PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.6, Oktober 2026

Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Warisan Budaya Kelas V Di SD Negeri Padasuka 2

Sekar Pembayun[1], Cucun Sunaengsih[2], Enjang Yusuf Ali[3]
[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
E-mail: pembayun.sekar54@upi.edu[1], cucunsunaengsih@upi.edu[2], enjang@upi.edu[3]

Article History:
Received: 29 Juni 2026
Revised: 26 September 2026
Accepted: 01 Oktober 2026

Keywords: *Smart Box, learning outcomes, cultural haritage, learning media, ADDIE.*

Abstract: *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi warisan budaya serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik di kelas V SD Negeri Padasuka 2. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Smart Box untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi warisan budaya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V SD Negeri Padasuka 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V SD Negeri Padasuka 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah total 60 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Smart Box dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, implementasi media Smart Box mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi warisan budaya. Media Smart Box juga memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media Smart Box efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi warisan budaya.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan setiap orang dan kemajuan bangsa. Pendidikan memberi setiap orang, khususnya siswa, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan. Dengan pengetahuan dan kemampuan yang diajarkan di sekolah, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan mengembangkan potensi manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang (Aryanto et al., 2021).

Peningkatan kualitas pendidikan dan optimalisasi kegiatan pembelajaran diperlukan untuk

mencapai tujuan tersebut. Ini dapat dicapai dengan menyesuaikan pembelajaran dengan situasi dan kondisi saat ini sehingga meningkatkan potensi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus mampu mengelola dan membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran sehingga mereka dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan pembelajaran secara menyeluruh, yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan atau psikomotor (Baroroh. K. K. & dkk, 2025). Hasil belajar juga merupakan perubahan yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses belajar, baik berupa skor maupun tingkah laku (Syarifudin, 2020).

Indikator hasil belajar adalah sebagai berikut: 1) Ranah kognitif adalah ranah yang berkaitan dengan kegiatan otak dan terdiri dari enam level: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis, dan evaluasi. 2) Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan terdiri dari lima level: pengenalan, pemberian respons, penghargaan, pengorganisasian, dan pengalaman. 3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan. Hasil penelitian mempelajari ketiga bidang tersebut. Di antara tiga domain tersebut, guru paling banyak mengukur domain kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, meliputi: (1) kondisi fisiologis/jasmani, dan (2) kondisi psikologis yang terdiri dari bakat, minat, motivasi, sikap, dan intelektual. 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang, meliputi: (1) lingkungan sosial yaitu guru, teman, keluarga, masyarakat, dan (2) lingkungan fisik yaitu sekolah, sarana dan prasarana dan tempat tinggal (Ananda & Hayati, 2020). Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan yang direncanakan, hendaknya seorang guru perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut agar hasil belajar siswa tercapai maksimal.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu tersampainya pesan dari pendidik ke peserta didik (A. G. J. Nasution et al., 2023). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Polinda & dkk, 2023). Penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat komunikasi dari guru ke peserta didik bertujuan merangsang siswa mengikuti kegiatan pembelajaran (Zunidar, 2020). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar (Magdalena et al., 2021). Jadi, media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi sehingga dapat membangkitkan kemauan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ada banyak manfaat menggunakan media pembelajaran, seperti membuat pelajaran lebih mudah dipahami, membuat pelajaran lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar (Ningrum & Dahlan, 2023). Media pembelajaran digunakan untuk membuat guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran dan mencegah peserta didik kebosanan. Media pembelajaran tidak hanya menjadi alat yang menyenangkan untuk belajar, tetapi mereka juga dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah.

Salah satu jenis media pembelajaran adalah media visual. Media visual memaksimalkan indra penglihatan siswa, sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dengan menggunakan media ini sangat bergantung pada penglihatan mereka. Contohnya adalah modul, majalah, poster, media realitas alam, dan kotak pintar. Penggunaan media seperti ini dapat membantu peserta didik

dalam memahami materi secara lebih konkret dan menarik, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Media visual juga dapat merangsang minat belajar siswa serta memperjelas konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Triana, 2023).. Selain itu, dengan adanya media visual, siswa dapat belajar secara mandiri dan interaktif, karena informasi yang ditampilkan bersifat menarik dan mudah diingat.

