriteria
24	0,52	Sedang

Berdasarkan tabel 11 dari perolehan analisis N-gain dipahami jika selisih rata rata uji coba produk skala kecil sebesar 24 dan nilai N-gain senilai 0,52 yang tergolong pada kriteria “sedang”.

1.7 Revisi Hasil Uji Coba Skala Kecil

Setelah direalisasikan uji coba berskala kecil, peneliti menyebar angket tanggapan pendidik dan peserta didik guna menemukan tanggapan atas pemanfaatan media Camiboxtif dalam pembelajaran. Pada pengujian ini menemukan hasil jika menggunakan satu media Camiboxtif untuk 12 peserta didik sangat efektif karena dengan jumlah peserta didik yang sedikit, maka seluruh peserta didik dapat mengaplikasikan media secara bergantian dengan mengerjakan soal yang terdapat pada media Camiboxtif.

Berdasarkan saran yang diberikan guru kelas IV A, untuk menambahkan media Camiboxtif saat diujicobakan pada skala besar karena dengan jumlah peserta didik yang banyak maka media Camiboxtif tidak efektif jika hanya satu yang digunakan pada skala besar. Pada uji coba skala besar dapat dibagi kelompok dengan diberikan media Camiboxtif pada masing masing kelompok. Dengan hal itu, media Camiboxtif dapat digunakan seluruh peserta didik. Kemudian, peserta didik dapat berdiskusi bersama kelompoknya untuk menyelesaikan soal pada media Camiboxtif.

1.8 Uji Coba Produk Skala Besar

Uji skala besar direalisasikan jika perolehan hasil belajar pada skala kecil menunjukan peningkatan antara kedua test. Selanjutnya, di uji coba skala kecil menunjukkan kriteria sangat efektif jika menggunakan media Camiboxtif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti meneruskan pada tahapan uji coba skala besar di kelas IV C dengan jumlah keseluruhan 29 peserta didik. Rekapitulasi hasil belajar kedua test melalui uji coba skala besar tersaji pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada Uji Coba Skala Besar

Jenis Tes	Rata Rata	Perbedaan Rata Rata
Pretest	52%	27%
Posttest	79%	

Berdasarkan pada data tabel diatas, diketahui jika rata rata hasil dari belajar peserta didik memperlihatkan peningkatan sebesar 27%. Data tersebut memperlihatkan jika adanya ketidaksamaan atas perolehan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif). Analisis data selanjutnya adalah uji normalitas pada skala besar. Hasil uji normalitas skala besar dirangkum di tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas Skala Besar

Tes Normalitas			
			Shapiro-Wilk
	Statistik	Df	Sig.
Nilai *Pretest*	.938	29	.091
Nilai *Posttest*	.965	29	.423

Berdasrkan pada hasil analisis tabel 13, diketahui data menunjukkan distribusi normal karena nilai signifikansi > 0,05. Uji selanjutnya adalah *Paired Sample T Test*, Hasil analisis *Paired Sample T Test* ditunjukkan pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil *Paired Sample T Test* Skala Besar

Paired Sample Test		
	T-statistik	Sig. (2-tailed)
Nilai *Pretest* Nilai *Posttest*	-26.309	.000

Berdasarkan hasil anaisis pada tabel diatas, data menunjukkan nilai sig. 0,000 < 0,05 yang artinya adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest.* Selain itu, keefektifan dapat dibuktikan dengan uji kenaikan rata rata (N-Gain). Hasil analisis indeks N-gain di tabel 15.

Tabel 15. Hasil Uji N-Gain Skala Besar

Perbedaan Rata Rata	N-Gain	Kriteria
27	0,57	Sedang

Berdasarkan hasil pada tabel 15 menunjukkan bahwa selisih rata rata uji coba skala besar sebesar 27 dan N-gain senilai 0,57. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan dari belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 telah meningkat dengan rata rata kriteria "sedang".

