

## PENERAPAN MEDIA *SMART BOX* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Oleh:

**Tama Sofiyana Putri<sup>1</sup>**

**Nurul Kusuma Dewi<sup>2</sup>**

**Yeni Yudha Ekawati<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur  
(63118).

Korespondensi Penulis: [tamasofiyana29@gmail.com](mailto:tamasofiyana29@gmail.com)

**Abstract.** *A key factor in raising the caliber of human resources and advancing the aspirations of the Indonesian people is education. Thus, careful consideration of the learning process is necessary to be able to realize this. The use of media in the classroom is an attempt by teachers to improve learning outcomes. This is among the motivations behind this study. The purpose of this study, Yerch, is to explain how Smart Box media can be used to enhance fourth-grade elementary school children' cognitive learning results regarding Indonesian cultural riches. Classroom Action study using a cycle design is the study methodology employed. Twenty-eight Banjarejo State Elementary School class IV A pupils served as research subjects. Learning outcomes assessments and classroom observations were used to gather data. The study's findings demonstrate the effectiveness of Smart Box media in raising fourth-grade elementary school pupils' cognitive learning outcomes with reference to Indonesian cultural riches. The improvement in student learning results from cycle I to cycle II serves as evidence of this. Pre-cycle completeness is 43%, Cycle I is 64%, and Cycle II is 89%. The findings of class*

# PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

*observations, which demonstrate that students are more engaged and eager to participate in learning using Smart Box media, further corroborate this increase.*

**Keywords:** *Education, Smart Box Media, Learning Results.*

**Abstrak.** Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci dalam peningkatan mutu sumber daya manusia dan terwujudnya cita-cita masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pertimbangan yang matang dalam proses pembelajaran untuk dapat mewujudkannya. Penggunaan media di dalam kelas merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut menjadi salah satu motivasi dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini, menurut Yerch, adalah untuk menjelaskan bagaimana media *Smart Box* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif anak SD kelas IV tentang kekayaan budaya Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rancangan siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A SD Negeri Banjarejo sebanyak 28 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan penilaian hasil belajar dan observasi kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Smart Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SD kelas IV tentang kekayaan budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan prasiklus sebesar 43%, Siklus I sebesar 64%, dan Siklus II sebesar 89%. Temuan observasi kelas yang menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media *Smart Box* semakin menguatkan peningkatan tersebut.

**Kata Kunci :** Pendidikan, Media *Smart Box*, Hasil Belajar.

## LATAR BELAKANG

Salah satu unsur terpenting dalam peningkatan mutu sumber daya manusia dan memajukan nilai-nilai masyarakat Indonesia adalah pendidikan. Menurut Aini dkk. (2023), pendidikan yang bermutu dapat membantu menciptakan manusia cerdas yang mampu bersaing di dunia global. Manusia membutuhkan sumber daya yang bermutu di zaman yang semakin modern ini. Salah satu cara untuk menciptakan individu yang memiliki sumber daya yang berkualitas yaitu dengan membentuk generasi muda bangsa untuk memiliki kemampuan berpikir yang kritis. Proses dan lingkungan belajar yang menyenangkan dapat mendukung peserta didik yang kritis, otonom dan dinamis (Sitepu

et al., 2023). Ketika guru menggunakan berbagai model, strategi, teknik, dan media untuk mencapai tujuan pembelajaran, proses pembelajaran menjadi menyenangkan (Nugraha et al., 2022). Salah satu strategi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pendidikan. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat dianggap sebagai jembatan dalam proses penyediaan konten. (Ramadani et al., 2023).

Menurut Ekayani (2017), Segala sesuatu yang membantu dalam proses belajar mengajar dianggap sebagai media pembelajaran, khususnya segala sesuatu yang dapat membangkitkan minat siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan memfokuskan perhatian, pikiran, perasaan, bakat, atau keterampilan mereka. Media pembelajaran meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai jembatan antara siswa dan guru, sehingga meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran (Sapriyah, 2019). Dengan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif di kelas, media pendidikan juga berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Habib dkk., 2020). Dengan terbentuknya suasana kelas yang menyenangkan dapat menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar (Nugraha & Solihin, 2017).

Capaian pembelajaran siswa menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai. Semua unsur yang dikuasai siswa selama proses pembelajaran disebut sebagai capaian pembelajaran (Putri & Nurafni, 2021). Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar (Hanifah & Rahmadiyah, 2022). Untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas, khususnya pada mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), banyak pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran.

Mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka diintegrasikan menjadi IPAS karena didasarkan pada kenyataan bahwa IPA dan IPS bersifat ilmiah dalam pemikirannya (Wijayanti & Ekantini, 2023). Kombinasi ini bermula dari temuan bahwa siswa sekolah dasar biasanya memandang sesuatu secara holistik dan kohesif (Purnawanto, 2022). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang menggunakan media sebagai alat bantu belajar siswa adalah sains. Ilmu sosial merupakan mata pelajaran yang biasanya disajikan dalam bentuk teori.

# **PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV A SDN Banjarejo, diperoleh hasil yaitu keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media yang tidak inovatif menyebabkan kurangnya semangat belajar di kalangan siswa sehingga berdampak pada rendahnya tingkat keberhasilan belajar siswa. Kurangnya penggunaan media dan pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan hasil belajar yang rendah (Mertayasa, 2022). Selain itu, kurangnya penggunaan media yang beragam menjadi penyebab kurang optimalnya hasil belajar (Sulaedah et al., 2022).

Berdasarkan temuan tantangan tersebut, peneliti mengusulkan solusi, yaitu penggunaan bahan ajar *Smart Box*. *Smart Box* merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk balok yang disediakan oleh instruktur. *Smart Box* menurut Harnanto (dalam Sukaryanti, 2023) merupakan kotak kecil yang berisi sumber belajar. Keuntungan menggunakan media *Smart Box* adalah meningkatkan keberhasilan pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman (Rahayuningsih et al., 2019).

Setelah mempertimbangkan penelitian sebelumnya dan permasalahan yang ditemukan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar mengenai kekayaan budaya Indonesia serta menilai peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Definisi Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)**

Dalam kurikulum otonomi, sains dan ilmu sosial digabung menjadi satu topik yang dikenal sebagai IPAS. Makhluk hidup, benda mati, dan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan individu merupakan topik utama mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial (IPAS) (Rofiq, 2020). Profil Siswa Pancasila diwujudkan sebagian melalui IPAS. Selain itu, IPAS dapat mengajarkan anak-anak tentang cara kerja alam dan bagaimana manusia berinteraksi dengannya. Menurut Rohman dkk. (2023), pembelajaran IPAS harus menyediakan konteks yang relevan dengan lingkungan sekitar dan situasi alam. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca dan berhitung serta mengembangkan keterampilan hidup untuk situasi sehari-hari sekaligus lebih memahami konteks dan isi mata pelajaran IPAS.

### **Definisi Media Pembelajaran *Smart Box***

Menurut A. G. J. Nasution dkk. (2023), Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk membantu siswa memahami materi yang dipelajarinya. Media pembelajaran merupakan alat yang diciptakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa guna meningkatkan hasil belajar, menurut T. Nasution dan Lubis (2018). Penggunaan media sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Zunidar, 2020). Salah satu alat pendidikan terbaik untuk siswa sekolah dasar adalah *Smart Box*.

Nama "*Smart Box*" diambil dari bahasa Inggris "*Smart Box*". Guru memanfaatkan *Smart Box*, yaitu media berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat kata-kata dan gambar, untuk menyediakan sumber daya pendidikan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari (Polinda dkk., 2023). Media kotak pintar atau sering disebut kotak pintar merupakan media yang berbentuk balok dua sisi yang berisi perangkat yang dibentuk seperti kartu, menurut Puspitasari dalam (Rahayuningnsih dkk., 2019). Salah satu strategi yang digunakan guru untuk menarik perhatian anak adalah media Kotak Pintar yang sering ditampilkan dalam bentuk kotak. Media ini mengandung komponen instruksional dan visual (Basori, 2020). Oktavia dkk. (2024) menyatakan bahwa dengan meningkatkan fokus dan menumbuhkan suasana belajar yang positif, kotak pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Definisi Hasil Belajar**