Smart box atau kotak pintar adalah media pembelajaran berbentuk kotak yang dirancang untuk memuat berbagai materi visual, seperti gambar, tulisan, maupun informasi pendukung lainnya. Media ini dimanfaatkan guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memudahkan mereka dalam memahami konsep yang dipelajari. Sedangkan menurut (Sukaryanti & Dkk, 2023) kotak pintar adalah media yang berbentuk kotak yang memiliki dua sisi, satu sisi berisikan materi belajar dan sisi yang lain berisikan pertanyaan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa smart box adalah media yang berbentuk kotak yang berisikan materi belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. *Smart box* dalam penggunaannya memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar peserta didik (Oktavia et al., 2024).

Selain itu hasil observasi yang peneliti lakukan yaitu ketika sudah selesai melakukan kegiatan kampus yaitu P3K di SD Negeri Gudangkopi 1 pada tahun 2025 tepatnya di bulan mei, lalu dilanjutkan dengan observasi mandiri di sekolah SD Negeri Padasuka 2, SD Negeri Padasuka 4, dan SD Negeri Padasuka 3 yaitu dimulai pada bulan agustus. peneliti menemukan pembelajaran kurang kondusif hal ini dapat dilihat ada beberapa peserta didik yang masih memperhatikan pendidik sambil sesekali mengobrol dengan teman sebangkunya serta peserta didik yang asyik dengan dirinya sendiri ketika guru menjelaskan. Narasumber yang di wawancarai adalah guru kelas V yaitu Ibu Silvi Anatasya menurutnya peserta didik cenderung tidak mau bertanya meskipun belum memahami materi, hal tersebut dapat dilihat ketika pendidik bertanya sudah paham atau belum peserta didik hanya beberapa yang menjawab faham dan ketika diberi soal peserta didik masih terlihat bingung, peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Minimnya media pembelajaran, pendidik dominan dalam menggunakan buku cetak pada saat proses belajar berlangsung. Dan setelah dilakukan tes awal kepada peserta didik pada materi warisan budaya hasil yang diperoleh adalah rendah. Warisan budaya merupakan kekayaan yang dimiliki suatu bangsa yang diturunkan dari generasi ke generasi. Pemahaman terhadap warisan budaya sejak usia dini sangat penting karena akan membentuk karakter kebangsaan, memperkuat jati diri, dan meningkatkan rasa cinta tanah air.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang maksimal dengan memanfaatkan suatu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi warisan budaya. Proses pembelajaran tentang warisan budaya di sekolah harus dilakukan secara menarik, interaktif, dan kontekstual agar siswa tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga memahami dan menginternalisasi nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian mengenai pengembangan media Smart Box sebagai sarana pembelajaran pada materi warisan budaya perlu dilakukan karena memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Seiring dengan perkembangan pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penggunaan media Smart Box diharapkan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih mudah, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, pengembangan media ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru. Melalui penggunaan Smart Box, guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi bagian penting dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berkualitas. Produk yang dihasilkan tidak hanya bermanfaat bagi sekolah tempat penelitian dilakukan, tetapi juga berpotensi diimplementasikan di berbagai satuan pendidikan lainnya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Apabila permasalahan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik ini tidak segera diselesaikan, makasiswa dapat mengalami penurunan minat belajar kurangnya memahami materi warisan budaya, serta hasil belajar siswa akan tetap rendah. Selain itu, guru juga akan mengalami kesulitan dalam menciptakan pemebelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan media pembelajaran. Adapun solusinya yaitu pengembangan media *smart box* yang dirancang lebih interaktif, menari, dan mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran materiwarisan budaya. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuliastri et al. (2021) menunjukkan bahwa media Kotak Pintar Keragaman di Indonesia efektif meningkatkan pemahaman siswa SD terhadap keberagaman budaya, dan dinyatakan layak berdasarkan uji validasi ahli dan respon siswa. Sukaryanti et al. (2023) juga membuktikan bahwa *Smart Box* sangat membantu dalam meningkatkan perhatian dan hasil belajar anak tunagrahita melalui pendekatan multisensori. Sementara itu, Cahyaningtyas et al. (2024) mengembangkan media *Smart Box* berbasis aktivitas yang terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui pembelajaran aktif dan visual. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Smart Box* merupakan media yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar, namun belum banyak dikembangkan secara spesifik pada materi warisan Budaya di sekolah dasar, sehingga hal ini menjadi celah yang ingin dijawab dalam penelitian ini.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media *Smart Box*, yaitu media pembelajaran berbentuk kotak interaktif yang berisi alat bantu belajar visual, audio, dan aktivitas eksploratif, yang dirancang khusus untuk materi warisan budaya kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep budaya yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti Pengembangan media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi warisan budaya kelas 5 di SD Negeri Padasuka 2, melalui pendekatan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran IPS yang kontekstual, menarik, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2022), penelitian dan

