

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME SMART*
BOX PADA MATERI RAGAM TRADISI DAN BUDAYA DALAM
LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS III SDN MRICAN 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Mamperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UNP PGRI Kediri



Disusun Oleh :

RINDIANI LIA ARMADANI

NPM : 2214060014

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

RINDIANI LIA ARMADANI

NPM : 2214060014

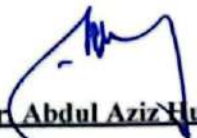
Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME SMART*
BOX PADA MATERI RAGAM TRADISI DAN BUDAYA DALAM
LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS III SDN MRICAN I**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia ujian / sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juni 2026

Dosen Pembimbing I


Dr. Abdul Aziz Hunaifi L.M.A
NIDN. 0704078402

Dosen Pembimbing II


Drs. Agus Budianto. M.Pd
NIDN. 0022086508

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Rindiani Lia Armadani

NPM 2214060014

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME SMART*
BOX PADA MATERI RAGAM TRADISI DAN BUDAYA DALAM
LINGKUNGAN SEKITAR SISWA KELAS 3 SDN MRICAN 1**

Telah dipertahankan didepan panitia ujian / sidang skripsi
prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 23 Juli 2026

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi I, M.A
2. Penguji I: Dr. Alfi Laila S.Pd .I., M.Pd
3. Penguji II:Drs. Agus Budianto, M.Pd



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya

Nama : Rindiani Lia Armadani

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat / Tanggal Lahir : Kediri, 19 Maret 2003

NPM : 2214060014

Fak / Jur / Prodi : FKIP / S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,

Yang menyatakan

Rindiani Lia Armadani

NPM: 2214060014

MOTO

"Sebuah perjalanan panjang dimulai dengan satu langkah kecil dan diselesaikan dengan tekad yang besar." - Lao Tzu

"Jangan menyerah hanya karena perjalanan terasa sulit, karena pemandangan terindah sering berada di puncak pendakian." Robert Collier

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur bagi Allah SWT atas segala limpah nikmat rahmat, kesehatan dan dukungan serta doa dari orang-orang yang aku sayangi, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Cinta Pertama dan panutan. Ayahanda Purwanto Terima kasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang telah engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai tahap ini, Demi anakmu dapat mengenyam Pendidikan samapai tingkat ini, serta terima kasih telah menjadi contoh Ayah yang sangat baik untuk anaknya.
2. Pintu Surgaku. Ibunda Susilowati Terima kasih atas segala doa, pesan dan harapan yang selalu mendampigi setiap Langkah dan usaha anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup Penulis.
3. Bapak Dosen pembimbing 1 dan Pembimbing 2 selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dosen, jasa kalian akan selalu terpatrit di hati.
4. Terima Kasih Kepada Pacar saya yaitu Dodik Gunawan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan, Terima kasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai dari waktu dan dukungan, doa dan surpprot dalam proses penyusun skripsi ini sampai selesai
5. Sahabat saya Sonia harum dan Nur Aulia Rahmawati yang telah menemani preoses saya, memberikan dukungan, motivasi dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat yang luar biasa sehingga dapat terselesaikan skripsi ini, terima kasih selalu ada dalam setiap masa – masa menulis skripsi ini.

6. Teman – Teman Seperjuangan Khususnya Eka Futihatur Rohmah dan Enik sudarwati yang selalu bersama dalam proses skripsi ini, saling menguatkan dan berbagi tawa. Terimakasih untuk cerita dan semangat yang tak pernah padam.
7. Kepada Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri, tempat dimana menimba ilmu yang sangat bermanfaat selama.

