

# Development of Smart Box Media for Indonesian Cultural Diversity Material for Fourth Grade Elementary School Students

Dilla Amelia<sup>1</sup>, Djunaidi<sup>2</sup>, Eni Heldayani<sup>3</sup>

Universitas PGRI Palembang<sup>1,2,3</sup>

\*E-mail: [ameliaandilla@gmail.com](mailto:ameliaandilla@gmail.com)

## Abstract

Cultural diversity is a national wealth that needs to be introduced to elementary school students early on so that they can appreciate and preserve cultural heritage. The delivery of cultural material is often less interesting if only delivered through conventional methods, so innovation in media is needed, namely by developing smart box media. This study aims to develop smart box media for Indonesian Cultural Diversity material for grade IV elementary school students that is valid, practical, and effective. The method used is Research and Development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The subjects of the study were grade IV students of SDN 1 Keman. Data collection techniques used questionnaires and tests, while data analysis techniques included analysis of validity, practicality, and effectiveness. The results showed that the smart box media was declared very valid with a percentage of three validator assessments of 89.96%. The practicality of the media displayed from the student response questionnaire, namely 85.3% stage (one-on-one) and 85.8% stage (small group). The results of the study also showed that the smart box media was effectively used as seen from the increase in learning outcomes before and after using the media, namely the pretest score of 52.38%, while the posttest score increased to 85.71%. Thus, it can be concluded that the smart box media on the material of Indonesian cultural diversity is categorized as valid, practical, and effective.

**Keywords:** Media Development, Smart Box, Indonesian Cultural Diversity, Elementary School



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## Pendahuluan

Kurikulum merupakan salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Undang-undang No. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan materi pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan (Choirun'nisa et al., 2022).

Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum terus mengalami perubahan. Hal ini bertujuan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Sistem pendidikan di Indonesia pada saat ini menggunakan kurikulum merdeka, yang mana penerapan kurikulum merdeka ini menekankan pada pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis pada potensi dan kebutuhan peserta didik, serta mendorong pengembangan kompetensi di abad ke-21 (Kurniati et al., 2022).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada siswa saja, guru juga berperan penting dalam menciptakan keberhasilan belajar siswa. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga

dapat menarik perhatian siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran (Lillahata et al., 2022). Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampai informasi, guna meminimalkan terjadinya kegagalan selama proses pembelajaran berlangsung (Selpiana, Rahman & Hedayani, 2024). Mayasari et al., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk berupa alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran agar mempermudah dalam penyampaian materi sehingga diharapkan mampu dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran adalah segala jenis media yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan kepada audiens guna mendukung penyampaian ide, emosi, perhatian, serta minat dalam proses pembelajaran (Rosmiyyah, Djunaidi & Hedayani, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari dalam kurikulum merdeka ialah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, Nurhasanah, & Hermawati, 2023). Sejalan dengan pendapat (Meylovia & Alfin Julianto, 2023) yang menyatakan bahwa IPAS merupakan kajian ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Tujuan Pembelajaran IPAS itu sendiri yaitu untuk mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu peserta didik serta berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS (Agustina et al., 2022).

Salah satu materi yang ada pada buku IPAS kelas IV semester dua kurikulum merdeka yaitu materi keragaman budaya Indonesia. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang berbeda-beda mulai dari rumah, pakaian, makanan, dan lain sebagainya (Somantri, Yuniarti & Arifin, 2024). Keragaman budaya Indonesia merupakan aset yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa, sehingga penting dipelajari pada siswa sekolah dasar. Tujuan pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia pada jenjang sekolah dasar adalah agar siswa dapat mengetahui berbagai macam budaya serta menyadari pentingnya menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia (Iswari, Sumardi & Giyartini, 2021).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Keman di peroleh informasi bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran, guru hanya memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar tanpa memanfaatkan media lain, hal ini membuat siswa kelas IV kurang aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Guru cenderung lebih banyak menggunakan alat bantu belajar terutama gambar dari buku guru dan buku siswa (Failasufah & Setyasto, 2023). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk dijadikan solusi dalam menyampaikan materi agar lebih interaktif dan menyenangkan. yaitu dengan mengembangkan media smart box.

Kotak pintar adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak dimana didalamnya berisi gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran Polinda et al., (2023). Sedangkan menurut (Aminah & Yusnaldi, 2024) smart box adalah media yang berbentuk kotak yang berisikan materi belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media smart box adalah media yang berbentuk kotak dimana di dalamnya berisikan materi pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar.