pengembangan (*Research and Development*/R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran inovatif berupa *Smart Box* yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi Warisan Budaya secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

Penelitian R&D terdiri atas langkah-langkah sistematis mulai dari studi pendahuluan, perencanaan produk, pengembangan produk, validasi produk, hingga pengujian efektivitas produk di lapangan. Metode ini sangat sesuai untuk digunakan dalam dunia pendidikan, terutama ketika peneliti ingin menghasilkan media atau alat bantu pembelajaran yang inovatif dan berbasis kebutuhan siswa, seperti halnya media *Smart Box* dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan tidak hanya diuji secara teoritis melalui validasi ahli, tetapi juga diuji secara empiris untuk mengetahui sejauh mana produk tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pemilihan metode R&D dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan utama penelitian, yaitu tidak hanya untuk mengukur atau menggambarkan fenomena, tetapi untuk menghasilkan solusi konkret berupa produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena peneliti ingin mengukur secara objektif efektivitas media *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa, melalui data numerik yang diperoleh dari tes pretest dan posttest serta angket. Selain itu, penggunaan metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan uji validitas media oleh ahli, serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa secara statistik. Dengan demikian, metode penelitian dan pengembangan sangat relevan untuk mencapai tujuan penelitian dan menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengembangkan sebuah produk berupa Smart Box untuk pembelajaran materi Warisan Budaya. Proses pengembanagn ini menggunakan metode ADDIE. Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya oleh Branch (2009) bahwa tahapan model ADDIE terdiri dari *Analyze, Design, Development, Implementation*, Dan *Evaluation.*

1. Analyze

Tahap analisis ini dilakukan dengan menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) untuk fase C yaitu kelas V. Analisis penting untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

2. Design

Setelah peneliti menentukan materi dan media pembelajaran berupa *Smart Box*, dilanjutkan dengan tahap perancangan (desain) yang akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berupa *Smart Box*. Perancangan ini dimulai dari mengukur infraboard, memotong infraboard, mematahkan infraboard, serta mulai merangkai kotak infraboard untuk diisi dengan materi Warisan Budaya Kelas V

3. Development

Setelah melakukan tahap perancangan peneliti lalu membuat Proses pembuatan *Smart Box* diawali dengan menyiapkan bahan berupa infraboard, kertas warna, gunting, cutter, lem,

PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora
Vol.5, No.6, Oktober 2026

isolasi, dan gambar materi pembelajaran. Infraboard dipotong sesuai ukuran, lalu dibentuk menjadi kotak dan direkatkan agar kokoh. Selanjutnya, seluruh permukaan kotak dilapisi kertas warna untuk memberikan tampilan yang menarik. Bagian dalam kotak dirancang interaktif dengan menempelkan gambar dan teks materi pembelajaran pada setiap sisi sesuai urutan yang telah ditentukan. Setelah semua komponen terpasang, kotak diperiksa kembali untuk memastikan tidak ada bagian yang terlepas dan dihias dengan dekorasi tambahan agar tampil lebih menarik bagi siswa.