2. PEMBAHASAN

2.1 Pengembangan Media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif)

Pengembangan media Camiboxtif ini didasarkan pada teori belajar kontruktivisme karena belajar menjadi lebih efektif melalui pengalaman sendiri. Pengalaman sendiri yang dimaksud adalah peserta didik dapat secara aktif turut berkontribusi pada proses pembelajaran. Peserta didik pada teori ini dapat menjadi lebih paham dengan cara membina pengetahuan baru yang dapat mengaplikasikan media dalam pembelajaran (Wahab dkk., t.t.). Dalam penelitian ini, keterkaitan teori kontruktivisme dengan media Camiboxtif yaitu guru sebagai fasilitator yang menyediakan media Camiboxtif untuk digunakan peserta didik khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif serta intransitif. Hal ini dapat mendorong peserta didik dalam penemuan pengetahuan mereka melalui cara mengaplikasikan media Camiboxtif. Hal tersebut selaras atas pengkajian yang direalisasikan (Abdiyah & Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021) bahwa teori kontruktivisme membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, proses belajar dapat menjadi lebih hidup dan tentunya lebih bermakna. Teori kontruktivisme menekankan bahwa peserta didik lebih efektif belajar melalui praktik langsung daripada hanya dengan mengamati.

Media Camiboxtif terdiri dari beberapa bagian yang didalamnya berisi penjelasan materi kalimat transitif, unsur kalimat yang baik, dan beberapa soal dalam bentuk permainan. Pengembangan media Camiboxtif dengan adanya video pembelajaran yang disertai dengan latihan soal cerita, video pembelajaran berupa gambar animasi dan audio yang mampu memberikan kemudahan peserta didik ketika mendalami materi yang dijelaskan. Kemudian, media dilengkapi dengan latihan soal dalam bentuk permainan yang meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran.

2.2 Kelayakan Media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif)

Kelayakan media Camiboxtif didapatkan dari hasil pengukuran ahli bahasa, ahli materi, serta ahli media yang memberikan penilaian serta saran dalam pengembangan media Camiboxtif. Para ahli mempunyai peranan krusial, karena melalui nilai yang diberikan para ahli, peneliti bisa menemukan tingkatan kelayakan media Camiboxtif yang tengah dikaji serta dikembangkan. Penilaian mengenai tampilan media Camiboxtif yang diberikan oleh validator ahli media dosen PGSD UNNES Bapak Dr. Deni Setiawan,

S.Sn., M.Hum. dan penilaian kesesuaian materi serta bahasa oleh validator ahli materi dan bahasa dosen PGSD UNNES Ibu Dr. Panca Dewi Purwati, M.Pd. Penilaian yang diberikan oleh ahli media yaitu 90% dan penilaian dari ahli materi dan bahasa sebesar 92%. Berdasarkan penilaian tersebut mendapatkan kriteria sangat layak, maka dapat disimpulakan bahwa media Camiboxtif sangat layak digunakan untuk diujicobakan di kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 selaras dengan saran serta masukan para ahli. Pada angket tanggapan menunjukkan hasil sangat layak. Dimana perolehan angket tanggapan guru sebesar 96% pada skala kecil dan 97% pada skala besar yang menunjukkan kriteria sangat layak digunakan pada pembelajaran. Perolehan angket tanggapan peserta didik sebesar 92% pada skala kecil dan 93% pada skala besar yang menunjukkan bahwa media Camiboxtif sangat layak diaplikasikan pada kegiatan belajar mengajar.

Hasil pengkajian juga berlandaskan pada pengkajian sebelumnya yang direalisasikan (Aminah & Yusnaldi, 2024) menunjukkan jika hasil yang diperoleh dari angket yang diisi ahli media mencapai 92%, validasi angket yang diberikan ahli materi mencapai 94%, yang artinya penilaian dari para ahli termasuk kedalam kriteria "sangat valid" dalam mengembangkan media *smart* box. Diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Astuti, 2024) menunjukkan bahwa kelayakan media *smart* box mendapatkan penilaian validator ahli media dengan kriteria layak dan perolehan nilai dari validator ahli materi dengan kriteria sangat layak serta tanggapan peserta didik atas media *smart* box sangat praktis dengan memperoleh tanggapan baik dari peserta didik.