Pengembangan media smart box ini menjadi salah satu solusi dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka. Hal ini dikarenakan penggunaannya dapat melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Astuti, Setyowati & Suriyana, 2024, p. 294) yang menunjukkan bahwa penggunaan media smart box dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mencoba serta membuat mereka lebih aktif selama pembelajaran dikelas. Melalui pendekatan ini, pelaksanaan

kurikulum merdeka dapat menjadi efektif dan efisien sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih personal dan penuh makna.

Penelitian pengembangan media smart box yang relevan sebelumnya dilakukan oleh (Sukaryanti, Murjainah & Syaflin, 2023); Maulidiana, Wardana, & Jannah, 2024); dan (Pratama, Wenda, Wiguna, 2024) dengan hasil yang didapat dalam penelitian tersebut bahwa media smart box sangat baik untuk pembelajaran di sekolah. Daya kebaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak dari bentuk fisik dan kualitas bahan media yang dikembangkan dan langkah kerja dari media tersebut. Media yang akan dikembangkan ini juga memiliki kebaruan dilengkapi dengan barcode yang berisi materi pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang disebut dengan R&D (*Research and Development*). R&D merupakan pendekatan ilmiah yang fokus pada penciptaan, pengembangan, dan penyempurnaan produk atau proses, dengan tujuan utama meningkatkan inovasi dan daya saing (Wajdi et al., 2024). Sugiyono (2021, p. 752) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan atau yang dalam bahasa inggrisnya disebut *Research and Development* adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, serta menguji efektifitas produk tersebut. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D merupakan kepanjangan dari (Define, Design, Development, and Disseminate). Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model ini juga dikenal dengan sebutan 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran.

Tahap pertama yang dilakukan dalam model 4D adalah define (pendefinisian). Ada empat kegiatan yang dilakukan ada tahap ini meliputi: (i) melakukan analisis ujung-depan untuk mengetahui permasalahan awal yang muncul dalam proses pembelajaran, (ii) analisis peserta didik untuk mengetahui hambatan apa yang dialami selama proses pembelajaran, (iii) analisa konsep yaitu menganalisis isi materi dari media yang akan dikembangkan, (iv) perumusan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

Tahap kedua adalah design (perancangan). Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, maka selanjutnya peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal desain media smart box materi keragaman budaya Indonesia yang akan dikembangkan.

Tahap ketiga development (pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa media smart box materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV. Setelah produk dikembangkan, selanjutnya melakukan validasi produk kepada pakar ahli untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli kemudian produk akan di uji cobakan untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan melalui uji coba one to one dan small group serta melakukan uji coba lapangan (field test) untuk melihat keefektifan media yang dikembangkan.

Tahap keempat adalah disseminate (penyebaran), ini merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan model 4D. Media yang telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif selanjutnya dilakukan penyebaran secara terbatas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar angket validasi dinilai oleh para ahli media, materi, bahasa, dan angket yang diberikan kepada siswa, dan juga lembar soal pretest dan posttest.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yakni analisis kevalidan media, analisis kepraktisan media, dan analisis keefektifan media. Rumus yang digunakan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Nuryanah et al., 2021)

Kemudian nilai rata-rata yang sudah diperoleh kemudian disesuaikan dengan kategori dibawah ini:

Tabel 1.  
Kategori Nilai Kevalidan/Kepraktisan

Interval	Kategori
81%-100%	Sangat Valid/Praktis
61%-80%	Valid/Praktis
41%-60%	Cukup Valid/Praktis
21%-40%	Kurang Valid/Praktis
0%-20%	Tidak Valid/Praktis

Sumber: (Aulia & Mintohari, 2023)

Analisis efektivitas didapatkan dari ketuntasan tes hasil belajar yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media *smart box* selama kegiatan pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan siswa yaitu:

$$P = \frac{Pa}{Pb} \times 100\%$$

Sumber : (Hikmah et al., 2020)

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan peserta didik

Pa = Jumlah peserta didik yang tuntas

Pb = Jumlah seluruh peserta didik

Kemudian nilai rata-rata yang sudah diperoleh kemudian disesuaikan dengan kategori dibawah ini:

Tabel 2.  
Kategori Nilai Keefektifan

Interval (%)	Kategori
$P > 80$	Sangat Efektif
$70 > P \geq 80$	Efektif
$60 > P \geq 70$	Cukup Efektif
$50 > P \geq 60$	Kurang Efektif
$P < 50$	Tidak Efektif