Media pembelajaran berupa *Smart Box* yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk menyempurnakan produk sebagai ukuran validitas produk. Validitas produk dilakukan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan dengan salah satu guru di SDN Padasuka II, validasi bahasa dilakukan dengan salah satu dosen di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, dan ahli media dilakukan dengan salah satu dosen di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Berdasarkan penilaian para ahli maka hasil rekaputulasi dari angket validasi sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk Para Ahli

Validasi Ahli	Persentase	Kategori
Ahli Materi	84,2%	Sangat Baik
Ahli Bahasa	89,4%	Sangat Baik
Ahli Media	88,1%	Sangat Baik
Jumlah	261,7%	
Rata-Rata (%)	87,23%	Sangat Baik

Validasi media dilakukan dalam dua tahap. Pada Validasi tahap pertama, ahli media memberikan beberapa masukan terkait tampilan dan isi dari *Smart Box.* Salah satu saran penting dari validator adalah mengurangi elemen yang terdapat pada *Smart Box.* Peniliti kemudian melakukan revisi dengan menghapus beberapa elemen yang bertujuan untuk meningkatkan fokus siswa pada saat belajar dengan menggunakan *Smart Box.*

4. *Implementation*

Penilaian dilakukan dengan memberikan angket respon siswa guna mengetahui kekurangan yang diperlakukan. Adapun uji coba dilakukan dua tahap, diantaranya uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Untuk lebih lanjutnya akan dijabarkan sebagai berikut.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap uji coba kelompok kecil yang didalamnya terdiri dari 5 orang siswadi kelas V. Hal ini bertujuan agar bisa mengoptimalkan penggunaan *Smart Box.* Berikut ini hasil uji coba kelompok kecil *Smart Box* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. hasil uji coba kelompok kecil

Partisipan Siswa	Jumlah Perolehan Skor	Persentase	Kriteria
S1	35	87,5%	Sangat Baik
S2	33	82,5%	Sangat Baik
S3	36	90%	Sangat Baik
S4	34	85%	Sangat Baik
S5	34	85%	Sangat Baik
Rata-Rata Perolehan	34,4	86%	Sangat Baik

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan pada lima siswa kelas V untuk menilai sejauh mana *Smart Box* dapat digunakan secara optimal sebelum diterapkan dalam skala yang lebih besar. Berdasarkan data pada tabel, siswa dengan skor tertinggi adalah S3 yang memperoleh nilai 36 dengan persentase 90% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Sementara itu, skor terendah diperoleh oleh siswa S2 dengan nilai 33 dan peresentase sebesar 82,5% yang dikategorikan sebagai “Cukup”. Jika dilihat secara keseluruhan, rata-rata skor yang diraih oleh peserta uji coba adalah 34,4% dengan persentase rata-rata sebesar 86%. Nilai ini menunjukkan bahwa kualitas *Smart Box* berada pada kategori “Baik”dan sudah dapat menunjang pemahaman siswa dalam kelompok kecil. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai cukup layak untuk digunakan pada tahap berikutnya.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan di SD Negeri Padasuka 3 kelas V dengan jumlah siswa 15 orang. Berikut ini hasil uji coba kelompok besar *Smart Box* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Partisipasi Siswa	Jumlah Perolehan Skor	Persentase (%)	Kriteria
S1	35	87,5%	Sangat Baik
S2	34	85%	Sangat Baik
S3	35	87,5%	Sangat Baik
S4	34	85%	Sangat Baik
S5	33	82,5%	Sangat Baik
S6	34	85%	Sangat Baik
S7	36	90%	Sangat Baik
S8	34	85%	Sangat Baik
S9	35	87,5%	Sangat Baik
S10	35	87,5%	Sangat Baik
S11	34	85%	Sangat Baik
S12	34	85%	Sangat Baik
S13	34	85%	Sangat Baik
S14	37	92,5%	Sangat Baik
S15	35	87,5%	Sangat Baik
Rata-Rata Perolehan	34,33	86,5%	Sangat Baik

Uji coba kelompok besar dilakukan di SD Negeri Padasuka 3 dan melibatkan 15 orang siswa kelas V sebagai peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana *Smart Box* dapat diterapkan secara luas dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian yang tercantum pada tabel menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh peresentase diatas 80%, yang dikategorikan kedalam kriteria "Sangat Baik", Nilai tertinggi diperoleh oleh siswa S14 dengan skor 37 dan persentase 92,5%, sedangkan nilai terendah dicapai oleh siswa S5 dengan skor 33 dan peresentase 82,5%. Rata-rata skor keseluruhan dari 15 siswa yaitu 66,86% dengan rata-rata peresentase sebesar 86,5% yang termasuk kedalam kategori "Sangat Baik". Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Smart Box sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, oleh karena itu mampu untuk membantu siswa memahami materi dengan sangat baik.