2.3 Keefektifan Media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif)

Keefektifan media Camiboxtif dapat diketahui dengan perolehan belajar peserta didik dari nilai *pretest* serta *posttest*. *Pretest* direalisasikan sebelum memulai pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif. Sedangkan, *posttest* dilakukan setelah penjelasan materi kalimat transitif dan intransitif dengan menggunakan media Camiboxtif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan rata rata hasil belajar pada skala kecil untuk nilai pretest yakni 52% dan nilai rata rata posttest yakni 76% menunjukkan bahwa dengan diterapkannya media Camiboxtif dapat mendorong peningkatan perolehan belajar peserta didik. Di sisi lain, pada *pretest* hanya 2 peserta didik yang mampu menuntaskannya serta di *posttest* menjadi meningkat yakni terdapat 6 peserta didik yang tuntas. Kemudian berdasarkan rata rata hasil belajar skala besar untuk nilai *pretest* yakni 52% dan rata rata hasil belajar nilai *posttest* yakni 79%. Selain itu, pada skala besar nilai *pretest* hanya 2 peserta didik yang tuntas dan nilai *posttest* meningkat yakni terdapat 18 peserta didik yang mampu menuntaskannya. Hal tersebut dapat disimpulkan apabila rata rata hasil belajar antara *pretest-posttest* telah meningkat serta peserta didik kian memahami materi yang disampaikan melalui pengaplikasian media Camiboxtif.

Selanjutnya, nilai *pretest* dan *posttest* direalisasikan pengujian normalitas guna memahami apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data memakai rumus uji *Shapiro Wilk* menguji dengan sampel kecil. Dasar pengambilan keputusan, jika data berdistribusi normal yakni jika nilai sig. > 0,05, sedangkan nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Hasil pengujian normalitas *pretest* di skala kecil membuktikan nilai sig pada kolom *Shapiro Wilk* 0,904, sedangkan nilai *posttest* menunjukkan nilai sig. 0,928 maka disimpulkan bahwa kedua data nilai *pretest posttest* pada skala kecil berdistribusi normal karena nilai sig. > 0,05. Hasil normalitas *pretest* pada skala besar menunjukkan nilai sig. pada kolom *Shapiro Wilk* 0,091, sedangkan nilai *posttest* skala besar menunjukkan nilai sig. 0,423 maka

disimpulkan kedua data nilai *pretest* dan *posttest* pada skala besar berdistribusi normal karena nilai sig. > 0,05.

Setelah direalisasikan pengujian normalitas maka ditemukan jika data berdistribusi normal, peneliti melanjutkan pengujian ketidaksamaan antara rata rata nilai *pretest* dan *posttest* melalui uji beda dua sampel berpasangan (*paired sample t test*). Keputusan ditentukan berlandaskan nilai sig. < 0,05 maka ditemukan ketidaksamaan yang signifikan antara hasil kedua test tersebut. Di sisi lain, apabila nilai sig. > 0,05 maka tidak ditemukan ketidaksamaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS pada skala kecil dan skala besar didapatkan nilai sig. senilai 0,000. Dengan demikian, dikatakan jika adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara *pretest* dan *posttest*.

Setelah direalisasikan t-test, kemudian peneliti melanjutkan pengujian N-Gain guna melihat peningkatan pada perolehan belajar peserta didik. Hasil dari perhitungan dengan menggunakan program SPSS pada skala kecil diperoleh hasil rata rata N-Gain senilai 0,52 menunjukkan dalam kategori "sedang". Sedangkan, hasil perhitungan N-Gain skala besar memperoleh hasil rata rata senilai 0,57 yang juga tergolong dalam kategori "sedang". Maka dapat disimpulkan bahwa skala kecil dan skala besar pada nilai *pretest* dan *posttest* meningkat pada kriteria "sedang".

Sejalan dengan pengkajian sebelumnya yang direalisasikan (Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar dkk., 2025) menunjukkan penggunaan media *smart* box terbukti efektif untuk peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari pengujian hipotesis dengan uji-t menunjukkan nilai sig. 0,000 dan uji N-gain mendapatkan skor 0,80 meningkat pada kriteria tinggi.

Berdasarkan pengkajian yang direalisasikan oleh peneliti mengenai pengembangan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) dapat disimpulkan bahwa pengembangan media tersebut terbukti layak serta efektif diaplikasikan, guna menunjang keberlangsungan pembelajaran yang mengoptimalkan hasil belajar pada materi kalimat transitif dan intransitif kelas IV SD Negeri Kalibanteng Kidul 01