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Pengembangan media pembelajaran *smart box* materi keragaman budaya Indonesia dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), (*design*) perancangan, (*development*) pengembangan, dan *dissiminate* (penyebaran). Adapun hasil yang di dapat pada setiap tahapannya dijelaskan sebagai berikut:

Tahap *define* (pendefinisian), bertujuan untuk menentukan serta mendefinisikan berbagai kebutuhan dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang hendak dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi dan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh informasi bahwa penggunaan media

pembelajaran belum optimal khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pendidik hanya menggunakan bahan ajar berupa buku teks sehingga kurang diminati oleh peserta didik yang menyebabkan peserta didik kurang memahami materi dengan baik. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan minat belajar serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Tahap design (perancangan) bertujuan untuk mendesain atau merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun rancangan awal media yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.  
Desain Media *Smart Box*

Desain	Keterangan
	Sisi pertama berisi <i>barcode</i> materi pelajaran dan macam-macam keragaman budaya di Indonesia
	Penjelasan materi keragaman budaya Indonesia
	Kantong keragaman budaya Indonesia
	<i>Game</i> menghubungkan gambar dengan nama rumah adat dan asal daerah

Tahap development (pengembangan), setelah media selesai dirancang, kemudian masuk pada tahap pengembangan (develop) dimana produk yang telah dibuat ini harus melalui proses validasi oleh pakar ahli.

Tabel 4.  
Rekapitulasi Validasi Media *Smart Box*

No	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	80%	Valid
2.	Ahli Materi	96,6%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	93,3%	Sangat Valid
	Total	89,96%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi yang dilakukan oleh tiga pakar yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dalam pengembangan media smart box materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata skor sebesar 89,96%.



Gambar 1. Tampilan Luar Media *Smart Box*



Gambar 2. Tampilan Dalam Media *Smart Box*

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli dan telah dilakukan revisi, media smart box materi keragaman budaya Indonesia kemudian di uji cobakan. Pelaksanaan uji coba one to one dan small group dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik, yang bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan media smart box yang telah dikembangkan.

Tabel 5.  
Hasil Uji Coba *One to One*

No.	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	GAA	44	88%	Sangat Praktis
2.	K	38	76%	Praktis
3.	SM	46	92%	Sangat Praktis
	Total	128	85,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis uji coba perorangan (one to one) yang melibatkan 3 peserta didik kelas IV SDN 1 Keman, sebagaimana ditampilkan pada tabel di atas diketahui bahwa respon peserta didik terhadap aspek kepraktisan media memperoleh persentase rata-rata sebesar 85,3% dengan kategori “sangat praktis”.

Setelah melakukan uji coba perorangan (one to one) untuk melihat lebih lanjut media smart box yang dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil (*small group*).

Tabel 6.  
Hasil Uji Coba *Small Group*

No.	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	AN	45	90%	Sangat Praktis
2.	ARP	46	92%	Sangat Praktis
3.	A	42	84%	Sangat Praktis
4.	FRW	45	90%	Sangat Praktis
5.	KA	45	90%	Sangat Praktis
6.	P	40	80%	Praktis
7.	P	44	88%	Sangat Praktis
8.	R	39	78%	Praktis
9.	TFT	39	78%	Praktis
10.	ZA	44	88%	Sangat Praktis
	Total	429	85,8%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis dari uji coba produk pada kelompok kecil (*small group*) yang melibatkan 10 orang peserta didik kelas IV SDN 1 Keman menunjukkan bahwa persentase total skor tanggapan peserta didik mencapai 85,8%. Persentase ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah diperoleh data kepraktisan, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan (*field test*) yang dilakukan dengan memberikan soal latihan berupa pretest dan posttest. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat efektifitas media yang telah dikembangkan.

Tabel 7.  
Nilai *Pretest* Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AN	70	80	Tuntas
2.	ARP	70	75	Tuntas
3.	A	70	75	Tuntas
4.	BRD	70	70	Tuntas
5.	F	70	55	Tidak Tuntas
6.	FI	70	75	Tuntas
7.	FPW	70	45	Tidak Tuntas
8.	GA	70	50	Tidak Tuntas
9.	GAA	70	75	Tuntas
10.	IL	70	35	Tidak Tuntas
11.	K	70	50	Tidak Tuntas
12.	KA	70	35	Tidak Tuntas
13.	N	70	25	Tidak Tuntas