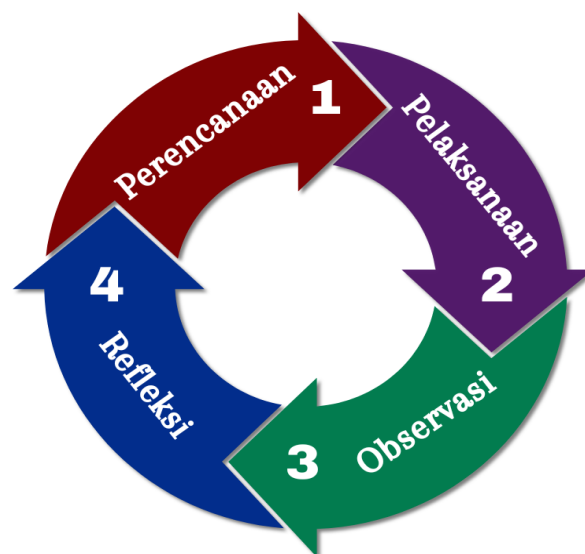
Keberhasilan akademis siswa yang diukur melalui tes dan tugas, serta kesiapan mereka untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil pembelajaran ini, disebut capaian pembelajaran siswa. Menurut Thoboroni (2016), capaian pembelajaran meliputi pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan kemampuan. Kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan perilakunya dapat digunakan untuk menentukan penanda capaian pembelajaran. Menurut Supardi (2013), capaian pembelajaran yang diharapkan adalah capaian pembelajaran yang dicapai siswa sesuai dengan kriteria atau cita-cita yang ditetapkan.

# PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan. Salah satu jenis penelitian yang disebut penelitian tindakan kelas (PTK) melibatkan peneliti atau mitra lain yang bekerja untuk memecahkan masalah di kelas. meningkatkan kualitas, dan meningkatkan hasil pembelajaran dengan menerapkan kegiatan tertentu dalam satu siklus. (Yulia, et. al., 2022).

Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan tindakan praktis guru sebagai bagian dari kegiatan pengembangan profesional mereka dan mengatasi masalah kehidupan nyata yang terjadi di kelas (Hamzah, 2011). Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas menggunakan dua siklus tindakan (2013: 137). Siklus tindakan pertama memiliki empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut ini adalah deskripsi siklus kegiatan PTK:



**Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK**

Mahasiswa harus memenuhi Standar Kriteria Kelulusan Minimal (SKKM) 75 agar penelitian tindakan kelas ini dapat dianggap berhasil. Klasifikasi berdasarkan skala 1 sampai 100 adalah sebagai berikut:

Interval Nilai	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup

21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

**Tabel 1. Kategori Ketuntasan Nilai**

Seorang siswa telah mencapai ketuntasan individual jika mereka memperoleh skor lebih tinggi dari 75. Ketuntasan klasikal tercapai dan penelitian ini dianggap berhasil dalam meningkatkan kemauan siswa untuk belajar pada topik Kekayaan Budaya Indonesia jika setidaknya 85% siswa memperoleh skor minimum 75. Sementara itu, aktivitas siswa diukur berdasarkan persentase siswa yang dapat menggunakan lembar observasi pengamat yang telah diisi untuk mengajukan pertanyaan, memperoleh jawaban, dan menyuarakan pendapat mereka.

1. Perencanaan

Peneliti sekarang bersiap untuk mengambil tindakan berikut:

- a. Menyusun strategi pembelajaran yang akan dilakukan
- b. Menyiapkan bahan ajar yang diperlukan
- c. Instruktur menyusun format observasi

2. Pelaksanaan

Studi ini dilaksanakan pada tahap implementasi ini sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dalam satu kali konferensi. Langkah-langkah yang terlibat dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Guru menerangkan media pembelajaran yang dibuat tersebut untuk menjelaskan materi pada mata pelajaran IPAS.
- Beberapa siswa ditunjuk untuk maju ke depan mempraktikkan media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.
- Siswa mengerjakan tes secara individu.

3. Pengamatan

Pada tahap ini, proses pembelajaran diamati dari awal hingga akhir. Guru berpartisipasi dalam kegiatan sebagai pengamat.

4. Refleksi

Langkah terakhir, refleksi, adalah saat peneliti menyimpulkan dan menilai seberapa baik kegiatan yang telah dilakukan berjalan.

# **PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

Siklus yang kedua yaitu teknik pengumpulan data. Hal-hal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Tes.

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui dan mengumpulkan data tentang siswa elama pembelajaran berupa hasil skor/nilai.

