

PGSD PPI UNP KEDIRI

2114060186_ADIRA ZAHWA AYUNINGTYAS.pdf



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Document Details

Submission ID

trn:oid::3117:545411560

Submission Date

Jan 12, 2026, 2:23 PM GMT+7

Download Date

Jan 12, 2026, 2:30 PM GMT+7

File Name

2114060186_ADIRA ZAHWA AYUNINGTYAS.pdf

File Size

1.2 MB

55 Pages

9,904 Words

70,183 Characters

9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 8%  Internet sources
- 5%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 8%  Internet sources
- 5%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	etheses.iainkediri.ac.id	<1%
2	Internet	ejurnal.unima.ac.id	<1%
3	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
4	Internet	ejournal.unesa.ac.id	<1%
5	Internet	eprints.ums.ac.id	<1%
6	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
7	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
8	Internet	repository.unpkediri.ac.id	<1%
9	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
10	Publication	Zikriatun Ilmi, Muharramsyah Muharramsyah, Iis Marshitah. "PENGEMBANGAN ...	<1%
11	Internet	digilib.uinsby.ac.id	<1%

12	Internet	eprints3.upgris.ac.id	<1%
13	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
14	Internet	www.scribd.com	<1%
15	Internet	jofipasi.wordpress.com	<1%
16	Internet	ejournal.indo-intellectual.id	<1%
17	Internet	repository.um.ac.id	<1%
18	Internet	multidisipliner.org	<1%
19	Publication	Heppy Novi Triani, Cindya Alfi, Mohamad Fatih. "PENGEMBANGAN MEDIA DAKON..."	<1%
20	Publication	Khoirunnisa Salsabila Nafi'ah, Syailin Nichla Choirin Attalina, Erna Zumrotun. "Pe..."	<1%
21	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
22	Internet	ejurnalmalahayati.ac.id	<1%
23	Internet	id.scribd.com	<1%
24	Internet	journal.stkipsubang.ac.id	<1%
25	Internet	journal.trunojoyo.ac.id	<1%

26	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
27	Internet	jptam.org	<1%
28	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
29	Internet	repository.iainpalopo.ac.id	<1%
30	Internet	repository.uinfasbengkulu.ac.id	<1%
31	Internet	repository.unpas.ac.id	<1%
32	Internet	repository.upi.edu	<1%
33	Internet	sekobar.blogspot.com	<1%
34	Internet	www.ejournal-unipra.com	<1%
35	Publication	Nurliani Manurung, Inez Laurencia Simbolon. "Development of Mathematics Lear...	<1%
36	Publication	Oktra Okta Saktiawan, Della Maulidiya, Teddy Alfra Siagian. "JENIS KESALAHAN SI...	<1%
37	Internet	conference.upgris.ac.id	<1%
38	Internet	digilib.unimed.ac.id	<1%
39	Internet	eprints.hamzanwadi.ac.id	<1%

40	Internet	id.123dok.com	<1%
41	Internet	lib.um.ac.id	<1%
42	Internet	repository.umtas.ac.id	<1%
43	Internet	repository.unair.ac.id	<1%
44	Internet	repository.unsulbar.ac.id	<1%
45	Publication	Abd. Ghofur Kuswanto Ety Youhanita. "Pemanfaatan Media Untuk Pembelajaran ...	<1%
46	Publication	Maya Nurani Faiza, Muhammad Turhan Yani, Agus Suprijono. "Efektivitas Penggu...	<1%
47	Publication	Natasya, Wiwik Kurniyati, Femi Br Ginting, Afifa Suci Nahara, Oliver Chelsea Sit...	<1%
48	Publication	Sari, Sofa Mei Ika. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbsis ...	<1%
49	Internet	cendekiawan.unmuhbabel.ac.id	<1%
50	Internet	docobook.com	<1%
51	Internet	jurnalpendidikaninside.blogspot.com	<1%
52	Internet	mafiadoc.com	<1%
53	Internet	repo.uinmybatusangkar.ac.id	<1%

54	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
55	Internet	repository.unimal.ac.id	<1%
56	Publication	Rosy Pratiwi Ananda Putri, Wahyudi Wahyudi, Muhamad Basori. "Pengembangan...	<1%
57	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%

29

BAB I

PENDAHULUAN

Latar belakang

40

Pendidikan adalah pengajaran yang dilakukan dengan rencana untuk menciptakan kondisi belajar. Tujuannya adalah mengembangkan potensi peserta didik serta meningkatkan minat dalam berbagai bidang untuk kepentingan pribadi, masyarakat, dan negara. Dalam faktor menumbuhkan kemampuan peserta didik, maka pendidikan di dalam sekolah berperan penting yang nantinya mampu meningkatkan pemahaman dan kecerdasan peserta didik agar lebih maksimal. Pendidikan sering juga diartikan sebagai upaya pengembangan karakter individu, pengetahuan yang sesuai dengan nilai-nilai yang telah ada dalam masyarakat dan budaya tempat mereka tinggal. Dalam perkembangan, kata pendidikan memiliki arti bimbingan atau bantuan yang diberikan orang dewasa ke usia yang lebih muda untuk menjadi dewasa secara sadar. Selain itu, pendidikan diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh seorang individu atau sekelompok orang untuk mendewasakan atau mencapai tingkat kesehatan atau kehidupan sosial yang lebih tinggi (Djamaluddin, 2014).

43

Pendidikan merupakan elemen esensial yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia maupun proses pembangunan dalam suatu negara. Peranannya sangat vital, karena melalui Pendidikan individu memperoleh kemampuan untuk mengubah arah dan kualitas hidupnya secara signifikan. Pendidikan bukan hanya sarana peningkatan pengetahuan, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam menciptakan perubahan sosial yang berkelanjutan. Lebih jauh, pendidikan berkontribusi besar dalam mengurangi ketimpangan sosial dan ekonomi, serta menjadi instrumen strategis untuk mewujudkan keadilan dan kesetaraan di berbagai lapisan masyarakat. Dalam konteks pembangunan nasional, pendidikan tidak hanya dipandang sebagai alat pengembangan sumber daya manusia, tetapi juga sebagai katalisator utama untuk menciptakan masyarakat yang inklusif dan

berdaya saing tinggi. Keterampilan berpikir, refleksi dan pengembangan diri yang penting untuk menghadapi adanya kemungkinan-kemungkinan perubahan dan permasalahan dunia dapat diperoleh masyarakat melalui pendidikan. Secara keseluruhan, masyarakat yang terinformasi akan lebih berkembang, lebih stabil dan siap bersaing dalam skala yang lebih besar atau global, dan juga menjadikan pendidikan penting dalam hubungan membangun masa depan yang lebih baik dan berkelanjutan.

Pendidikan sekolah dasar (SD) menjadi fokus dasar bagi setiap peserta siswa yang sedang menempuh jenjang pendidikan. Menurut (Aka, 2016) Sekolah Dasar merupakan jenjang awal bagi individu yang sedang belajar. Pendidikan pada sekolah dasar memiliki peran serta utama terhadap penciptaan pengetahuan siswa untuk melanjutkan sekolah pada tahapan yang lebih tinggi, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar seharusnya dilaksanakan secara maksimal dan dapat berfungsi dengan baik.

Adanya kemajuan setiap tahunnya dalam dunia pendidikan mengalami perubahan terus menerus bersamaan dengan adanya setiap hambatan dalam menyediakan tenaga kerja yang baik, kompeten, dan mampu bersaing dalam menghadapi era globalisasi sekarang ini. Yang menjadi permasalahan yang masih dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah kualitas pendidikan masyarakat yang belum optimal dan menyeluruh. Pemerintah akan terus mengupayakan pembangunan standar pendidikan nasional, yaitu salah satunya dengan melakukan perbaikan pada program pendidikan mengenai perbaikan kurikulum. Sebagai cara yang perlu dilakukan dalam merencanakan proses pembelajaran harus memperhatikan acuan yang sudah ditetapkan. Kurikulum memiliki fungsi penting dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah, karena dengan adanya kurikulum yang diterapkan di sekolah akan dapat mempermudah dan terstrukturnya kegiatan pembelajaran yang akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan terjamin.

Akan tetapi dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar didalam kelas masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung pembelajaran. Hal ini pastinya akan berpengaruh pada siswa dalam mempermudah pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Dalam mata pelajaran IPAS siswa sering kali merasa sulit memahami materi serta konsep yang ada pada materi IPAS. Dengan demikian, media memiliki peran yang krusial dalam mendukung jalannya proses pembelajaran antara guru dan siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang turut menentukan kualitas dalam pelaksanaan proses pendidikan. Kesesuaian media dengan karakteristik materi ajar menjadi faktor penentu keberhasilan transfer pengetahuan kepada peserta didik. Adanya pemilihan media dilakukan secara tepat dan dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang relevan, maka proses pembelajaran akan lebih efektif, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan yang digunakan untuk berbagi informasi dan materi belajar antara guru dan siswa, ini berfungsi dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik (Yanto, 2019). Media berfungsi sebagai sarana bantu yang memfasilitasi penyampaian materi ajar secara lebih efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran media dalam konteks pendidikan tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan informasi, tetapi juga memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih dinamis dan bermakna di dalam kelas. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang tepat dan relevan menjadi salah satu komponen strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan. Penggunaan bahan ajar yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan. Salah satunya adalah materi yang terdapat pada pelajaran IPAS.

26 Dari semua mata pelajaran, menurut Damayanti et al. (2024) pelajaran
18 Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran
48 yang dirancang untuk menumbuhkan dan mengembangkan literasi sains di
54 kalangan peserta didik. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, IPAS termasuk
22 ke dalam kategori mata pelajaran wajib yang harus diajarkan pada tingkat
14 pendidikan dasar. Mata pelajaran ini mengintegrasikan dua disiplin ilmu
utama, yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial
(IPS), sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antara fenomena
alam dan kehidupan sosial secara holistik. Pendekatan interdisipliner ini
tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan konseptual, tetapi
juga membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan
masalah dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Tujuan utama
pembelajaran IPAS dalam program ini adalah untuk menumbuhkan minat
belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi pada peserta didik terhadap fenomena
alam maupun sosial di sekitarnya. Selain itu, program ini juga mendorong
keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta mengembangkan
kemampuan investigatif melalui berbagai kegiatan eksploratif dan berbasis
pengalaman langsung (Daniyati et al., 2023). Dalam Pembelajaran IPAS
mencakup berbagai model pembelajaran, antara lain model pembelajaran
IPAS yang bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal suatu
masyarakat ke dalam materi pembelajaran IPAS (Abdullah & Uslan, 2023).
Pembelajaran IPAS diarahkan untuk membantu siswa memahami dirinya
sendiri serta keterkaitannya dengan lingkungan fisik dan sosial, sehingga
mereka mampu melihat peran dan dampaknya secara lebih luas. Lebih jauh,
program ini juga berfokus pada penguatan pemahaman terhadap konsep-
konsep ilmiah secara mendalam, baik dari aspek pengetahuan teoretis
maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kenyataan yang masih banyak terjadi sekarang adalah bahwa kegiatan
belajar mengajar di kelas umumnya masih berbasis pada buku teks dan
terpaku dengan metode gaya ceramah yang menjadikan proses pembelajar
menjadi membosankan dan monoton. Sehingga mengakibatkan siswa

menjadi kesulitan dalam proses memahami materi yang disampaikan oleh guru, merasa cepat bosan dan siswa kehilangan fokusnya. Jika siswa kehilangan focus, tidak memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, dapat berpengaruh terhadap kualitas belajar peserta didik. Maka dari hal tersebut, salah satu solusi untuk menangani masalah tersebut adalah pendidik menggunakan media belajar yang menarik agar terjadinya kegiatan belajar yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dan dapat dijadikan sebagai solusi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan semangat peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Pagersari diketahui bahwasanya guru belum sepenuhnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk alat peraga. Guru masih cenderung memberikan materi berbasis buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang tidak disertai materi pembelajaran berbasis media. Selain penggunaan media yang kurang tepat, masih banyak pembelajaran lainnya yang hanya terpacu pada buku teks.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa ditemukan permasalahan dari siswa kelas IV, hal ini ditunjukkan dari hasil angket kebutuhan siswa yaitu mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan adanya kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Situasi ini dibuktikan dari hasil angket bahwa siswa yang lebih menyukai adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan. Adanya kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Selain kegiatan observasi dan angket kebutuhan siswa, peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas IV. Hasil survei menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran dengan bantuan adanya media berbentuk nyata, dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana

yang memadai dalam menunjang terjalannya penggunaan media yang efektif, guru hanya dapat mengandalkan media yang ada disekitarnya berupa buku. Pembelajaran IPAS menggunakan buku pada siswa kelas IV dinilai guru masih kurang efektif, masih banyak siswa kelas IV yang sulit menerima materi. Berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas IV peneliti juga mendapatkan data bahwa pada siswa kelas IV masih banyak yang kesulitan dalam pembelajaran contohnya pada pelajaran IPAS. Pelajaran IPAS masih dianggap membosankan bagi siswa kelas IV, karena proses pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Adanya media pembelajaran IPAS akan sangat membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru, karena adanya media siswa lebih mengetahui tentang fakta dan kenyataan materi yang dipelajari.

Berdasarkan analisis permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Karena hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Keragaman Budaya pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 1 Pagersari”**.

Pengembangan media *smart box* pada materi “Keragaman dan Kearifan Lokal Daerah” yang diterapkan di SDN 1 Pagersari ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi secara ringkas dan jelas pada siswa kelas IV. Dalam hal ini, pendekatan pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi dalam merangsang minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran sendiri hadir sebagai alternatif yang menarik, menggabungkan unsur visual yang nyata membantu siswa menjadi tertarik dan mudah memahami konsep dasar belajar IPA.

11 Identifikasi masalah

Merujuk pada uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang relevan dan memerlukan perhatian lebih lanjut, antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA pada materi “Keragaman dan Kearifan Lokal Daerah” untuk siswa kelas IV membutuhkan dukungan visual agar konsep yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS cenderung rendah apabila proses belajar hanya mengandalkan buku teks tanpa disertai penggunaan media konkret.
3. Peserta didik sering kali mengalami kejenuhan ketika proses pembelajaran berlangsung secara monoton, khususnya apabila metode yang digunakan hanya berpusat pada buku teks dan penyampaian materi secara verbal melalui ceramah.
4. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal turut menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif.

Rumusan masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka dapat disimpulkan satu pertanyaan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *smart box* pada mata pelajaran IPAS materi keragaman dan kearifan lokal daerah kelas IV SDN 1 Pagersari?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *smart box* pada mata pelajaran IPAS materi keragaman dan kearifan lokal daerah kelas IV SDN 1 Pagersari?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *smart box* pada mata pelajaran IPAS materi keragaman dan kearifan lokal daerah kelas IV SDN 1 Pagersari?

Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran smart box pada mata pelajaran IPAS materi keragaman dan kearifan lokal daerah kelas IV SDN 1 Pagersari.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaram smart box pada mata pelajaran IPAS materi keragaman dan kearifan lokal daerah kelas IV SDN 1 Pagersari.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran smart box pada mata pelajaran IPAS materi keragaman dan kearifan lokal daerah kelas IV SDN 1 Pagersari.

Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah khasanah penelitian mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya pada materi keadaan cuaca.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan media smart box ini diharapkan mampu memberikan inovasi dan membantu guru dalam menyampaikan materi yang efektif, efisien, dan menarik. Media smart box dalam pembelajaran berfungsi untuk mendorong guru dalam meningkatkan inovasi media pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada siswa.

b. Bagi Siswa

Melalui penerapan media *smart box* ini diharapkan siswa mendapat manfaat yaitu: 1) dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa kelas IV SD sehingga akan lebih termotivasi

dan tertarik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar IPAS; 2) dapat mengembangkan hasil belajar siswa secara optimal.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penerapan media smart box ini diharapkan mampu menumbuhkan kompetensi professional guru agar dapat melaksanakan proses kegiatan belajar yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat meningkatkan inovasi guru dalam menciptakan media-media yang dapat menunjang proses belajar, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II

LANDASAN TEORI

Kajian teori

Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Daniyati et al. (2023) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, mulai dari mendorong siswa untuk menciptakan gaya belajar yang lebih baik dengan cara mengangtifkan pikiran, perasaan, dan keinginan, serta mencapai tujuan belajar yang sukses dengan menambah pengetahuan baru pada siswa. Berdasarkan pendapat Fadilah et al. (2023) media telah menjadi alat yang memegang peranana penting dalam proses pembelajaran. Media menjadi sumber energi yang penting untuk guru dalam memberikan materi pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. Menurut Hamka & Effendi (2019), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik ataupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Maka dapat disimpulkan bahwa media digunakan sebagai alat perantara dalam proses kegiatan belajar yang diberfungsi untuk mempermudah guru dalam penyampaian, menumbuhkan minat siswa dalam belajar, dan tercapainya pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dapat berupa fisik dan non fisik, yang kegunaanya disesuaikan dengan kebutuhan dan materi yang akan dipelajari.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Ekayani, 2017) menyampaikan pendapat mengenai fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajar bukanlah suatu tugas tambahan, melainkan mempunyai fungsi tersendiri sebagai kontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam setiap proses pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak terjadi secara terpisah tetapi diintegrasikan dengan bidang lain untuk menciptakan lingkungan belajar yang terencana.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan keterampilan yang akan diperoleh dan isi pembelajaran. Praktek ini berarti bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu didasarkan pada kemampuan dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai bentuk hiburan, sehingga tidak boleh digunakan hanya untuk tujuan permainan atau untuk melibatkan siswa.
- 5) Lingkungan belajar dapat mempercepat proses belajar. Ciri ini berarti media pembelajaran memungkinkan siswa memahami tujuan dan materi siswa dengan mudah dan cepat.
- 6) Mengkaji efektivitas media untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pada umumnya siswa akan membutuhkan waktu lebih lama untuk belajar dengan menggunakan lingkungan belajar, sehingga kualitas pembelajaran akan menjadi lebih bernilai.
- 7) Media pembelajaran menciptakan landasan berpikir yang konkrit, yang dapat mereduksi kehadiran kata-kata.