14.	PA	70	75	Tuntas
15.	PE	70	65	Tidak Tuntas
16.	R	70	70	Tuntas
17.	RA	70	80	Tuntas
18.	SM	70	75	Tuntas
19.	TFT	70	70	Tuntas
20.	Y	70	45	Tidak Tuntas
21.	ZA	70	65	Tidak Tuntas
Jumlah Peserta Didik Tuntas				11
Jumlah Seluruh Peserta Didik				21
Persentase				52,38% (Kurang Efektif)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata nilai pretest peserta didik sebesar 52,38%. Pada tes awal ini masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai rendah. Dari 21 peserta didik terdapat 11 peserta didik yang tuntas dan 10 peserta didik yang tidak tuntas. Dengan demikian pada tahap pretest mendapatkan persentase 52,38% yang termasuk dalam kategori "kurang efektif".

Setelah diketahui hasil pretest yang didapatkan perserta didik, setelah itu dilakukan penerapan kegiatan mengajar kepada peserta didik dengan menggunakan media smart box yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, kemudian pada dilakukan posttest mengenai materi yang sudah dipelajari guna mengukur efektifitas media smart box. Berikut ini hasil posttest yang didapatkan oleh peserta didik setelah menggunakan media *smart box*:

Tabel 8.  
Nilai *Posttest* Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AN	70	100	Tuntas
2.	ARP	70	100	Tuntas
3.	A	70	100	Tuntas
4.	BRD	70	95	Tuntas
5.	F	70	80	Tuntas
6.	FI	70	95	Tuntas
7.	FPW	70	70	Tuntas
8.	GA	70	75	Tuntas
9.	GAA	70	100	Tuntas
10.	IL	70	65	Tidak Tuntas
11.	K	70	65	Tidak Tuntas
12.	KA	70	75	Tuntas
13.	N	70	50	Tidak Tuntas
14.	PA	70	100	Tuntas
15.	PE	70	90	Tuntas
16.	R	70	100	Tuntas
17.	RA	70	100	Tuntas
18.	SM	70	95	Tuntas
19.	TFT	70	100	Tuntas
20.	Y	70	70	Tuntas

21.	ZA	70	85	Tuntas
	Jumlah Peserta Didik Tuntas			18
	Jumlah Seluruh Peserta Didik			21
	Persentase			85,71% (Sangat Efektif)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest yaitu 85,71%. Sebelumnya, saat dilakukan pretest sebelum penggunaan media smart box rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 52,38%. Setelah menggunakan media smart box rata-rata nilai siswa kelas IV SDN 1 Keman meningkat menjadi 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest yaitu berada pada persentase 85,71% dan termasuk dalam kategori “sangat efektif”.

Tahap dissiminate (penyebaran), tahap akhir dari pengembangan media smart box yang telah diujicobakan kepada peserta didik. Pada tahap ini peneliti menyebarkan produk secara terbatas dikelas yang menjadi objek penelitian. Peneliti menyerahkan media smart box materi keragaman budaya Indonesia ke pendidik khususnya kepada guru kelas IV SDN 1 Keman. Penyebaran produk secara lebih luas belum dapat dilakukan karena terkendala oleh waktu dan biaya yang cukup besar. Maka dari itu, penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

## 2. Pembahasan

Tahap penyebaran (dissemination) merupakan tahap akhir dari pengembangan media smart box yang telah diujicobakan kepada peserta didik. Pada tahap ini peneliti menyebarkan produk secara terbatas dikelas yang menjadi objek penelitian. Peneliti menyerahkan media smart box materi keragaman budaya Indonesia ke pendidik khususnya kepada guru kelas IV SDN 1 Keman. Penyebaran produk secara lebih luas belum dapat dilakukan karena terkendala oleh waktu dan biaya yang cukup besar. Maka dari itu, penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

Pengembangan media pembelajaran smart box materi keragaman budaya Indonesia dilakukan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) Pendefinisian (define); (2) Perancangan (design); (3) Pengembangan (develop); dan (4) Penyebaran (dissiminate).

Pada tahap pendefinisian (define) dilakukan dengan 4 tahap yaitu analisis ujung-depan, analisis peserta didik, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut, peneliti mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi yang sesuai. Tahap berikutnya adalah perancangan (design), dimana peneliti mulai membuat rancangan awal media pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Tujuannya adalah menciptakan media yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Setelah media selesai dikembangkan, kemudian masuk pada tahap pengembangan (develop) dimana produk yang telah dibuat ini harus melalui proses validasi oleh pakar ahli yang melibatkan 2 dosen dan 1 pendidik. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga pakar yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dalam pengembangan media smart box materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata skor sebesar 89,96%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pratama, Wenda, Wiguna, 2024) yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 89% dengan kategori “sangat valid”.