2. Observasi atau pengamatan.

Kegiatan ini menggunakan media kotak pintar untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banjarejo Kecamatan Taman Kota Madiun. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebanyak 28 orang yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pra Siklus**

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV A mengenai kendala keterbatasan media pembelajaran IPAS. Menurut narasumber, penggunaan media yang kurang kreatif dan inovatif mengakibatkan rendahnya antusias atau minat belajar siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 belum terpenuhi, menurut data nilai guru. Sebanyak 16 dari 28 siswa tidak tuntas, sehingga masuk dalam kelompok kurang berdasarkan statistik nilai.

### **Siklus I**

Pada Siklus I, peneliti mengidentifikasi dan merancang materi yang akan dimasukkan ke dalam media *Smart Box*, membuat media *Smart Box*, membuat LKPD, mengidentifikasi tujuan pembelajaran, membuat modul pembelajaran, merencanakan proses pembelajaran, dan menyusun lembar observasi guru untuk perencanaan dan pelaksanaan. Contoh media *Smart Box* yang digunakan untuk pembelajaran oleh peneliti digambarkan pada Gambar 1.





**Gambar 2. Media *Smart Box***

Siklus I berlangsung selama dua jam pelajaran (2x35 menit) dan mulai dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2024. Teknik pembelajaran PBL (Problem Based Learning) menjadi pedoman proses pembelajaran dalam modul ajar yang dikembangkan. Sebelum menggunakan media ajar *Smart Box*, terlebih dahulu siswa dijelaskan tentang materi yang ada dalam buku. Selain itu, presentasi video tentang konten tersebut diperlihatkan kepada siswa. Selain itu, dengan mengajukan pertanyaan yang kemudian akan dijawab oleh siswa, instruktur mendorong siswa untuk merenungkan pelajaran yang telah diajarkan. Siswa kemudian diminta untuk menggunakan media kotak pintar untuk bermain. Instruktur pertama-tama membagi kelas menjadi lima kelompok. Secara bergiliran, setiap kelompok akan memiliki kesempatan untuk bermain dengan media kotak pintar.

Peneliti mengambil peran sebagai koordinator kegiatan pembelajaran pada siklus I. Pembelajaran dengan media *Smart Box* telah dipersiapkan dan dilaksanakan dengan sangat baik. Dengan tingkat keberhasilan 100%, perencanaan dan pelaksanaan siklus I berjalan dengan sangat baik.

Refleksi siklus I yaitu kondisi kelas pada awal pembelajaran masih kurang kondusif, karena ketika guru menyampaikan materi terdapat beberapa siswa yang masih mengobrol sendiri. Pada pertengahan pembelajaran ketika guru menampilkan video hingga proses penerapan media *Smart Box*, kondisi kelas sudah cukup kondusif sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

# PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

## Siklus II

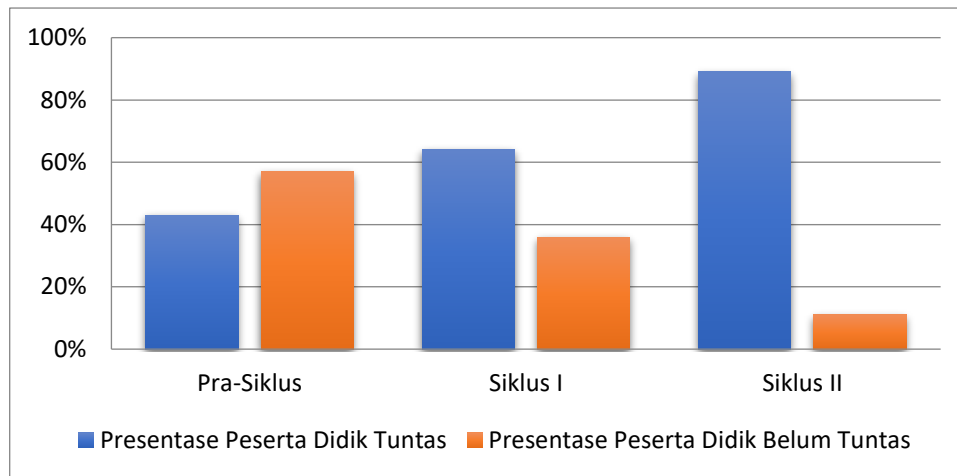
Tahapan yang dilakukan peneliti pada siklus II adalah menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan modul pembelajaran, menyusun struktur proses pembelajaran, menyusun lembar observasi guru untuk tahap perencanaan dan pelaksanaan, serta menyusun LKPD dan instrumen penilaian siswa.