ABSTRAK / RINGKASAN

Rindiani Lia Armadani: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Smart Box* Pada Materi Ragam Tradisi Dan Budaya Dalam Lingkungan Sekitar Siswa Kelas 3 SDN Mrican 1

Kata Kunci: Media *Smart Box*, Pembelajaran Interaktif, Ragam Tradisi dan Budaya, Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Ragam Tradisi dan Budaya di Lingkungan Sekitar. Pembelajaran yang masih didominasi terbatasnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *game Smart Box* pada materi Ragam Tradisi dan Budaya di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas III SD, (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *game Smart Box*, dan (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *game Smart Box* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas III sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data meliputi analisis kevalidan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, analisis kepraktisan berdasarkan angket respons guru dan peserta didik, serta analisis keefektifan berdasarkan hasil pretest dan posttest. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendukung dan mendeskripsikan temuan kuantitatif yang diperoleh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil uji Kevalidan ahli materi 96% dan ahli media 90% media pembelajaran berbasis *game Smart Box* memperoleh kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media (2) hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase skor respon guru sebesar 96% Kemudian, hasil uji kepraktisan siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 82,8% dan uji kepraktisan siswa pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 91,5%. berdasarkan angket respons guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis; dan (3) hasil uji keefektifan pada uji coba terbatas memperoleh nilai pretest 58,5% dan nilai posttest 84,2%. Kemudian, pada uji coba luas memperoleh nilai pretest 72,7% dan nilai posttest 83,7%. menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan meningkatnya nilai setelah menggunakan media *Smart Box*. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *game Smart Box* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran materi Ragam Tradisi dan Budaya di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas III sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus - tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A, selaku Dosen Pembimbing I skripsi. Terima kasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Drs. Agus Budianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II skripsi. Terima kasih atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan karya tulis ilmiah ini.
6. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya dengan sepenuh hati.
7. Ucapan terimakasih juga kepada seluruh Dosen PGSD yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini. Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 18 Juli 2026

RINDIANI LIA ARMADANI

NPM: 2214060014

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBARPERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatas Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Hasil Penelitian.....	9
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Berfikir	25

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Desain Pengembangan	35
D. Tempat dan Waktu Perancangan (Mendeskripsikan Mitra Penelitian)	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	52
H. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk	57
I. Norma Pengujian	59

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan	60
B. Data Uji Coba.....	82
C. Analisis Data	86
D. Revisi Produk	87
E. Kajian Produk Akhir	89

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	95
B. Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran	39
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	42
Tabel 3.2 Wawancara Siswa	43
Tabel 3.4 Lembar Penilaian Validasi dari Ahli Materi	44
Tabel 3.5 Lembar Penilaian Validasi dari Ahli Media	45
Tabel 3.6 Penilaian Angket Kepraktisan untuk Guru	46
Tabel 3.7 Penilaian Angket Kepraktisan untuk Siswa.....	48
Tabel 3.8 Soal Evaluasi.....	49
Tabel 3.9 Kriteria Skor Penilaian Validasi Kevalidan.....	54
Tabel 3.10 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	54
Tabel 3.11 Skor Penilaian Angket Kepraktisan.....	55
Tabel 3.12 Pedoman Penilaian Kepraktisan	56
Tabel 3.13 Pedoman Penilaian Keefektifan.....	57
Tabel 4.1 Hasil Nilai Wawancara Guru.....	62
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Siswa	63
Tabel 4.3 Desain Awal Media <i>Smart Box</i>	63
Tabel 4.4 Desain Media <i>Smart Box</i>	69
Tabel 4.5 Penyajian Skor Validasi Materi.....	73
Tabel 4.6 Penyajian Skor Validasi Media.....	75
Tabel 4.7 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	77
Tabel 4.8 Hasil Angket Kepraktisan Uji Coba Terbatas	79
Tabel 4.9 Data Soal Uji Coba Terbatas	81
Tabel 4.10 Hasil Angket Kepraktisan Uji Luas.....	82
Tabel 4.11 Data Soal Uji Coba Luas	84
Tabel 4.12 Desain Awal dan Desain Akhir Media <i>Smart Box</i>	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Desain Penelitian ADDIE.....	27
Gambar 3.2 Contoh <i>Smart Box</i>	36
Gambar 3.3 Contoh Isi <i>Smart Box</i>	36
Gambar 3.4 Tutup <i>Smart Box</i>	36
Gambar 3.5 Desain Bagian Luar	37
Gambar 3. 6 Desain Bagian Dalam	37
Gambar 4.1 Desain Awal Bagian Tutup <i>Smart Box</i>	65
Gambar 4.2 Desain Awal Bagian Tampak Depan	66
Gambar 4.3 Desain Awal Bagian Tampak Samping Kiri	66
Gambar 4.4 Desain Awal Bagian Tampak Samaping Kanan	66
Gambar4.5 Desain Awal Bagian Dalam 1.....	66
Gambar 4.6 Desain Awal Bagian Dalam 2.....	67
Gambar 4.7 Desaian Awal Bagian Dalam 3.....	67
Gambar 4.8 Desaian Awal Bagian Dalam 4	67
Gambar 4.9 Desaian Awal Bagian bawah.....	67
Gambar 4.10 Tampilan Tutup <i>Smart Box</i>	69
Gambar 4.11 Tampilan Depan <i>Smart Box</i>	69
Gambar 4.12 Tampilan Samping Kiri <i>Smart Box</i>	70
Gambar 4.13 Tampilan Samping Kanan <i>Smart Box</i>	70
Gambar 4.14 Tampilan Dalam 1.....	71
Gambar 4.15 Tampilan Dalam 2.....	71
Gambar 4.16 Tampilan Dalam 3.....	71
Gambar 4.17 Tampilan Dalam 4.....	71
Gambar 4.18 Tampilan Bawah.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Pengajuan Judul.....	101
Lampiran 2: Lembar Berita Acara.....	103
Lampiran 3: Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 4: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	106
Lampiran 5: Hasil Wawancara	107
Lampiran 6: Pemanfaatan Produk.....	109
Lampiran 7: Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 8: Surat Permohonan Validasi Ahli Media	111
Lampiran 9: Perangkat Pembelajaran.....	112
Lampiran 10: Hasil Validasi Ahli Materi.....	143
Lampiran 11: Hasil Validasi Ahli Media	147
Lampiran 12: Hasil Angket Respon Guru.....	151
Lampiran 13: Hasil Angket Respon Siswa.....	154
Lampiran 14: Hasil Uji Terbatas <i>Pre - Tets</i>	155
Lampiran 15: Hasil Uji Terbatas <i>Post- Test</i>	158
Lampiran 16: Hasil Uji Luas <i>Pre -Test</i>	161
Lampiran 17: Hasil Uji Luas <i>Post- Test</i>	164
Lampiran 18: Dokumentasi.....	167
Lampiran 19: Hasil Cek Plagiasi	170
Lampiran 20: Hasil Surat Bebas Plagiasi	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses esensial dalam membentuk karakter dan perilaku individu maupun kelompok melalui serangkaian pengajaran dan pelatihan yang terstruktur. Dalam koridor pengembangan potensi diri, pendidikan memainkan peran vital untuk mengoptimalkan kecerdasan siswa, termasuk dalam aspek linguistik-verbal (Purniawati, 2024). Kecerdasan linguistik-verbal sendiri didefinisikan sebagai kapasitas seseorang dalam memproses serta mengomunikasikan informasi secara efektif, baik melalui media lisan maupun tulisan (Dewi & Wilany, 2019). Siswa yang memiliki dominasi pada kecerdasan ini cenderung lebih mudah dalam menyerap, menghafal, dan menginterpretasikan materi pembelajaran. Dengan demikian, kecerdasan majemuk ini menjadi fondasi penting bagi siswa untuk membangun Karakteristik yang konstruktif.

Kemampuan untuk memperoleh, memahami, dan menerapkan apa pun secara efektif melalui menulis, berbicara, atau mendengarkan dikenal (Budiharto, Triyono, & Suparman, 2018). Seharusnya, pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini dapat mempermudah siswa dalam mengakses literatur, yang pada akhirnya dapat mengakselerasi kualitas pemahaman materi mereka. Namun, realitas empiris di lapangan justru menunjukkan disparitas; membaca dan budaya siswa cenderung mengalami penurunan (Rusniasa, Dantes, & Suarni, 2021). Temuan Yuanianika & Suratinah (2017) juga memperkuat fenomena ini dengan menyoroti masih rendahnya tingkat Pengetahuan generasi muda di Indonesia. Padahal, literasi merupakan pilar fundamental bagi kemajuan sebuah bangsa, sekaligus jembatan untuk melahirkan masyarakat yang kritis, berwawasan luas, dan visioner (Yasin, 2022).

Menurut temuan pengamatan awal yang dilakukan di SD Mrican 1, sejumlah besar siswa kurang antusias membaca, yang berpengaruh pada kemampuan materi. Padahal, sangat penting dalam menunjang pemahaman siswa

tentang materi pelajaran, terutama yang terkait dengan Ragam Tradisi dan Budaya dalam lingkungan Sekitar yang membutuhkan kemampuan menganalisis teks dan memahami narasi sejarah. Selain itu guru sering menghadapi tantangan dalam menarik minat Siswa kelas III untuk belajar materi Ragam Tradisi dan Budaya dalam lingkungan sekitar . Konten ini sangat penting untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang nasionalisme dan sejarah, tetapi sering disajikan dengan cara yang membosankan dan tidak menarik, yang menyulitkan banyak siswa untuk memahami dan mengkomunikasikan informasi secara tertulis dan membaca, terutama dalam hal sejarah, yang terkadang dipandang membosankan oleh siswa. Karena informasi disampaikan dengan cara yang kurang menarik, siswa sering berjuang untuk memahami dan mempertahankan subjek yang diajarkan. Akibatnya, motivasi belajar Siswa menurun, dan prestasi dalam memahami materi sejarah pun rendah. Rendahnya di kalangan Siswa SD juga menjadi perhatian utama di SD Mrican 1.

Literasi bukan sekadar keterampilan teknis membaca, melainkan instrumen fundamental dalam kehidupan sehari-hari yang memungkinkan individu memperluas cakrawala pengetahuan serta wawasan tentang realitas sosial (Yasin, 2022). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran atau penggunaan media yang adaptif terhadap karakteristik kebutuhan siswa. Bagi siswa di jenjang sekolah dasar yang cenderung memiliki preferensi bermain, kegiatan literasi dapat diintegrasikan ke dalam metode berbasis permainan (*game-based learning*) agar proses belajar menjadi lebih dinamis (Yani, 2019). Dalam konteks ini, kompetensi pendidik dalam mendesain pembelajaran yang kreatif serta pemilihan media yang inovatif menjadi kunci krusial dalam mendongkrak motivasi siswa. Media pembelajaran memiliki nilai guna praktis yang signifikan dalam menunjang efektivitas instruksional (Yasin, 2022), di mana pemilihan media yang tepat akan memfasilitasi penyerapan informasi yang lebih optimal bagi siswa. Salah satu alternatif media interaktif yang dapat dioptimalkan adalah *Smart Box Game*, sebuah instrumen pembelajaran yang mengombinasikan unsur edukatif dan

rekreatif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi siswa.

Sayangnya, implementasi pembelajaran di kelas III SD Mrican 1 masih menghadapi tantangan serius dalam menumbuhkan budaya pengetahuan. Keterbatasan variasi media pembelajaran yang inovatif serta rendahnya pelibatan siswa dalam proses kognitif berdampak pada minimnya minat baca siswa. Aktivitas belajar yang cenderung monoton tidak hanya memicu kebosanan, tetapi juga menghambat keaktifan siswa dalam mengikuti materi. Fenomena ini menegaskan adanya urgensi untuk mengembangkan Media pembelajaran interaktif yang selaras dengan profil perkembangan psikologis siswa usia sekolah dasar. Media permainan *Smart Box* menawarkan solusi transformatif sebagai sarana pendukung materi pembelajaran. Media ini dirancang secara interaktif untuk mengintegrasikan materi "Ragam Tradisi dan Budaya di Lingkungan Sekitar" ke dalam format permainan edukatif yang memikat. Melalui penerapan *Smart Box*, kegiatan pembelajaran di SD Mrican 1 diharapkan mampu memicu antusiasme siswa kelas III secara lebih efektif, karena pada dasarnya siswa akan lebih cenderung bereksplorasi secara mandiri ketika mereka merasa dilibatkan dalam alur permainan yang menantang (Putri dkk., 2023).

Lebih lanjut, metode ini mampu memitigasi kejenuhan akibat model pembelajaran tradisional melalui konsep belajar sambil bermain (*learning while playing*). Sejalan dengan temuan Yuliastri (2021), media kotak pintar terbukti mampu mengoptimalkan kapasitas kognitif anak, terutama dalam menstimulasi daya ingat serta keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, penelitian Sukaryanti (2023) mempertegas bahwa interaksi langsung dengan visual dan warna yang dihadirkan dalam media *smart box* mampu meningkatkan gairah belajar anak secara signifikan. Berangkat dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan *Smart Box Game* sebagai media interaktif dalam meningkatkan literasi serta pemahaman materi sejarah dan budaya siswa kelas III di SD Mrican 1.

Hasil penelitian Kurniawati (2020) mengonfirmasi bahwa integrasi elemen interaktif dalam *game* edukasi terbukti efektif dalam memicu kemandirian siswa dalam membaca serta mengolah informasi secara lebih mendalam. Pemanfaatan media berbasis permainan seperti *Smart Box* dipandang sebagai strategi pedagogis yang sangat relevan untuk mengajarkan materi kompleks, seperti "Ragam Tradisi dan Budaya," kepada siswa kelas III sekolah dasar yang berada dalam fase transisi perkembangan kognitif. Hal ini selaras dengan temuan Nurhadi (2019) yang menekankan bahwa permainan instruksional mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak melalui konteks pengalaman dunia nyata yang lebih kontekstual.

Pengembangan media *Smart Box* dalam riset ini diorientasikan sebagai inovasi solutif untuk mengatasi problematika rendahnya pengetahuan serta kesulitan pemahaman materi pada siswa kelas III di SD Mrican 1. Melalui pendekatan belajar sambil bermain (*learning by playing*), media ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan atmosfer kelas yang dinamis, sehingga dapat meminimalisir kejenuhan yang sering muncul pada metode pembelajaran konvensional. *Smart Box Game* yang diimplementasikan memiliki berbagai keunggulan strategis dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Selain mampu meningkatkan fokus dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, media ini juga berfungsi sebagai katalisator kreativitas serta pendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Sebagaimana dijelaskan oleh Sitio dkk. (2024), keunggulan dari permainan *Smart Box* mencakup kemampuan untuk mengasah daya konsentrasi, memantik kreativitas, menstimulasi keterampilan berhitung, mengoptimalkan pola berpikir logis, serta mendukung pengembangan keterampilan motorik halus maupun kasar pada anak. Dengan demikian, pengadopsian media ini diproyeksikan tidak hanya akan mendongkrak capaian akademik siswa, tetapi juga mampu mengonstruksi ekosistem belajar yang positif dan konstruktif bagi pengembangan potensi siswa di SD Mrican 1.

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media *Smart Box Game* sebagai upaya strategis dalam memfasilitasi peningkatan Pengetahuan siswa kelas III SD Mrican 1, khususnya dalam memahami materi "Ragam Tradisi dan Budaya". Pengembangan media ini ditujukan untuk memberikan dukungan pembelajaran bagi peserta didik kelas III SD dalam memahami materi Ragam Tradisi dan Budaya di Lingkungan Sekitar yang masih dianggap abstrak dan kurang menarik apabila disampaikan hanya melalui metode ceramah dan buku teks. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media *Smart Box Game* yang memadukan permainan edukatif berbentuk kotak interaktif dengan kartu materi, kartu soal, tantangan permainan, serta aktivitas kolaboratif dalam satu media pembelajaran. Integrasi unsur permainan dengan materi budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna sehingga tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta didik, tetapi juga mendorong keaktifan, motivasi belajar, dan kerja sama antarpeserta didik. Media *Smart Box Game* dirancang dengan tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, serta dapat dimanfaatkan secara berulang sehingga menjadi media pembelajaran yang praktis dan berkelanjutan. Dengan karakteristik tersebut, *Smart Box Game* diharapkan menjadi alternatif media inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada materi Ragam Tradisi dan Budaya di Lingkungan Sekitar. Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan instrumen yang terukur dengan mengangkat judul penelitian: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Box Games* untuk Meningkatkan Pengetahuan pada materi Siswa Kelas III SD Mrican 1".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertolak dari identifikasi beberapa problematika mendasar yang ditemukan di lapangan, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kendala dalam mengoptimalkan kemampuan membaca tulis, khususnya pada penguasaan materi "Ragam Tradisi dan Budaya dalam Lingkungan Sekitar".
2. Tingkat retensi informasi siswa cenderung rendah dikarenakan penyajian materi pembelajaran yang kurang atraktif, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami dan mengingat konsep-konsep sejarah maupun budaya.
3. Metodologi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik cenderung monoton, sehingga kurang mampu memantik antusiasme serta motivasi belajar siswa di dalam kelas.
4. Ketersediaan serta pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu menstimulasi siswa masih sangat terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Guna menjaga konsistensi penelitian serta memastikan agar ruang lingkup kajian tetap terarah dan fokus, maka peneliti menetapkan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pemanfaatan media berbasis *Smart Box Game* yang dirancang khusus untuk mendukung pendalaman materi "Ragam Tradisi dan Budaya dalam Lingkungan Sekitar".
2. Subjek penelitian ini secara spesifik dibatasi pada siswa kelas III di SD Mrican 1, sehingga hasil penelitian ini bersifat kontekstual dan tidak ditujukan untuk digeneralisasi pada lingkup kelas maupun institusi pendidikan lainnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *Game Smart Box* ditinjau dari aspek kelayakan isi, tampilan, dan keterpakaian dalam pembelajaran pada materi *Ragam Tradisi dan Budaya dalam Lingkungan Sekitar*?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *Game Smart Box* berdasarkan respon guru dan siswa kelas III SDN Mrican 1 dalam proses pembelajaran?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *Game Smart Box* dalam meningkatkan kemampuan Pengetahuan siswa kelas III SDN Mrican 1?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian tangan dituliskan di dalam rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. mendeskripsikan tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *Game Smart Box* pada materi *Ragam Tradisi dan Budaya dalam Lingkungan Sekitar* bagi peserta didik kelas III SDN Mrican 1.
2. mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *Game Smart Box* berdasarkan respons guru dan peserta didik kelas III SDN Mrican 1 dalam proses pembelajaran.
3. mendeskripsikan tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *Game Smart Box* dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan peserta didik kelas III SDN Mrican 1.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis, bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi empiris dalam memperkaya khazanah teori pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Box Game* sebagai instrumen untuk mengakselerasi literasi baca-tulis siswa.
- b. Memperluas cakrawala pengetahuan di bidang pedagogi mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif. Selain itu, hasil riset ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah serta wacana pengetahuan bagi seluruh sivitas akademika di lingkungan pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 - 1) Menjadi referensi aplikatif dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif terhadap keberagaman karakteristik siswa.
 - 2) Menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi.
 - 3) Meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar-mengajar melalui pemanfaatan media berbasis permainan edukatif.
- b. Bagi Kepala Sekolah
 - 1) Menyediakan referensi strategis dalam pengambilan kebijakan terkait upaya peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
 - 2) Mendorong kultur inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Smart Box Game*.
 - 3) Menjadi acuan dalam pemenuhan sarana-prasarana serta pemberian dukungan kepada tenaga pendidik untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang kreatif dan berdaya guna.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi sumber referensi bagi kajian-kajian mendatang yang fokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif.
- 2) Membuka ruang bagi penelitian lanjutan terkait efektivitas penggunaan media permainan edukatif pada variasi materi ajar serta jenjang pendidikan yang lebih luas.
- 3) Memberikan basis data kajian bagi pengembangan aspek literasi yang lebih komprehensif atau integrasinya dengan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., & Subekti, I. (2020). *Pengenalan kesenian daerah dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa*. Jurnal Pendidikan, 12(2), 87–94.
- Asthy Wulandari, & Solehudin, M. (2020). *Media Kotak Budaya Berbasis Lokal untuk Pendidikan Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini (JPUD), 14(1), 22–30.
- Basori. (2020). *Peningkatan Fokus dan Ketertarikan Anak Usia Dini terhadap Huruf Menggunakan Smart Box*. Jurnal Anak Cerdas, 8(2), 50–57.
- Budiharto, D., Triyono, S., & Suparman. (2018). *Literasi dalam Pendidikan Dasar: Tantangan dan Strategi*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Dewi, K. D., & Wilany, R. (2019). *Pengaruh Kecerdasan Linguistik terhadap Kemampuan Literasi Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 25–34.
- Dewi, N., & Nugroho, W. (2023). *Model Tematik Interaktif dalam Pembelajaran SD*. Surabaya: Literasi Nusantara.
- Fauziah, H., & Rahman, R. (2020). *Efektivitas Media Interaktif Budaya Lokal terhadap Daya Ingat Anak*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(1), 34–41.
- Fitriani, A., dkk. (2021). *Smart Box dalam Pembelajaran Kontekstual untuk Pengenalan Lingkungan dan Budaya*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 10(1), 55–66.
- Hasanah, U., & Widodo, A. (2019). *Pembelajaran Budaya Lokal dan Penguatan Karakter Anak*. Jurnal Pendidikan Karakter, 7(2), 112–120.
- Hidayat, R., & Ramadhani, F. (2021). *Culture Box: Media Pembelajaran Literasi Budaya untuk SD*. Jurnal Pendidikan Budaya, 5(1), 33–41.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kurniawan, D. (2019). *Smart Card Box untuk Pengenalan Budaya Lokal di SD Banyuwangi*. Jurnal Media Edukasi, 7(2), 77–84.
- Kurniawati, A. (2020). *Game Edukasi dan Peningkatan Literasi Siswa*. Bandung: Media Edupress.
- Lestari, R., & Pratama, Y. (2019). *Pengaruh Game Edukasi terhadap Pemahaman Konsep Budaya Anak*. Jurnal Pendidikan Anak, 3(3), 55–62.

- Mulyani, A., & Darmawan, Y. (2021). *Media Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran SD*. Bandung: Lokus Media.
- Nurhadi. (2019). *Game Instruksional dalam Pembelajaran SD*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 29–37.
- Nurjanah, S., & Sari, R. (2020). *Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Tematik*. Jurnal Pendidikan Tematik, 4(1), 44–51.
- Nurhalimah, D., & Yani, S. (2020). *Media Permainan dan Pengembangan Empati Siswa*. Jurnal Pendidikan Sosial, 6(1), 70–78.
- Putri, S. D., & Haryanto, A. (2023). *Gamifikasi dalam Pendidikan Dasar*. Malang: EduLitera.
- Putri, W. A., dkk. (2023). *Penggunaan Game Smart Box dalam Meningkatkan Literasi Budaya*. Jurnal Media Pembelajaran, 12(2), 100–110.
- Rahayu, D. (2022). *Pengembangan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Kearifan Lokal*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(1), 77–85.
- Rahmawati, S., & Utama, D. (2019). *Media Edukatif Budaya Nusantara dalam Pembelajaran SD*. Yogyakarta: Mandala Edupress.
- Rusniasa, N. P., Dantes, N., & Suarni, N. K. (2021). *Rendahnya Minat Baca di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 10(1), 15–25.
- Santoso, B., & Wulandari, R. (2021). *Pembelajaran Budaya Lokal dan Penanaman Nasionalisme*. Jurnal Karakter Bangsa, 3(2), 122–129.
- Shela Rahmawati. (2024). *Validasi Media Smart Box Model ADDIE di SDN 1 Kepuharjo*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 63–72.
- Sitio, R. H., dkk. (2024). *Smart Box dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Kreatif, 11(2), 90–101.
- Sugiarti, E., & Lestari, A. (2019). *Pembelajaran Budaya melalui Game dan Perkembangan Sosial Anak*. Jurnal Pendidikan Karakter, 4(2), 61–71.
- Sulastri, A., & Pratiwi, H. (2020). *Media Budaya Lokal dan Kepercayaan Diri Siswa*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 8(1), 23–32.
- Utami, R., & Fathurrahman, A. (2019). *Kurikulum dan Budaya Lokal sebagai Penguatan Nilai Kebangsaan*. Jurnal Pendidikan Nasional, 7(1), 35–47.

- Wijaya, Y. (2022). *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Widiastuti, N. (2022). *Neuroedukasi dalam Pembelajaran Inovatif*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 13(1), 55–64.
- Widiastuti, T., & Handayani, L. (2020). *Permainan Edukatif Budaya dalam Pembelajaran Tematik SD*.