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, media smart box materi keragaman budaya Indonesia kemudian diujicobakan. Pelaksanaan uji coba one to one dan small group dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik, yang bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan media smart box yang telah dikembangkan.

Hasil dari uji coba one to one menunjukkan rata-rata sebesar 85,3% dengan kategori “sangat praktis” dan hasil uji coba small group menunjukkan rata-rata sebesar 85,8% juga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sukaryanti, Murjainah & Syaflin 2023) yang mendapat skor rata-rata sebesar 88,7% pada tahap one to one dan 96,7 pada tahap small group termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Setelah diperoleh data kepraktisan, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan (field test) yang dilakukan dengan memberikan soal latihan berupa pretest dan posttest. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat efektifitas media yang telah dikembangkan. Hasil pretest memperoleh nilai rata-rata sebesar 52,38% dengan kategori “kurang efektif” sedangkan hasil nilai posttest mendapatkan rata-rata sebesar 85,71% dengan kategori “sangat efektif”. Hal ini sejalan dengan penelitian (Subekti, Amalia, & Wafa, 2024) yang mendapatkan skor 56,38% pada pretest dan 86% pada posttest, hal ini terbukti bahwa media smart box efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media smart box dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan media smart box adalah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran lebih baik, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Media ini juga dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar karena dalam penggunaannya melibatkan peserta didik secara langsung. Namun demikian, media smart box juga memiliki kekurangan yaitu susah dibawa kemana-mana karena bentuk dan ukurannya yang cukup besar.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai “Pengembangan Media *Smart Box* Materi Keragaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Keman”, telah menghasilkan produk yang telah teruji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *smart box* dinyatakan sangat valid dengan persentase penilaian tiga validator sebesar 89,96%. Kepraktisan media ditunjukkan dari angket respon siswa, yaitu 85,3% tahap (*one to one*) dan 85,8% tahap (*small group*). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media *smart box* efektif digunakan dilihat dari peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media yaitu hasil skor *pretest* 52,38%, sementara skor *posttest* meningkat menjadi 85,71%.

## Daftar Rujukan

- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Astuti, N. W., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Setyowati, D., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Nahdlatul, U., & Kalimantan, U. (2024). Pengembangan media smart box untuk menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas iv sekolah dasar. 2, 289–303.
- Aulia, W., & MintoHari. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 220–234.
- Azzahra, I. eka, Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Choirun'nisa, F. M., Aisy, N. R., Riduan, R., & Wulandari, R. (2022). Pengelolaan Manajemen Kurikulum Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Bunda Rosa Desa Langkan 1 Banyuasin Iii. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(02), 164–174.

<https://doi.org/10.62668/bharasumba.v1i02.197>

- 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), 456–464. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.65677>
- Fatmawati & Yusrizal. (2020). Peran Kurikulum Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Di Sekolah Alam Sou Parung Bogor. *Jurnal Tematik Universitas Negeri Medan*, 11(1), 26–36.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>
- Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423.
- Lillahata, S., Karesina, D. M., Alfons, A., & Pulung, R. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 3(2), 377–393.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- 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), 9758–9762.
- Pratama, B. F. B., Wenda, D. D. N., & Wiguna, F. A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Berbasis Explosion Box Materi IPA Siklus Hidup Hewan Kelas IV*. 627–633.
- Rosmiyyah, A., Djunaidi, & Heldayani, E. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA LAPBOOK PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 20 LAWANG KIDUL TANJUNG ENIM. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 2548–2023.
- Selpiana, N. W., Rahman, A., & Heldayani, E. (2024). *Pengembangan Media Flash Card Berbasis Digital Materi Zat Tunggal dan Zat Campuran Kelas V SD Negeri 19 Tanjung Lago*. 2(3), 1186–1192.
- Somantri, D., Yuniarti, Y., & Arifin, H. (2024). Internalisasi Sikap Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Marbel. *Jurnal Perspektif*, 8(1), 23. <https://doi.org/10.15575/jp.v8i1.278>
- Subekti, F. D., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA HAWA SMART BOX MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS III SDN GADUNGAN 05 KABUPATEN BLITAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
- Sugiyono, P. D. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, cv.
- 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)
- Wajdi, F., Astiswijaya, N., Suandi, Hozairi, Usman, E., Pudjiastuti, S. R., Risqi, E. N., Irwanto, Syafitri, E., & Utomo, Y. T. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Widina Media Utama.