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa peneliti telah mengembangkan media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) pada materi kalimat transitif dan intransitif pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan teori kontruktivisme pada keberlangsungan pembelajaran. Kebaruan media yang dikembangkan yaitu adanya video pembelajaran dengan gambar animasi menarik yang disertai dengan latihan soal cerita yang disajikan pada *qr code* yang dapat digunakan dimana saja serta kapan saja dan pembaruan pada nama media. Tahapan melalui model pengembangan *borg and gall* mencakup: 1). studi pendahuluan; 2). perencanaan desain; 3). pengembangan desain; 4). validitas desain produk; 5). revisi desain; 6). uji coba terbatas; 7). revisi hasil uji coba terbatas; 8). uji coba produk skala besar. Media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) terbukti "sangat layak" dimanfaatkan pada pembelajaran yang dilihat berdasarkan perolehan skor dari validator ahli dosen PGSD UNNES serta angket tanggapan yang diberikan pada guru dan peserta didik. Kemudian, media Camiboxif juga menyatakan keefektifan yang dibuktikan dari hasil uji-t dan N-Gain yang menunjukkan peningkatan perolehan hasil belajar peserta didik. Hal ini disimpulkan, jika media Camiboxtif (Catatan Misteri Box Interaktif) memenuhi kriteria kelayakan dan keefektifan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran materi kalimat transitif dan intransitif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menghaturkan ungkapan rasa terima kasih kepada Universitas

Negeri Semarang atas kesempatan yang diamanahkan dalam menuntaskan studinya. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Arif Widagdo, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing seluruh proses penelitian dan penulisan artikel ini hingga tuntas. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada para validator ahli yang telah melakukan validasi media, materi, dan bahasa serta memberikan perbaikan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada guru kelas IVA, IVB, dan IVC serta Kepala Sekolah SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 yang telah memberikan kesempatan melakukan pengkajian untuk keperluan tugas akhir S1. Peneliti menghaturkan terima kasih kepada diri sendiri, orang tua, saudara, dan teman - teman atas segala doa serta dukungannya sehingga penelitian dan penulisan artikel dapat terselesaikan hingga tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdiyah, L., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). PENERAPAN TEORI KONSTRUKTIVISTIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *ELSE (Elementary School Education Journal*, *5*.

Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). *Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah*. https://jurnaldidaktika.org

Astuti, N. W. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *2*, 289–303.

Azhari, C. D. S., Afif, Z., & Kustati, M. (2023). Penelitian Mixed Method Research Untuk Disertasi. *Nana Sepriyanti INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*, 8010–8025.

Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & Zen M. F., D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *2*(1), 103–108. https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1078

Bidayati Haka, N., Majid, E., Pahrudin, A., & Biologi, T. (t.t.). *PENGEMBANGAN E-MODUL ANDROID BERBASIS METAKOGNISI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI KELAS XII SMA/MA*.

Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar, J., Fauqi, A., & Yapis Dompu, S. (2025). *Pengaruh Media Smart box terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar* (Vol. 2). http://journal.ainarapress.org/index.php/jekas

Fitri, A., Rahim, R., & Nurhayati. (2023). *Dasar Dasar Statistika untuk Penelitian* (R. Watrianthos, Ed.).

Hafidz, M., Rasyid, R., Gede, I., & Saputra, P. E. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR. Dalam *Global Journal of Educational Technology (GJET)* (Vol. 1, Nomor 1). https://journal.patin.or.id/index.php/gjet/home

Kurniawati, Y. (2023). A PENGEMBANGAN MEDIA BIG BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, *7*(2), 92–102. https://doi.org/10.37730/edutrained.v7i2.215

Lismawati. (t.t.). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA

BENDA KONGKRIT. Dalam *J P* (Vol. 3). https://jurnalcendekia.id/index.php/jp3t/

Materi Tekanan Zat Kelas VIII SMPN, P., & Kampar Hulu Rizki Rahmayanti, K. (t.t.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Mystery Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik*.

Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(4), 3410–3417. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410

Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. (t.t.). *MEDIA PEMBELAJARAN*.

Prestasi, T., Elviyawati, B., Kusmariyatni, N., & Kunci, K. (2021). Hubungan Hasil Belajar dengan Strategi Belajar Aktif Trading Place. *MPI*, *2*(1).

Rahma Wati Harbi, Imam Pribadi, & Marhani. (2023). Pengaruh Layanan Informasi Berbasis Media Audiovisual Terhadap Perilaku Pacaran Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, *8*(01), 145–154. https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i01.5093

Sukarelawa, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

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

Utami Sriwanti, P. (2022). *PEDAGOGI : Jurnal Ilmiah Pendidikan PENGEMBANGAN MODUL GEOMETRI SD BERBASIS ETNOMATEMATIKA*. *8*(1).

Wahab, G., Rosnawati, Mp., Pd, S., & Pd, M. (t.t.). *TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.