Menurut Daniyati et al. (2023) media dapat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, efektivitas media

dalam proses pembelajaran dapat terjadi tanpa adanya kehadiran guru. Dalam hal ini, tujuan ditentukan, instruksi atau pedoman diberikan untuk pekerjaan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan, keseimbangan diambil dengan tepat, dan kriteria pengukuran dan evaluasi juga ditetapkan. Media pendidikan menyediakan sumber daya digital seperti buku pendidikan, kaset/CD, dan perangkat lunak komputer untuk digunakan siswa dan peserta latihan. Dalam kasus seperti ini, guru atau pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Sesuai dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpesan penting dalam proses kegiatan belajar, berfungsi mempercepat dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari, dengan adanya media pembelajaran dapat menjadikan kegiatan belajar yang menyenangkan dan efektif, serta tercapai tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Suwarna dalam Fadilah et al. (2023) berpendapat bahwa manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Penyediaan sumber belajar yang sama.

Dengan mereduksi makna-makna yang berbeda tersebut melalui media, maka materi dapat disajikan dengan cara yang sama.

- 2) Proses pembelajaran menyenangkan.

Media dapat menyajikan informasi yang dapat didengar (audio) dan terlihat (visual) untuk menjelaskan dengan jelas dan lengkap prinsip, asas, proses, dan metode yang abstrak dan lengkap.

- 3) Proses pembelajaran mempunyai banyak aspek.

Media, bila dipilih dan direncanakan dengan benar, dapat membantu guru dan siswa berkomunikasi dua arah. Tanpa

media, guru dapat memberikan materi kepada siswa secara satu arah saja.

- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien, tetapi juga memungkinkan siswa mengasimilasi materi pembelajaran secara lebih mendalam dan tuntas.

- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja.

Media pendidikan mampu mengatasi hambatan rasa, ruang dan waktu. Artinya media pembelajaran dapat dengan mudah diatur sehingga siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun mereka mau tanpa memerlukan guru.

- 7) Sikap positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran dapat secara efektif menyajikan pesan dan informasi untuk memudahkan dan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Proses belajar menjadi menyenangkan dengan Lmedia

- 8) Peran guru dapat diubah ke arah yang positif dan produktif.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, (2019) macam-macam media pembelajaran menurut jenisnya:

- 1) Media Auditif

Media yang dapat dikendalikan berdasarkan audio saja seperti radio, kaset audio, dll hanya hitam.

- 2) Media visual

Media terlihat, hanya mengandalkan persepsi visual. Media ini menunjukkan hal ini cetak gambar diam, seperti klip video (bingkai film), gambar (klip film), foto, grafik, atau gambar.

Ada juga media visual Menampilkan gambar atau simbol bergerak seperti film bisu atau kartun.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual, memiliki komponen audio dan video. Media jenis ini mempunyai potensi bagus karena mencakup kedua tipe tersebut media primer dan sekunder. Media dibagi menjadi; (a) bunyi tak bersuara, yaitu media audio dan video keheningan dan; (b) pergerakan suara dan gambar, yaitu media juga dapat memutar audio gambar bergerak.

Media Pembelajaran Smart Box

a. Pengertian Media Pembelajaran *Smart Box*

Menurut Putri (2023) media *smart box* adalah suatu alat peraga yang gunanya untuk menyajikan informasi atau materi pembelajaran. Menurut Harnanto dalam Kusumaningrum et al. (2021), media *smart box* merupakan alat belajar kotak yang memuat materi belajar. Media *smart box* merupakan alat yang memuat gambar dan materi dan digunakan guru ketika pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan biasanya berbentuk kotak (Basori, 2020).

Maka dapat disimpulkan media pembelajaran *smart box* adalah media pembelajaran yang memiliki bentuk kubus dan memiliki empat sisi yang dimana di setiap sisinya memuat berbagai kegiatan yang gunanya untuk menyalurkan informasi serta materi yang akan diajarkan dalam proses kegiatan belajar.

Adapun kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *smart box* hal ini didukung dengan pendapat (Maharani, 2024) yaitu; 1) menyajikan menyajikan informasi dengan beragam gambar di setiap sisinya dan terlengkapi dengan warna-warna hidup sehingga mampu memancing atensi siswa dalam pembelajaran; 2) memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru.

b. Manfaat Media Pembelajaran *Smart Box*

Adapun manfaat dari adanya media pembelajaran *smart box* dalam pembelajaran menurut Harnanto (2016), yaitu:

1) Meningkatkan motivasi anak

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam meningkatkan kemampuan serta motivasi belajar anak. Dengan menggunakan media yang mendidik dan menghibur, anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan gambar konkret dan alat peraga lainnya, anak dapat dengan mudah memahami permasalahan dan tertarik untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar anak dengan cara yang menyenangkan dan meningkatkan motivasinya untuk terus belajar dan bereksplorasi. Dengan menggunakan media pendidikan secara efektif, kita dapat memastikan bahwa anak-anak termotivasi dan terlibat dalam studi mereka.

2) Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam membuat proses pembelajaran menjadi menarik bagi anak. Materi pembelajaran dapat dibuat lebih menarik bagi anak dengan cara menyajikannya secara visual dan interaktif dengan menggunakan media seperti gambar dan animasi. Media program pembelajaran juga cenderung beragam dan dinamis, sehingga tidak monoton dan membosankan. Anak-anak dapat berpartisipasi dan mengalami pembelajaran. Dengan demikian, lingkungan belajar membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

3) Meningkatkan kreativitas anak

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam meningkatkan kreativitas anak. Anak-anak dapat berekspresi secara bebas dan mengembangkan kreativitasnya dengan menggunakan media seperti gambar, animasi dan permainan interaktif. Media pendidikan yang menyenangkan dan inovatif dapat merangsang imajinasi anak, memperluas imajinasinya dan mendorongnya berpikir kreatif. Anak dapat mengembangkan kemampuan kreatifnya secara alami dan menyenangkan dengan mengeksplorasi berbagai aktivitas visual dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi cara yang baik untuk merangsang kreativitas anak dan membantunya berkembang secara umum.

4) Meningkatkan keterampilan membaca

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Anak-anak dapat terlibat dalam membaca dengan cara yang menyenangkan dan menarik menggunakan media seperti gambar dan animasi yang konkret. Konten yang dilihat melalui media pendidikan dapat membantu anak lebih memahami pembelajaran. Selain itu, lingkungan belajar dapat meningkatkan motivasi anak untuk lebih banyak membaca dengan menawarkan berbagai gaya membaca yang sesuai dengan minat dan keterampilannya. Dengan demikian, studi media dapat menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan keterampilan membaca anak dan meningkatkan keterampilan membaca mereka.

5) Meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media yang visual dan menarik, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran dan lebih

mudah memahami materi yang disampaikan. Lingkungan apun belajar dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda memahami isi kursus dengan menampilkan informasi dalam bentuk media yang konkret. Media pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan memperdalam pemahamannya melalui berbagai sumber informasi. Dengan cara ini, siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan kinerjanya.

Adapun manfaat media pembelajaran *smart box* menurut pendapat Pratiwi et al. (2024) yaitu; 1) meningkatkan konsentrasi anak; 2) Meningkatkan kreativitas anak; 3) Meningkatkan kemampuan berhitung anak; 5) Meningkatkan berpikir logis; 6) Serta mengembangkan motorik kasar dan halus.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat dari adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar adalah meningkatkan motivasi anak dan menarik siswa agar lebih focus dalam kegiatan belajar. Selain ini media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Salah satu hal baru yang ada dalam kerangka Kurikulum Merdeka yaitu memperbaiki sistem pendidikan dasar di Indonesia dengan kasusnya yang memadukan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata Pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran baru yang bertujuan untuk dapat

membangun kemampuan dasar untuk mempelajari dengan baik ilmu alam dan ilmu social (Sugih et al., 2023). Menurut Purnawanto (2022) integrasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu serta masih dalam tahap refleksi yang sederhana, konkrit, dan mendalam.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang juga mempelajari makhluk hidup dan tak hidup di alam semesta, berinteraksi, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan juga sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan dari berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan memperhatikan sebab dan akibat. Pengetahuan ini mencakup pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan kepada mahasiswa untuk menjelaskan kekayaan kearifan lokal terkait IPAS. Oleh karena itu, dengan adanya penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS ini akan dapat membantu siswa dalam belajar bagaimana konsep mengelola lingkungan sosial dan alam secara bersamaan.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS pada program ini adalah untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan investigasi, memahami diri sendiri dan lingkungan, serta mengembangkan pengetahuan dan pengetahuan tentang sains dan konsep ilmiah (Ariyanti et al., 2023). Dengan mempelajari IPAS dapat membantu siswa menambah rasa penasaran terhadap fenomena yang terjadi di sekitar. Rasa ingin tahu inilah yang dapat mendorong siswa untuk memahami cara kerja dan interaksi alam semesta dengan kehidupan manusia di bumi. Makna ini dapat dimanfaatkan untuk

mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Materi Keragaman Budaya

Materi yang digunakan dalam media *smart box* ini adalah materi keragaman budaya lokal daerah, khususnya keragaman budaya pada 5 pulau besar di Indonesia, yaitu Pulau Sumatra, Pulau Jawa, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, dan Pulau Papua. Berikut penjelasan rinci dari materi yang digunakan:

a) Keragaman Pakaian Adat

- 1) Baju Ulos berasal dari Provinsi Sumatera Utara
- 2) Baju Jawi Jangkep berasal dari Provinsi Jawa Tengah
- 3) Baju Sapei Sapaq berasal dari Provinsi Kalimantan Timur
- 4) Baju Bodo berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan
- 5) Baju Koteka berasal dari Provinsi Papua

b) Keberagaman Rumah Adat

- 1) Rumah Gadang berasal dari Provinsi Sumatra Barat
- 2) Rumah Joglo berasal dari Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur
- 3) Rumah Lamin berasal dari Provinsi Kalimantan Timur 4) Rumah Hanoi berasal dari Provinsi Papua
- 4) Rumah Panggung berasal dari Provinsi Bangka Belitung

c) Keberagaman Tari Daerah

- 1) Tari Saman berasal dari Nangro Aceh Darussalam
- 2) Tari Serampang Dua belas berasal dari Sumatera Utara
- 3) Tari Remo dan Reog Ponorogo beraal dari Jawa Timur
- 4) Tari Jaipong berasal dari Jawa Barat
- 5) Tari Bedaya berasal dari Jawa Tengah

d) Makanan Khas Daerah

- 1) Rendang berasal dari Provinsi Sumatera Barat
- 2) Rujak Cingur berasal dari Provinsi Jawa Timur
- 3) Soto Banjar berasal dari Provinsi Kalimantan Selatan
- 4) Sop Konro berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan
- 5) Papeda berasal dari Provinsi Papua

Jadi, keragaman budaya yang ada dalam media pembelajaran smart box adalah pakaian adat tradisional, rumah adat tradisional, tari tradisional, dan makanan khas daerah pada 5 pulau besar di Indonesia.

Peneliti Terdahulu

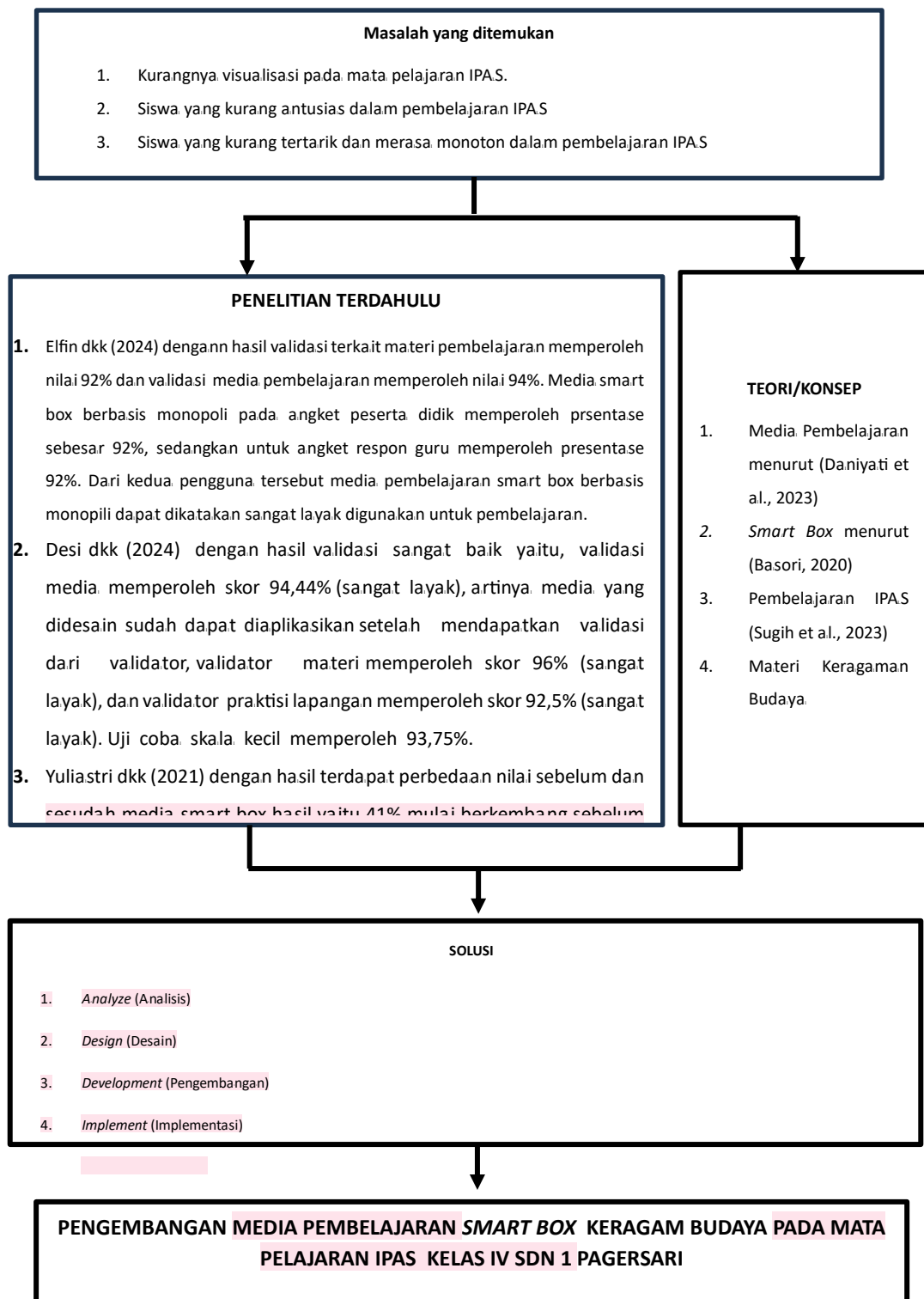
1. (Sari et al., 2024) dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Smart Box berbasis Permainan Monopoli Dalam Kalimat Transitif Dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar”**. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli layak dan efektif. Media pembelajaran ini dikatakan layak berdasarkan hasil validasi terkait materi pembelajaran memperoleh nilai 92% dan validasi media pembelajaran memperoleh nilai 94%. Hasil dari dua validasi media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli valid di implementasikan di Sekolah Dasar untuk menunjang adanya alat peraga dalam proses kegiatan belajar. Media smart box berbasis monopoli pada angket peserta didik memperoleh presentase sebesar 92%, sedangkan untuk angket respon guru memperoleh presentase 92%. Dari kedua pengguna tersebut media pembelajaran smart box berbasis monopoli dapat dikatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran.
2. Komalasari et al. (2024) dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Smart Box Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN Inpres Mangge Dalam Kec. Lambu”**. Hasil validasi sangat baik yaitu, validasi media memperoleh skor 94,44% (sangat layak), artinya media yang didesain sudah dapat diaplikasikan setelah mendapatkan validasi

dari validator, validator materi memperoleh skor 96% (sangat layak), dan validator praktisi lapangan memperoleh skor 92,5% (sangat layak). Uji coba skala kecil memperoleh 93,75%. Hasil yang didapat setelah menerapkan media pada materi pembelajaran yang sudah divalidasi oleh validtor dan hal tersebut sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

3. Susanti et al. (2025) dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”**. Hasil penelitian menunjukkan media smart box dari materi dan tampilan menurut ahli dapat dikategorikan “baik” dan tampilan media berkategori “sangat baik”. Terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah media smart box hasil yaitu 41% mulai berkembang sebelum menggunakan media smart box dan sesudah menggunakan diperoleh hasil 80,4% berkembang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media smart box dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Kerangka Berpikir

Pada latar belakang sudah dijelaskan bahwa permasalahan yang terjadi adalah kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan karena pembelajaran dikelas yang terlalu monoton serta hasil belajar siswa yang belum maksimal dalam memenuhi kriteria, juga adanya faktor lain dimana masih kurangnya media pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media *smart box* pada mata Pelajaran IPAS materi keragaman dan kearifan lokal daerah yang mana akan lebih menarik perhatian siswa dan harapannya menjadikan siswa lebih bisa ikut andil selama proses pembelajaran berlangsung.



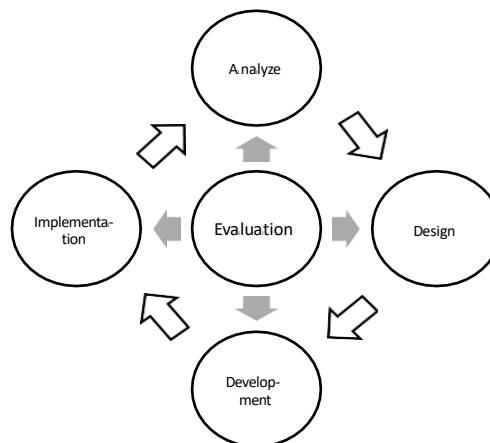
BAB III

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode R&D merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Menurut pendapat (Okpatrioka, 2023) mengungkapkan “*Research and Development (R&D)* merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada”. Menurut Borg & Gall (1989), “*educational research and development is a process used to develop and validate educational product*”, artinya bahwa penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tujuan dari metode penelitian ini ialah untuk menciptakan atau mengembangkan produk tertentu yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik (Sugiyono, 2021).

Untuk mengembangkan produk tersebut diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Model yang dipilih peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *smart box* adalah penelitian *ADDIE*, karena memiliki kelebihan yaitu pada semua tahapannya dilakukan evaluasi, sehingga dapat diketahui kesalahan maupun kekurangan produk yang kemudian dilakukan perbaikan. Menurut (Waruwu, 2024) menyatakan bahwa model *ADDIE* terdiri dari lima tahap, meliputi : *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Peneliti memilih menggunakan model pengembangan ini dalam penelitiannya, produk yang dikembangkan adalah pengembangan media pembelajaran *smart box* keragaman budaya pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Pagersari.



Gambar 2.1 Model ADDIE

Sumber : (Waruwu, 2024:1227)

Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE, menurut (Waruwu, 2024) model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap yang diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap yang dilakukan agar dapat mendapatkan permasalahan yang akhirnya diberikan solusi. Menurut (Fadhila et al., 2022) menyatakan bahwa pada tahap ini, masalah didefinisikan dan masalah yang dipilih akan diperiksa dan diberikan solusi seperti apa yang akan ditentukan. Sehingga tahap analisis akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang berguna sebagai bantuan untuk memasuki tahap desain. *Need Assesment* diperlukan untuk mengetahui kesenjangan yang terdapat pada kondisi ideal dengan kondisi yang sebenarnya. Pada tahap ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan analisis data kepada peserta didik dan guru kelas IV di SDN 1 Pagersari. Terdapat tiga kegiatan analisis yang akan dilakukan:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah khususnya pada kelas yang akan dijadikan obyek penelitian seperti permasalahan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya, ketersediaan media pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar di kelas.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan diperlukan untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan analisis data yang dilakukan terhadap guru dan siswa kelas IV SDN 1 Pagersari. Tujuan dari analisis kebutuhan adalah untuk memperoleh informasi tentang mata pelajaran IPAS terkait dengan materi keragaman budaya, ketersediaan media pembelajaran, metode dan model pengajaran yang diterapkan, serta kondisi peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menentukan jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

c. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan dengan analisis data yang dilakukan peneliti. Tujuan dari tahapan ini untuk mengetahui rata-rata nilai siswa pada materi hak dan kewajiban. Permasalahan dapat dilihat dari permasalahan siswa dengan angka nilai rata-rata pada materi keragaman budaya dan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Selain itu pada tahap ini untuk mengetahui karakter siswa seperti cara belajar yang disukai, minat dan motivasi belajar, serta mengetahui karakteristik media pembelajaran yang menarik untuk digunakan hal ini bertujuan agar media

pembelajaran yang yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini merupakan tahap dimana desain produk perlu dikembangkan. Desain produk masih menjadi dasar untuk tahap pengembangan selanjutnya. Tahap yang harus dilakukan saat mendesain media pembelajaran sebagai berikut.

a) Memilih media

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan dan mengetahui media yang sesuai yang nantinya akan digunakan dalam proses belajar. Pada tahap ini peneliti memilih media untuk pendukung proses belajar Ilmu Pengetahuan Alam yaitu media *smart box*.

b) Desain Awal

Langkah-langkah yang digunakan dalam tahap ini adalah mendesain media yang sudah dipilih. Hasil pada tahap ini adalah rancangan awal media pembelajaran yang Dimana peneliti mendesain *smart box* berdasarkan materi keadaan cuaca.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap merealisasikan media yang sudah dibuat dalam tahap desain menjadi sebuah produk. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi media pembelajaran yang sudah dipilih.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk dibuat maka produk diimplementasikan dan diujicobakan dalam kegiatan belajar agar dapat mengetahui hasil produk layak atau tidak. Pada tahap ini media yang sudah dikembangkan nantinya akan di implementasikan di sekolah dasar yang telah dipilih sebagai objek uji coba.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk yang sudah dirancang dan diimplementasikan pada objek uji coba. Tahap ini

produk akan direvisi berdasarkan hasil uji coba yang sudah dilakukan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik sebagai pengguna dari media pembelajaran interaktif yang telah dihasilkan.

Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah SDN 1 Pagersari yang beralamat di Dusun Ngumbo Pagersari Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan latar belakang penelitian dimana sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV SDN 1 Pagersari yang menemukan bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih kurang, dan penggunaan media pembelajaran yang belum terpenuhi oleh guru sehingga peneliti memutuskan untuk memilih Lokasi SDN 1 Pagersari. Berikut merupakan profil SD Negeri 1 Pagersari.

Nama Sekolah	: SD Negeri 1 Pagersari
NPSN	: 20515407
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	:Negeri
Akreditasi	: A
Alamat Sekolah	: Dusun Ngumbo,RT03/RW03
Kode Pos	: 66281
Kelurahan	: Pagersari
Kecamatan	: Kalidawir
Kabupaten/Kota	: Kabupaten Tulungagung
Provinsi	: Jawa Timur
Negara	: Indonesia
Email	: sdnpagersari1@gmail.com

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Pagersari yang berjumlah 34 siswa.

Uji Coba Model/Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk sudah memiliki kelayakan dalam mencapai tujuan dan kesesuaian dalam mengatasi masalah. Uji coba terhadap produk yang dihasilkan akan memberikan masukan dan kritik sebagai dasar revisi atau perbaikan agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai untuk proses pembelajaran. Rancangan uji coba ini yang dilakukan dengan beberapa siswa (uji coba skala kecil) untuk mendeteksi kesalahan yang kemudian direvisi apabila ada kesalahan besar terdapat kemudian diuji cobakan pada skala besar.

2. Subyek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 1 Pagersari. Pemilihan kelas III sebagai subjek penelitian pengembangan produk masih memiliki sasaran relatif terhadap media pembelajaran.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas ini dilakukan untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang sudah dikembangkan. Pada uji coba terbatas ini subjek yang dipilih adalah 6 siswa dari kelas III SD Negeri 1 Pagersari.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas ini dilakukan di SD Negeri 1 Pagersari, uji coba ini melibatkan 24 siswa yang belum melakukan uji coba terbatas.

Validasi Model/Produk

Tahap validasi produk ini merupakan tahap yang memiliki tujuan untuk mengevaluasi produk yang sudah dikembangkan berupa media pembelajaran smart box. Dalam pengujian validasi produk, peneliti

menggunakan angket untuk menguji validitas produk dan mengumpulkan masukan dan saran. Validatoe ahli terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi.

Fungsi halaman validasi ini digunakan untuk menentukan nilai kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari produk yang telah dirancang oleh peneliti. Oleh karena itu apabila produk media pembelajaran smart box ini masih mempunyai beberapa kekurangan, maka perlu dilakukan perbaikan sesuai saran atau pendapat ahli materi dan ahli media.

Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen adalah saran penelitian (seprangkat tes dan sebagainya) pengumpulan data sebagai bahan pengolah untuk mengukur obyek ukur data mengenai suatu variabel (Umami et al., 2021). Instrumen penelitian sendiri menurut Sugiyono (2021) merupakan suatu alat yang dipakai secara runtut untuk mengumpulkan suatu data dalam penelitian.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa nstrumen pengumpulan data merupakan alat yang dipilih serta digunakan peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar kegiatan menjadi tersistematis. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yaitu:

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data

Tahap	Instrumen	Sumber	Hasil data	Keterangan
A	Pedoman Observasi	Guru kelas II	Kualitatif/Deskriptif	Need Assessment
	Lembar Wawancara	Guru kelas II	Kualitatif/Deskriptif	

	Angket Siswa	Siswa	Kualitatif/Deskriptif	
D	-	-	-	
D	Angket Validasi Ahli Materi	Ahli Materi	Skor, Masukan/kritikan	Valid
	Angket Valiasi Ahli Media	Ahli Media	Skor, Masukan/kritikan	
I	Angket Kepraktisan	- Guru	Skor, Kualitatif/Deskriptif	Praktis
	Respon Siswa	- Siswa	Skor, deskriptif	
	Soal <i>Evaluasi</i>	Siswa	skor	Efektif
E	-	-	-	-

2. Validasi Instrumen

a. Pedoman Observasi

Observasi dilakukan guna sebagai acuan pada saat pengamatan di lapangan secara langsung. Observasi dilaksanakan pada tahap awal guna mengidentifikasi permasalahan di lokasi penelitian. Hal tersebut, dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dan mendukung pengembangan media pembelajaran.

b. Lembar wawancara

Wawancara merupakan komunikasi untuk mendapatkan data atau informasi dengan cara komunikasi dua arah. Menurut (Sandri et al., 2023) wawancara adalah “pengambilan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber”. Wawancara tersebut dilakukan dengan Guru kelas IV SD Negeri 1 Pagersari guna mengetahui keadaan pembelajaran serta kebutuhan terhadap pengembangan media Kotak Jam Pintar. Berikut tabel 3.2 pedoman wawancara yang digunakan:

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

Pertanyaan	Jawaban
Apa mata pelajaran yang susah diterima oleh siswa?	
Menurut Ibu apakah siswa kesulitan belajar pada mata pelajaran IPAS ?	
Pada kelas yang ibu ajar, bagaimana kondisi siswa saat mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS?	
Bagaimana rata – rata nilai siswa pada mata pelajaran IPAS dan rata – rata nilai khususnya pada materi keragaman budaya?	
Menurut Ibu, apakah siswa mengalami kesulitan dalam belajar materi keragaman budaya?	

Apakah Ibu pernah membuat atau mengembangkan media pembelajaran saat pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya?	
Menurut Ibu, media yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada SD ini yang bagaimana?	
Metode pembelajaran yang bagaimana yang biasanya Ibu pakai untuk kegiatan Pembelajaran?	
Menurut ibu media mana yang cocok digunakan untuk kelas 4 dalam materi keragaman budaya digital atau media konkret?	
Apabila dibuatkan media pembelajaran kira-kira media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian media?	

c. Lembar Angket Siswa

Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan dan manfaat media pembelajaran yang akan dikembangkan (Silaban & Hasibuan, 2021). Lembar angket tersebut diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi Waktu selain itu dengan adanya angket tersebut peneliti dapat mengetahui kriteria media

pembelajaran yang diinginkan peserta didik. Berikut tabel 3.3 instrumen lembar angket siswa.

Tabel 3.3 Instrumen angket siswa

No	Pertanyaan	Interval Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya suka pelajaran IPAS		
2	Saya senang mengerjakan soal-soal IPAS		
3	Saya menunggu-nunggu jam pelajaran IPAS		
4	Ibu Guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?		
5	Saya suka belajar menggunakan media pembelajaran		
6	Saya senang jika belajar sambil bermain		
7	Saya senang belajar IPAS mengenai materi keragaman budaya		
8	Saya senang jika di dalam media pembelajaran terdapat quiz		
9	Apakah kalian setuju jika dibuatkan media pembelajaran <i>smart box</i> pada materi keragaman budaya?		

d. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan suatu lembaran-lembaran yang dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada validator (dosen/guru) untuk memvalidasi produk yang peneliti kembangkan. Selain itu lembar validasi ini juga untuk memvalidasi materi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan.

1) Angket Validasi Ahli Materi

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum				
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				
3.	Kesesuaian materi keragaman budaya				
4.	Kesesuaian materi dengan metode				
5.	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa				
6.	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa				
7.	Media dapat digunakan untuk menjelaskan materi keragaman budaya				
8.	Materi yang disajikan runtut				
9.	Materi yang disajikan dapat dipahami oleh siswa				

10	Materi disajikan sesuai dengan profil pelajar pancasila (nilia kreatif) dapat menarik perhatian siswa				
11	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia				
12	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien				
13	Kejelasan contoh materi keragaman budaya				
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik				
15	Dengan menggunakan Pofil pelajar Pancasila (nilai kreatif) materi keragaman budaya				
16	Siswa lebih aktif dalam proses belajar				
TOTAL SKOR					
SKOR MAKSIMAL					
PRESENTASE SKOR					

(Sumber : Julianto, 2021) telah dimodifikasi

2) Angket Validasi Ahli Media

Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			4	3	2	1

1.	Isi	Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				
		Kesesuaian materi				
		Kelengkapan materi ditinjau dari KD dan Indikator				
		Keruntutan dalam penyusunan materi				
		Kesesuaian strategi dan metode pembelajaran				
		Kelengkapan langkah dalam setiap tahapan pembelajaran				
		Soal evaluasi sesuai dengan Materi				
		Kejelasan prosedur, jenis, dan bentuk penilaian				
		Kesesuaian media pembelajaran				
		2.	Penyajian	Materi relevan dengan kehidupan sehari-hari		
Keruntutan konsep						
3.	Penerapan	Meningkatkan kemampuan memahami materi				
		Kemampuan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri				
4.	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa				
		Kosakata yang mudah dipahami siswa				
	Grafis	Desain yang menarik				
		Pemilihan warna yang sesuai				
		Ketepatan penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf				
TOTAL SKOR						
SKOR MAKSIMAL						
PRESENTASE SKOR						

(Sumber : Julianto, 2021) telah dimodifikasi

e. Instrumen Pengumpulan Data untuk Uji Kepraktisan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk menguji kepraktisan media pembelajaran *smart box* yaitu lembar angket guru kelas III dan siswa kelas III. Instrumen kepraktisan dari produk ini dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.3 Lembar Angket Kepraktisan Guru

No	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran					
2.	Keruntutan konsep pembelajaran					
3.	Kelengkapan materi yang disajikan mempermudah siswa					
4.	Penyesuaian metode pembelajaran					
5.	Kejelasan media interaktif perubahan wujud benda dengan huruf dan bahasa yang mudah dipahami					
6.	Keingintahuan peserta didik					
7.	Kemudahan dan fleksibilitas					
8.	Keterampilan membaca siswa menjadi tinggi					
9.	Guru dapat mengoperasikan menggunakan modul membaca permulaan berkali-kali					
10.	Modul membaca dapat dibagikan ke siswa untuk belajar di rumah					
TOTAL SKOR						
SKOR MAKSIMAL						
PRESENTASE SKOR						

(Sumber : Julianto, 2021) telah dimodifikasi

Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu suka dengan media <i>Smart Box</i> materi keragaman budaya?		
2.	Apakah kamu tertarik dengan media <i>Smart Box</i> materi keragaman budaya ini?		
3.	Apakah perasaan kamu senang saat belajar menggunakan media <i>Smart Box</i> materi keragaman budaya ini?		
4.	Media <i>Smart Box</i> materi keragaman budaya sangat menyenangkan?		
5.	Media <i>Smart Box</i> materi keragaman budaya sangat mudah digunakan?		
6.	Warna pada <i>Smart Box</i> materi keragaman budaya sangat bagus?		

(Sumber : Julianto, 2021) telah dimodifikasi

f. Instrumen Pengumpul Data untuk Mengukur Keefektifan

Adanya pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa untuk memperoleh informasi tentang penguasaan materi yang disajikan setelah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *smart box* yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Data yang dikumpulkan dari berbagai sumber data harus diolah dan diinterpretasikan guna mencapai tujuan penelitian. Analisis data merupakan langkah penting dalam memperoleh hasil penelitian.