Waktu pelaksanaan siklus II yaitu pada tanggal 19 Juni 2024 dengan durasi waktu 2 jam pelajaran (2x35 menit). Modul pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan pendekatan pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) diikuti saat melakukan pembelajaran. Guru memperkenalkan materi kepada kelas sebelum mereka mulai menggunakan media pembelajaran *Smart Box*. Setelah selesai menyampaikan materi, instruktur meminta kelas untuk menggunakan media *Smart Box* untuk bermain bersama. Guru memulai kegiatan ini dengan membiarkan siswa memainkan media pada *Smart Box*. Guru memilih beberapa siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran untuk berpartisipasi dalam media *Smart Box* setelah sejumlah siswa maju untuk menggunakannya. Hal tersebut bertujuan agar seluruh siswa memahami materi yang disampaikan.

Refleksi siklus II yaitu siswa terlihat lebih antusias ketika belajar menggunakan media *Smart Box*. Siswa sangat aktif bertanya kepada guru dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Kondisi kelas juga cukup kondusif mulai dari awal hingga berakhirnya pembelajaran.

No	Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Peserta didik tuntas	12	18	25
2	Peserta didik belum tuntas	16	10	3
3	Skor total	1900	2080	2430
4	Skor tertinggi	85	90	100
5	Skor terendah	40	55	70
6	Nilai rata-rata	68	74	87
7	Presentase ketuntasan	43%	64%	89%
8	Presentase ketidaktuntasan	57%	36%	11%
9	Kategori	Rendah	Sedang	Tinggi

**Tabel 2. Hasil belajar kognitif Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II**



**Grafik 1. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar**

Dengan nilai rata-rata yang masih di bawah KKM yaitu 68, maka tingkat ketuntasan tahap pra siklus sebesar 43%. Dengan nilai rata-rata yang hampir mendekati KKM yaitu 74, pemanfaatan media *Smart Box* pada siklus I menunjukkan ketuntasan pembelajaran sebesar 64%. Hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan siklus II sebesar 89% yang memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari KKM yaitu 87, maka hasil belajar siswa semakin meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memasukkan topik-topik yang berkaitan dengan kekayaan budaya Indonesia.

Capaian pembelajaran kognitif mengacu pada pencapaian kompetensi berupa pengetahuan yang menjadi dasar pembelajaran siswa (Alianto et al., 2021). Capaian pembelajaran kognitif ini merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Salah satu permasalahan dalam penelitian ini adalah bahwa skor kognitif siswa mata pelajaran IPAS kelas IV yang rendah pada topik kekayaan budaya Indonesia dapat meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Peneliti dapat mengumpulkan data dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV A SDN Banjarejo dan meminta data nilai. Banyak siswa yang belum memenuhi KKTP (Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran) sesuai dengan data nilai yang dikumpulkan. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi, yaitu dengan menggunakan media *Smart Box* pada mata pelajaran IPAS yang berfokus pada kekayaan budaya Indonesia.

Salah satu definisi media kotak pintar adalah media kardus berbentuk balok atau

# **PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

kubus yang berisi tulisan, kartu, gambar, dan materi lainnya (Aspiati et al., 2023). Ada sejumlah permainan atau kegiatan yang dirancang untuk memperkuat konten yang telah disampaikan oleh guru dalam media kotak pintar yang digunakan peneliti.

Penelitian terdahulu tidak diragukan lagi mendukung pilihan media *Smart Box* ini. Lingkungan belajar yang nyaman dapat dibangun dengan menggunakan media *Smart Box*. Penyerapan materi yang lebih mudah oleh siswa membuat guru merasa lebih baik (Sulaedah et al., 2022). Menurut Sulaedah, Media *Smart Box* memungkinkan siswa untuk memahami pelajaran dengan lebih cepat, bekerja sama dalam kelompok, dan menanggapi pertanyaan (Budiarti, 2020). Kegembiraan semakin bertambah dengan adanya permainan yang disertakan dalam media ini.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas IV A SDN Banjarejo kini memiliki hasil belajar kognitif yang lebih baik. Persentase siswa yang tamat belajar meningkat dibandingkan dengan siswa yang sebelumnya tidak menggunakan media *Smart Box*. Penggunaan media juga membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan mengasyikkan. Oleh karena itu, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Smart Box* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada konten IPAS yang menonjolkan keberagaman budaya Indonesia.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat ketuntasan belajar setelah penggunaan media *Smart Box* adalah 43% pada prasiklus, 64% pada siklus I, dan 89% pada siklus II. Ketuntasan belajar meningkat baik sebelum maupun setelah penggunaan media *Smart Box*. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tersedianya media pembelajaran *Smart Box* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar..