5. Evaluation

Tahap evaluasi produk memiliki peran penting dalam proses pengembangan media pembelajaran karena berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan serta efektivitas produk sebelum diterapka Evaluasi terhadap media dilakukan setelah proses pengembangan *Smart Box* selesai dan dinyatakan layak. Adapun revisi dari ahli media yaitu pada bagian elemen (hiasan)

tidak boleh terlalu banyak, dikarenakan mengganggu konsentrasi siswa pada saat pembelajaran. Untuk hasil evaluasi pada tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami materi warisan budaya. Selain itu, media pembelajaran masih terbatas sehingga membuat siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis capaian pembelajaran fase C, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dikembangkan media smart box sebagai solusi untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya.

Pada tahap desain, evaluasi dilakukan terhadap rancangan awal *smart box* yang meliputi bentuk media, pemilihan warna, tata letak materi, serta kelengkapan komponen pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain *smart box* sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajran karena memiliki tampilan menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Namun, terdapat beberapa bagian yang perlu disesuaikan agar media terlihat rapih dan tidak terlalu banyak menggunakan elemen hiasan yang dapat mengganggu fokus siswa saat belajar.

KESIMPULAN (Times New Roman, size 12)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa pada materi Warisan Budaya. Pembelajaran sebelumnya masih cenderung menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Oleh karena itu, dikembangkan media smart box sebagai solusi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain media smart box dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar, materi Warisan Budaya serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai bahwa media ini dirancang menggunakan tampilan yang menarik, berwarna, interaktif, dan dilengkapi berbagai aktivitas pembelajaran sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Pengembangan media smart box dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari pembuatan desain, penyusunan materi, hingga validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media smart box memperoleh kategori sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Implementasi media smart box pada pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya di kelas V SD Negeri Padasuka 2 berjalan dengan baik. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media smart box dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media smart box layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata pretestn dan posttest dari 68,82 menjadi 96,47 serta nilai N-Gain sebesar 0,887 yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, hasil angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 86,76% dengan kategori sangat baik, sehingga media smart box dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Adapun saran Bagi Siswa Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang tidak begitu aktif dan antusias dalam menggunakan media smart box. Selain itu Siswapun terlihat tidak memiliki inisiatif dalam bertanya, berdiskusi, dan mencoba aktifitas selama pembelajaran. Untuk itu disarankan kepada siswa agar lebih aktif terlibat dalam

penggunaan media Smart Box selama pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi tetapi juga dengan berdiskusi, bertanya, dan mencoba setiap aktivitas yang ada di dalam media. Dengan memanfaatkan Smart Box secara optimal, siswa dapat memperkuat pemahaman materi, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap Warisan Budaya, serta mengembangkan sikap kerja sama dengan teman sekelas sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Bagi Guru yaitu Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa guru masih memerlukan media dan metode pembelajaran yang inivatif agar siswa lebih aktif, antusias, dan tidak modah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam bertanya maupun berdiskusi saat kegiatan pembelajarn menggunakan media smart box. Untuk itu disarankan kepada guru agar memanfaatkan media smart box sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan danhasil belajar siswa, terutama pada materi yang visual dan kontekstual. Guru juga diharapkan dapat mengeintegrasikan smart box dengan metode pembelajaran lain sehingga suasana menjadi lebih variatif, menarik, dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Bagi Sekolah Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa sekolah masih memiliki keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif serta dukungan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran interakti. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi belum diterapkan secara optimal pada setiap mata pelajaran. Untuk itu disarankan kepada pihak sekolah agar mendukung pengembangan media pembelajaran serupa pada mata pelajaran lain serta menyediakan pelatihan bagi guru dalam membuat dan menggunakan media berbasis interaktif. Dukungan sekolah dalam penyediaan fasilitas pembelajaran dan kebijakan inovasi pembelajaran juga diperlukan agar kualitas proses belajar mengajar dapat meningkat secara optimal.

Bagi Peneliti Selanjutnya Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa penelitian mengenai penggunaan media smart box masih sederhana dan belum berbasis digital. Selain itu, penelitian ini juga hanya dilakukan pada satu jenjang pendidikan dan materi tertentu sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Untuk itu disarankan kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian smart box dalam bentuk digital, serta menerapkan media ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian , penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperkarya kajian mengenai efektivitas media smart box dan menghasilkan inovasi pembelajaran yang lebih modern lagi serat bervariasi.

DAFTAR REFERENSI (Times New Roman, size 12)

Aresti Polinda, Eli Rustinar, Reni Kusmiarti, S. L. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 Sdn 58 Kota Bengkulu. *Communnity Development Journal*, *4*(5), 9758–9762.

Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini,

A. (2023). Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Dengan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JPDSH : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *3*(1), 115–122.

Baroroh, K. K., Andriani, D. N., & Diningsih, R. (2025). Penerapan Media Smart Box Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi IPAS Warisan Budaya SDN Sangen 02 Kabupaten Madiun. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, *02*(03), 277–283.

Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahita. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan Http://Journal.Ummat.Ac.Id/Index.Php/Paedagoria Prefix*

DOI: 10.31764 ISSN, *6356*(20), 66–72.

Dalimunthe, R. M., Aziz, A., & Palangkaraya, I. (2025). Pengembangan Media Dan Bahan Ajar Berupa Video Animasi Dan Smart Box Pada Materi Fikih Di Mts Terpadu Berkah Palangkaraya Keterbatasan Pengalaman Yang Mereka Miliki Tetapi Juga Dapat Menghasilkan Keseragaman Segala Aktivitas Belajarnya Dan Esensi Kompeten. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 306–313.

Fadilah, A., Nurzakiyah, 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), 1–17.

Fatimah, S., Hsb, H., Humairah, N. I., Joy, M., Simanjuntak, S., Amar, F. S., Manurung, S. V., Ritonga, P. L., Silalahi, F. H., & Prasasti, T. I. (2024). Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, *1*(1), 3301–3313.

Khoryati Amelia, S. (2024). Pengembangan Media Smart Box Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Pada Materi Fotosintesis. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *14*(20), 1–14.

Agustina, Shofia, Enjang Yusuf Ali, dan Ali Ismail. "Pengembangan Media DISIAR (Diorama Siklus Air) untuk Materi IPA di Sekolah Dasar." Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 9, No. 2, 2025, hlm. 1020–1032.

Kristina Adelina Sitio, Nisha Moytha Saragih, Margareta Berliana Pakpahan, Nurkamelia Tunnisa, M. H. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ppkn Di SMPN 19 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, *1*(2), 226–235.

Khaerunnisa, Via, Enjang Yusup Ali, dan Ali Ismail. "Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan." Al-Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 8, No. 4, 2024, hlm. 1498–1512.

Nur Adiyah Yuliastri, Rohyana Fitriani, B. S. I. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Care*, *8*(2), 29–36.

Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak Dan Kewajiban. *Jurnal Kependidikan*, *13*(1), 545–554.

Pokhrel, S. (2024). No Titleελενη. *Αγαη*, *15*(1), 37–48.

Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., & Ndururu, S. (2024). *Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sejarah*. *8*(12), 97–102.

Simamora, R. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *FITK UIN-SU Medan*, *VII*(1), 88–100

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukaryanti, A., Syaflin, S. L., & Syaflin, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, *7*(1), 140–149.

Rahmawati, Dwi, Iqnatia Alfiansyah, dan Afakhrul Masub Bakhtiar. 2026. "Pengembangan Media Smart Box pada Materi Aku Patuh Peraturan untuk Siswa Kelas I UPT SD Negeri 253 Gresik." Edukasi Elita: *Jurnal Inovasi Pendidikan* 3(2): 136–147.

Saofah, T., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2025). Pengembangan media smart box berbasis Science Environment Technology Society (SETS) dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 357–365.

Tholibiln, N., & Pekalongan, K. (2024). *Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro 1445 H / 2024 M Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro*.

Wijayanti, D. R. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian.* Pangkalpinang: CV Science Techno Direct.