1. Data Kevalidan

a. Data Validasi Ahli Materi

$$Nilai = \frac{\sum \text{Ahli materi}}{\sum \text{Hasil maksimal}} \times 100\%$$

b. Data Validasi Ahli Media

$$Nilai = \frac{\sum \text{Ahli media}}{\sum \text{Hasil maksimal}} \times 100\%$$

c. Data Hasil Validasi

$$Nilai = \frac{\sum \text{Ahli materi} + \text{Ahli media}}{2} \times 100\%$$

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kevalidan

Kualifikasi	Tingkat Pencapaian (%)
Sangat Valid	81-100%
Valid	61-80%
Cukup Valid	41-60%
Kurang Valid	21-40%
Tidak Valid	0-20%

Yusuf et al., (2023)

2. Data Kepraktisan

Untuk menghitung hasil angket respon guru dan siswa digunakan rumus perhitungan dan persentase kepraktisan sebagai berikut:

a. Data Respon Guru

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

b. Data Respon Siswa

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

c. Data Hasil Respon

$$Nilai = \frac{\sum Perolehan\ guru + Perolehan\ siswa}{2} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Kualifikasi	Tingkat Pencapaian (%)
Sangat Praktis	81-100%
Praktis	61-80%
Cukup Praktis	41-60%
Kurang Praktis	21-40%
Tidak Praktis	0-20%

3. Data Keefektifan

Analisis keefektifan media didasarkan pada pencapaian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar agar sebagian besar siswa bersemangat belajar. Sebelum proses belajar mengajar dilakukan *pre-test* dan *post-test* yang dirancang untuk mengetahui tingkat perkembangan intelektual siswa dengan materi yang dibutuhkan dan diajarkan. Instrumen yang digunakan dalam analisis kinerja adalah hasil *post-test*. Media pembelajaran dikatakan bermanfaat bila rata-rata nilai *post-test* siswa antara 70 sampai dengan 100. Untuk mendapatkan keefektifan dengan menghitung presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase ketuntasan}(\%) = \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka ditetapkan kriteria keefektifitas seperti Tabel 3.7 berikut ini.

Tabel 3.7 Tabel Kriteria Penilaian Keefektifan

Kategori	Persentase Keterlaksanaan
Sangat Baik	$x \geq 80\%$
Baik	$60\% \leq x < 80\%$
Cukup	$40\% \leq x < 60\%$
Kurang	$20\% \leq x < 40\%$
Sangat Kurang	$x \leq 20\%$

Septyaningrum et al. (2023)

Berdasarkan analisis keefektifan di atas, media *smart box* materi keadaan cuaca benda yang dihasilkan dikatakan efektif apabila persentase penelitian keefektifan dari media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria minimal efektif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *smart box* pada materi keragaman budaya untuk kelas IV SDN 1 Pagersari. Media pembelajaran *smart box* ini dikembangkan dengan mengikuti model ADDIE yang mencakup *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

1. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan.

Produk hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran *smart box*. Media pembelajaran *smart box* ini dikembangkan dengan guna agar dapat menumbuhkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara informatif tetapi juga mampu mendorong dan menumbuhkan antusias siswa dalam mengerjakan soal serta dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Dalam penggunaannya media pembelajaran *smart box* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran *smart box* yaitu dengan menentukan materi, dalam pengembangan media *smart box* ini peneliti memilih materi keragaman budaya. Dalam pembuatan media pembelajaran *smart box* ini harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi keragaman budaya kelas IV, agar media pembelajaran *smart box* ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar. Produk yang dikembangkan ini merupakan media pembelajaran bentuk nyata.

Secara keseluruhan media pembelajaran *smart box* ini merupakan solusi media pembelajaran modern yang media itu sendiri tidak hanya meningkatkan kualitas dari pengajaran di kelas, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi peserta didik. Media

pembelajaran *smart box* membantu proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya ppada kelas IV di SD Negeri 1 Pagersari agar kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi lebih kompeten.

B. Data Uji Coba

1. Data Kevalidan

Uji validasi dilakukan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran smart box sebelum dilakukan implementasi kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pagersari.

a. Validasi Ahli Media

Pada tahap ini, tujuan utama dari validasi media adalah untuk mengetahui kevalidan media yang telah dibuat. Penilaian yang dilakukan akan menghasilkan kritik dan saran dari ahli materi. Kritik dan saran ini akan digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki media yang sedang dikembangkan. Ahli media yang menilai kevalidan media tersebut yaitu, Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi ini dilakukan pada tanggal 12 Juni 2025.

b. Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, tujuan utama dari validasi materi ini adalah untuk mengevaluasi kevalidan materi yang disampaikan dalam pengembangan media. Dari penilaian tersebut, diperoleh kritik dan saran dari ahli materi. Kritik dan saran ini akan digunakan sebagai panduan untuk memperbaiki materi yang ada di media yang sedang dikembangkan. Ahli materi yang menilai kevalidan materi tersseubt yaitu, Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. yang merupakan dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi ini dilakukan 2 kali, yaitu yang pertama pada tanggal 13 Juni 2025 dan yang kedua 16 Juni 202.

2. Data Kepraktisan

a. Angket Kepraktisan Guru

Data respon guru ini diperoleh dari angket respon guru, wali kelas IV SD Negeri 1 Pagersari. Angket ini berfungsi sebagai alat untuk menilai sejauh mana media pembelajaran *smart box* tersebut praktis dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.

b. Angket Kepraktisan Siswa

Uji coba terbatas dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Pagersari dengan melibatkan 6 siswa. Salah satu indikator untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran *smart box* yang telah dikembangkan adalah melalui angket respon siswa. Hasil analisis data dari angket ini menjadi dasar dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3. Data Keefektifan

a. Data Uji Coba Terbatas

Pada tahap uji coba terbatas ini meliputi kelompok kecil dengan 6 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pagersari yang dipilih secara acak. Media pembelajaran *smart box* dianggap efektif jika nilai evaluasi lebih baik dari kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal untuk peserta didik adalah 75%.

b. Data Uji Coba Luas

Pada uji coba luas ini dilakukan dengan melibatkan 28 peserta didik dari kelas IV SD Negeri 1 Pagersari. Berikut hasil dari uji coba luas pada media pembelajaran *smart box*.

C. Analisis Data

1. Deskripsi Validasi

Hasil validasi ini dapat diperoleh dari angket validasi yang diperoleh dari dua validator yaitu ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi media pembelajaran *smart box* ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. yang

dilakukan pada tanggal 12 Juni 2025. Hasil dari angket validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran *smart box* materi keragaman budaya didapat presentasi 85,41% dengan kategori bahwa media *smart box* dinyatakan sangat valid namun terdapat revisi dari ahli media.

Ahli media menuliskan bahwa *item* gambar yang mencakup materi agar dapat berdiri dengan tegak, tulisan pada item agar lebih terlihat, dan yang terakhir memanfaatkan *space* yang kosong. Bahwa media pembelajaran *smart box* sudah diperbaiki, maka media *smart box* dapat digunakan dalam penelitian. Dari hasil presentase hasil validasi media pembelajaran *smart box* termasuk dalam kategori validitas sangat valid.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh ahli materi, yang menjadi validator materi pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya kelas IV adalah Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd. pada tanggal 16 Juni 2025. Berikut hasil dari angket validasi materi.

Berdasarkan hasil angket validasi materi keragaman budaya dari ahli materi memperoleh skor 93,75%. Sesuai dengan kriteria kevalidan yang sudah ditentukan, hasil validasi materi tersebut dinyatakan sangat valid. Hasil akhir dari ahli materi bahwa materi keragaman budaya kelas IV dinyatakan sangat valid dan layak diujicobakan tanpa revisi.

c. Hasil Validasi

Validitas media pembelajaran digunakan untuk menilai kevalida dari media pembelajaran *smart box* yang telah dikembangkan. Kevalidan media pembelajaran *smart box* pada materi keragaman budaya dinilai oleh dua validator: Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. untuk ahli media dan Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd untuk materi keragaman budaya. Hasil

validasi menunjukkan persentase kevalidan 85,41% untuk media pembelajaran *smart box*, 93,73% untuk materi. Dengan hasil ini, media pembelajaran *smart box* materi keragaman budaya pada kelas IV dinyatakan sangat valid.

2. Deskripsi Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran *smart box* ini dapat diperoleh dari respon guru kelas dan respon siswa IV SD Negeri 1 Pagersari.

a. Respon Guru

Data yang diambil dari respon guru ini dilakukan pada tanggal 30 Juni 2025 oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Pagersari yaitu Ibu Atika Lia Inovani, S.Pd.

Hasil analisis data respon guru pada tahap uji coba terbatas menunjukkan persentase sebesar 91,66%, yang menunjukkan kategori “sangat praktis”. Persentase ini menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Respon Siswa

1) Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Data angket respon siswa ini diperoleh dua kali yaitu hasil angket uji coba skala terbatas yang dilakukan pada 6 peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pagersari. Berikut adalah angket respon siswa uji coba skala terbatas.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian pada angket respon siswa terbatas memperoleh persentase 100%. Dengan hasil persentase demikian, media pembelajaran *smart box* materi keragaman budaya mencapai pada kategori respon siswa sangat baik sehingga media pembelajaran *smart box* dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

2) Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas

Uji coba skala luas dilakukan pada 28 Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pagersari. Diketahui bahwa skor persentase

penilaian angket respon siswa luas adalah 98,21%. Dengan begitu, media pembelajaran *smart box* dengan materi keragaman budaya tergolong sangat praktis.

3) Hasil Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran *smart box* ini diperoleh dari hasil respon guru dan siswa. Respon guru dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Pagersari yaitu Ibu Atika Lia Inovani, S. Pd. Berdasarkan hasil angket respon guru diperoleh persentase sebesar 91,66%. Berdasarkan kriteria kepraktisan bahwa persentase tersebut dinyatakan sangat praktis.

Respon siswa diperoleh dari hasil uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan pada hasil respon siswa uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 100%, dan pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 98%. Maka rata-rata dari respon siswa uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas memperoleh persentase 99%. Dari rata-rata persentase hasil uji coba terbatas dan uji coba luar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart box* masuk dalam kategori sangat praktis.

3. Deskripsi Keefektifan

a. Deskripsi Keefektifan Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas ini meliputi kelompok kecil dengan jumlah 6 siswa kelas IV SD Negeri 1 Pagersari yang dipilih secara acak yang dilakukan pada. Media pembelajaran *smart box* dapat dikatakan efektif apabila pada hasil evaluasi lebih baik daripada kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal sebesar 75.

Hasil rata-rata siswa pada uji coba terbatas ini menunjukkan skor 81, yang berarti siswa berhasil mendapat nilai di atas KKTP 75 dengan ketuntasan klasikal 100%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart box* tentang

keragaman budaya sangat efektif dalam pembelajaran. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart box* dapat meningkatkan pemahaman dan antusias siswa dalam belajar tentang keragaman budaya, dengan nilai rata-rata di atas 75. Jika hasil peserta didik di bawah 75, akan dilakukan pembelajaran khusus. Namun, karena hasil saat ini baik, tidak perlu dilakukan pembelajaran klasikal, dan siswa menunjukkan pemahaman yang baik serta ketertarikan peserta didik terhadap media sangat tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran *smart box* dapat dilanjutkan ke tahap uji coba yang lebih luas.

b. Deskripsi keefektifan uji coba luas

Pada uji coba luas media pembelajaran *smart box* ini dilakukan pada 28 peserta didik dari kelas IV SD Negeri 1 Pagersari. Media pembelajaran *smart box* akan dapat dikatakan efektif apabila hasil evaluasi lebih baik dari kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Berikut hasil dari pengujian media pembelajaran *smart box* pada uji coba luas.

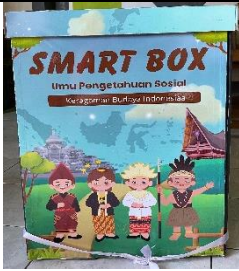
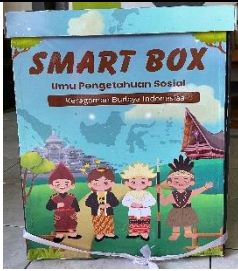
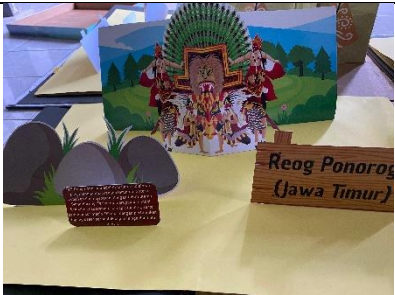
Berdasarkan dengan hasil rata-rata siswa menunjukkan skor 89, yang berarti siswa berhasil mendapat nilai di atas KKTP 75 dengan ketuntasan klasikal 100%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart box* tentang keragaman budaya sangat efektif dalam pembelajaran. Hasil uji coba luas juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart box* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar tentang keragaman budaya.

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan masukan dari uji coba terbatas maupun uji coba luas, media pembelajaran *smart box* mengalami beberapa perbaikan pada aspek item gambar, dan tata letak. Revisi dilakukan agar media pembelajaran *smart box* lebih mudah dipahami siswa, tampil lebih menarik, dan sesuai dengan prinsip keterampilan proses. Setelah dilakukan revisi, produk dinyatakan sangat layak untuk

digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.14 Hasil Revisi Produk

No.	Desain Awal	Desain Akhir	Keterangan
1.			Tidak ada revisi
2.			Tidak ada revisi
3.			Revisi penempatan gambar (agar gambar bisa berdiri lebih tegak)
4.			Revisi space yang kosong

E. Kajian Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran *smart box* ini memiliki spesifikasi ukuran berbentuk balok (55cm x 45cm). Bahan yang digunakan dalam menyusun produk ini adalah dengan menggunakan bahan kayu MDF. Bahan kayu MDF yang digunakan cukup kuat dan tebal. Desain media *smart box* dirancang secara menarik sesuai dengan tema dan materi keragaman budaya, yaitu rumah adat, pakaian adat, makanan khas, dan tari tradisional daerah. Media *smart box* ini didesain dengan adanya buku besar yang di dalamnya terdapat materi yang sudah disiapkan. Setiap halaman buku terdapat item gambar yang menarik, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

2. Prinsip – prinsip keunggulan dan kelemahan produk

a. Keunggulan produk

- 1) Desain yang penuh warna dan item gambar yang bervariasi membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar.
- 2) Dengan ukuran *smart box* 55cm x 45cm, materi dapat terlihat sangat jelas.
- 3) Media *smart box* menjadi media fleksibel dan dapat disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan
- 4) Media *smart box* dapat digunakan secara jangka panjang.
- 5) Media *smart box* membantu kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoto
- 6) Media *smrat box* mendukung daerah yang sulit akses internet

b. Kelemahan Produk

- 1) Dengan dimensi ukuran *smart box* 55cm x 45cm, media ini tergolong besar sehingga kurang praktis untuk dibawa secara individu, terutama jika akan digunakan berpindah-pindah tempat.
- 2) Investasi untuk menyusun dan mengembangkan media *smart box* dengan ukuran ini relative membutuhkan biaya yang lebih mahal.

- 3) Perawatan bahan MDF jika terlalu di dalam ruangan lembab akan mengakibatkan papan cepat rusak.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk

a. Faktor Pendukung Implementasi Produk

- 1) Pihak sekolah (Kepala Sekolah dan Guru) memberikan dukungan penuh dalam kegiatan penelitian dengan memberikan izin implementasi produk.
- 2) Siswa kelas IV SD Negeri 1 Pagersari bersedia menjadi subjek penelitian serta antusias dalam kegiatan penelitian.

b. Factor Penghambat Implementasi Produk

Berikut adalah faktor penghambat kegiatan implementasi pengembangan media pembelajaran *smart box* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Pagersari:

- 1) Keterbatasan waktu pada saat proses kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Pagersari.

BAB V**PENUTUP (KESIMPULAN DAN SARAN)****A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam pengembangan pada media pembelajaran *smart box* pada materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah dilakukan di SDN 1 Pagersari Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *smart box* pada materi keragaman budaya dinyatakan sangat valid. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai dari dosen validator. Perolehan hasil skor validasi media pembelajaran *smart box* sebesar 85,41%, perolehan hasil validasi materi 93,75%. Dari hasil skor perolehan validasi media dan validasi materi tersebut maka media pembelajaran *smart box* pada materi keragaman budaya dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran *smart box* materi keragaman budaya dinyatakan sangat praktis. Hal ini dapat diketahui melalui perolehan dari nilai skor respon guru dan respon siswa. Pada hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran *smart box* presentase skor sebesar 91,66% . Hasil angket respon siswa uji coba terbatas terhadap pengembangan media pembelajaran *smart box* memperoleh presentase 100% , hal ini termasuk kedalam kategori sangat praktis. Dan perolehan hasil angket respon siswa uji coba luar memperoleh presentase 98% , ini termasuk dalam kategori sangat luas. Berdasarkan pada hasil perolehan nilai dari respon guru dan respon siswa, maka media pembelajaran *smart box* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.
3. Media pembelajaran *smart box* materi keragaman budaya dinyatakan sangat efektif. Efektifitas ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai pada uji coba terbatas dan uji coba luas siswa. Pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata sebesar 81 dan dinyatakan tuntas dengan hasil presentase sebesar 100% . Sedangkan hasil dari uji coba luas

memperoleh rata-rata 89 dan dapat dinyatakan tuntas dengan presentase sebesar 100% . Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran *smart box* dapat dinyatakan sangat efektif dan laayak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi Guru

Sebagai fasilitator diharapkan mampu lebih kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *smart box* yang telah dikembangkan pada proses kegiatan pembelajaran lainnya.

2. Bagi Siswa

Diharapkan siswa tetap memanfaatkan media pembelaaajaan *smart box* sebagai alat penunjang untuk kegiatan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Pengembangan media pembelajaran *smart box* ini dapat dijaadikan sebagi bahan evaluasi untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya agar kegiatan pembelajaran dalam berjalan dengan maksimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan dalam mengembaangkan media pembelajaran *smart box* dengan cakupan materi yang lebih luas serta jenjang kelas yang berbeda.