### **Saran**

Diharapkan para peneliti di masa mendatang akan meneliti dan mengevaluasi temuan-temuan penelitian sebelumnya tentang penggunaan media *Smart Box* dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan media-media ini dapat berfungsi sebagai standar atau titik acuan dan dapat digunakan untuk menilai manfaat dan kekurangan media-media ini. Pengembangan atau penggunaan media *Smart Box* harus disesuaikan dengan konten dan

kebutuhan siswa untuk mendukung penelitian di masa mendatang.

## DAFTAR REFERENSI

- Aini, N., Kusuma, R. S & Hariyani, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Pohon Pintar Terhadap Kemampuan Perkalian Siswa Kelas Ii Di Uptd Sdn Pejangan 1 Bangkalan. *pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6685.
- Alianto, A., Hasan, R., & Irwandi, I. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom dan Whatsapp Messenger Di SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah. *BIODIK*, 7(4), 10–17. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.13565>
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aspiati, A., Hidayat, A., & Arvyaty, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini dengan Media Kotak Pintar di TK Barakati Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 141–150. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal>
- Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>
- Budiarti, Y. (2020). Implementasi Media Pembelajaran *Smart Box* Berbantu Audio Visual. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 37–40. <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v4i1.1398>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media. *March*.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319>
- Hamzah, Menjadi Penelitian PTK yang Profesional, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 43.
- Hanifah, N., & Rahmaniyah, A. (2022). E-Book as Edutainment-Based Learning Media as Active Learning in Social Studies Learning in Elementary Schools. *Proceeding*

# **PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

The 7th International Seminar on Social Studies and History Education (ISSSHE), 1(1), 562-571.

- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Nasution, A. G. J., Septya, J. D., Uswah, F., Widyaningsih, A., & Gusnirwan, H. (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 118–126. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3153>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Nugraha, R. G., & Solihin, F. K. (2017). Model “Learning Cycle” to Increase Student Critical Thinking on Learning Concept of IPS Learning Environmenr in Elementary School. *JURNAL PESONA DASAR*, 5(2), 34–45.
- Nugraha, R. G., Jalal, F., & Boeriswati, E. (2022). The Urgency of the Ecoliteracy Module in Improving the Ecoliteracy Ability of Elementary School Students. *Proceedings The 1st International Conference on Language and Language Teaching (InCoLLT)*, 43-56.
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.
- Polinda, A., & dkk. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Communnity Development Journal*, 4(5), 9758–9762.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 75-94.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan

- Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 9(1), 11-18.  
<https://doi.org/10.24246/j.js/2019/v9.i1.p11-18>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.  
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Rofiq, M. A. (2020). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD). Surabaya: CV. Pilar Nusantara.
- Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudina, H. G. (2023). Penggunaan Media Kartu Transformasi Energi Pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MII Degayu 02 Pekalongan. Prosiding SEMAI 2. Seminar Nasional PGMI 2023, 35–43.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal untirta*, 471.
- Sitepu, T. E., Perangin-angin, R. B. B., & Nasriah, N. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 213–223. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4248>
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140–149.  
[https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)
- Sulaedah, S., Utomo, S., & Ismaya, E. A. (2022). Development of *Smart Box* of ASEAN Learning Media in Social Science Learning for Class VI Elementary School Students. *Uniglobal of Journal Social Sciences and Humanities*, 1(2), 54–59.  
<https://doi.org/10.53797/ujssh.v1i2.9.2022>
- Supardi, 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*, PT RajaGrafindo Persada. Jakarta: Cetakan ke-1
- Thobroni, 2016. *Belajar dan Pembelajaran*, AR-RUZZ MEDIA. Yogyakarta: Cetakan II
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Mi/Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2100–2112

# **PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA**

- Yulia, Shasliani., & Leli A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupate Soppeng. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 01 (2)
- Zunidar. (2020). Perencanaan Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing