

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (*MARKETING MIX*) DENGAN MENGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

Oleh:

Arini Maharani¹

Muhammad Iqbal Fasa²

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Alamat: JL. Endro Suratmin, Sukarame, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung,
Lampung (35131).

Korespondensi Penulis: aarinamaharani@gmail.com

Abstract. Bank marketing is the process of creating and exchanging products or services that fulfill customer needs and desires while providing satisfaction. The marketing mix is a strategy that integrates several key elements: product, price, place, and promotion. These factors play a crucial role in the marketing performance of Islamic banking, which operates on distinct principles compared to conventional banking. In Islamic banking, the marketing mix includes product policies, pricing strategies, distribution channels, employee services, service processes, and the physical design of the bank's offices. Each element is essential in attracting customers and ensuring satisfaction. This study aims to analyze the marketing mix strategy of Islamic banking products to enhance public interest in these offerings in Indonesia. By using qualitative methods and a literature review, data is gathered from relevant written sources and previous studies. The findings are expected to provide valuable insights and recommendations for Islamic banks to improve their marketing strategies and competitiveness in a highly competitive market.

Keywords: Islamic Banking, Savings Products, Marketing Mix 4p.

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (*MARKETING MIX*) DENGAN MENGGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

Abstrak. Pemasaran bank adalah proses menciptakan dan menukar produk atau layanan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan serta memberikan kepuasan. Bauran pemasaran adalah strategi yang menggabungkan beberapa elemen kunci: produk, harga, tempat, dan promosi. Elemen-elemen ini memainkan peran penting dalam kinerja pemasaran perbankan syariah, yang memiliki prinsip-prinsip berbeda dibandingkan dengan perbankan konvensional. Dalam perbankan syariah, bauran pemasaran mencakup kebijakan produk, strategi harga, saluran distribusi, layanan karyawan, proses pelayanan, dan desain fisik kantor bank itu sendiri. Setiap elemen sangat penting dalam menarik pelanggan dan memastikan kepuasan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi bauran pemasaran produk perbankan syariah guna meningkatkan minat publik terhadap produk perbankan syariah di Indonesia. Dengan menggunakan metode kualitatif dan tinjauan pustaka, data dikumpulkan dari sumber tertulis yang relevan serta jurnal-jurnal sebelumnya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi bank syariah dalam merancang dan melaksanakan strategi pemasaran yang lebih efektif serta meningkatkan daya saing mereka di pasar yang semakin kompetitif.

Kata Kunci: Perbankan Syariah, Produk Tabungan, Bauran Pemasaran 4p.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan dan membekali generasi penerus dalam menghadapi perubahan di era global. (Nurrita, 2018). Pendidikan lebih dari sekedar mengajar, dapat dikatakan mentransfer ilmu pengetahuan, mengubah sikap, mengubah nilai, mengembangkan kepribadian dan sebagainya, agar anak mempunyai pemahaman yang baik. Untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik, guru harus terlibat secara aktif selama proses tersebut. Salah satu strategi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pendidikan (Zahra dkk., 2024). Istilah umum dalam pendidikan adalah belajar. Proses tercapainya tujuan siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar, sumber belajar dan pendidik disebut dengan istilah belajar (Malik, 2021). Dalam dunia pendidikan, kemampuan memecahkan masalah berjalan seiring dengan kemampuan memahami dengan baik (Sukaryanti et al., 2023). Belajar adalah proses penggunaan berbagai sumber belajar untuk membantu seseorang memperoleh informasi, keterampilan, dan prinsip moral. Guru dapat bertindak

sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif. Proses pembelajaran merupakan unsur terpenting dalam kegiatan pembelajaran.

Dibutuhkan pembelajaran yang berkualitas tinggi untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang diperlukan. Pembelajaran dapat memfasilitasi pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik dan dinamis. Ini adalah alat yang membantu dalam pengajaran dan pembelajaran (Adittia, 2017). Salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan berbagai bentuk media pendidikan. (Wulandari dkk., 2023). Secara umum, tujuan dan keunggulan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan instruktur, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan belajar terbaik bagi siswa. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk menumbuhkan pemahaman materi secara akurat dan menyeluruh, meningkatkan kemampuan kognitif, dan membentuk kepribadian siswa. Menurut Akbar dalam (Maulidi dkk., 2022) menegaskan bahwa jika pendidik mampu menggunakan media dan perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kurikuler, maka dapat menghasilkan karya yang kreatif, inventif, dan sukses. penggunaan materi pendidikan yang berfungsi sebagai jembatan atau perantara untuk menyampaikan pesan tentang materi yang akan diajarkan oleh instruktur. Dengan diperolehnya hasil belajar tentunya menandakan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai. Alat peran telah terbukti cukup efektif dalam semua fase proses pengajaran, termasuk memotivasi siswa dan membangkitkan minat mereka dalam belajar (M. Sabib Saleh, 2023). Seluruh unsur yang dialami siswa selama proses pembelajaran dapat dianggap sebagai hasil belajar (H. P. Putri & Nurafni, 2021). Setelah pembelajaran selesai, hasil belajar ditunjukkan dengan perkembangan kemampuan siswa. menurut Soedirdjato dalam (Wicaksono, 2019), Hasil belajar adalah informasi, sikap, dan kemampuan yang dikuasai sebagai hasil pencapaian tujuan pembelajaran sebelumnya.

Sayangnya, banyak pendidik yang tidak memasukkan media ke dalam RPP saat mengajar mata pelajaran, termasuk pembelajaran pendidikan Pancasila. PPKn kini dikenal dengan pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. Pada dasarnya, pengajaran Pancasila di sekolah dasar sangat penting untuk mengajarkan siswa tentang kewarganegaraan, khususnya mengenai keberagaman daerah di Indonesia. Indonesia adalah negara multikultural dengan beragam agama, budaya, bahasa, ras, etnis, dan adat istiadat (Mulyati & Furnamasari, n.d.). Siswa perlu mengenal keberagaman budaya Indonesia agar dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air dan semakin sadar akan

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (*MARKETING MIX*) DENGAN MENGGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

keberagaman budaya yang ada disekitarnya. Hal ini juga akan membantu siswa untuk menghargai perbedaan satu sama lain (Anggraeni dkk., 2023).

Observasi dan wawancara terhadap guru kelas V A SDN Banjarejo membuat peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif yang tidak terlalu berpengaruh terhadap semangat belajar siswa dan menjadi penyebab buruknya hasil belajar siswa menjadi kendala terbatasnya media pembelajaran dalam pembelajaran. Pembelajaran pendidikan Pancasila. Saat ini masih terdapat beberapa kendala yang harus diatasi, antara lain tantangan dalam menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan konten yang dipelajari dan dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya dalam menekuni Pendidikan Pancasila (S. D. Putri & Citra, 2019). Menurut Penelitian (Mertayasa, 2022), menyatakan bahwa hasil belajar yang buruk menjadi alasan pengungkapan penggunaan media dan pembelajaran yang berpusat pada guru. Untuk membantu dan meningkatkan kinerja siswa di kelas, antusiasme dan daya cipta guru sangat penting (Setyowati & Fimansyah, 2018). Sejalan dengan penetian Mertayasa, penelitian (Trisari, 2023), mengatakan bahwa sifat pendidikan yang berpusat pada guru, langkanya materi pembelajaran yang inovatif, dan kurangnya semangat dalam pendidikan siswa semuanya berkontribusi terhadap kepasifan mereka. Anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar sangat suka bermain. Menurut teori perkembangan kognitif, kemampuan bermain anak dapat merangsang otaknya, membentuk pilar-pilar saraf pengetahuannya, membentuk struktur saraf, dan menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri (Jean Piaget dalam Christianti, 2007). Oleh karena itu, belajar sangat bermanfaat bagi anak muda yang otaknya aktif.

Hal inilah yang melatarbelakangi upaya para akademisi untuk menawarkan jawaban berdasarkan analisis permasalahan terkini, seperti menjadikan keberagaman sebagai materi yang kuat dan media *smart box* dalam pendidikan Pancasila. Menurut Puspitasari dalam (Rahayuningsih dkk., 2019), *Smart box*, disebut juga media *smart box*, adalah media berbentuk balok dua sisi yang berisi perangkat berbentuk kartu. Media *smart box* adalah alat pembelajaran kompak yang dilengkapi dengan sumber daya pendidikan (Maradika dkk., 2023). Media *smart box* yang sering berbentuk kotak merupakan alat yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran. Ini terdiri dari grafik dan konten lainnya. (Basori, 2020). Adapun manfaat dari penggunaan media *smart box* ini menurut Harnanto dalam (Rahayuningsih dkk.,

2019), Ketika lingkungan belajar yang baik terbentuk, kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tingkat konsentrasi dapat meningkat, sehingga hasil belajar akan meningkat. Karena materi *smart box* belum pernah digunakan di ruang kelas, peneliti memutuskan untuk menggunakannya. Media *smart box* yang peneliti miliki berbeda-beda dengan yang dimiliki peneliti lain baik dari segi materi pembelajaran maupun isinya. Informasi yang ada pada media *smart box* peneliti berasal dari pembelajaran tentang keberagaman suatu daerah tertentu di Indonesia melalui kegiatan seperti mencocokkan dan memasang kartu, memajang pakaian dan rumah adat, tas perilaku, dan permainan roda berputar dengan pertanyaan refleksi tentang tema keberagaman. sebagai kekuatan. Pemilihan media *smart box* dinilai sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Karena siswa dapat belajar sambil bermain dengan media *smart box* ini, siswa dapat menjadi lebih semangat belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Setelah mempertimbangkan penelitian-penelitian sebelumnya dan permasalahan yang ditemukan, maka peneliti mengambil keputusan untuk menyelidiki penggunaan media *smart box* untuk meningkatkan hasil pembelajaran PPKn dalam kaitannya dengan keberagaman sebagai kekuatan. Penelitian ini melihat bagaimana media *smart box* dapat digunakan untuk membantu siswa kelas V SD mempelajari lebih dalam tentang keberagaman sebagai materi kekuatan. Hal ini juga mengukur seberapa besar hasil belajar siswa tentang keberagaman sebagai kekuatan materi ketika media *smart box* digunakan..

KAJIAN TEORITIS

Definisi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn)

Pendidikan Pancasila atau PPKn adalah salah satu materi yang wajib dipelajari oleh peserta didik di sekolah dasar (Khairunnisa & Apoko, 2023). Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, PPKn adalah subjek kewarganegaraan dan kepribadian. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan kualitas peserta didik sebagai manusia dengan mengoptimalkan kesadaran dan pemahaman mereka tentang hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Definisi Media Pembelajaran *Smart box*

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (*MARKETING MIX*) DENGAN MENGGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

Media pembelajaran diperlukan untuk menunjang pembelajaran yang efektif (Rejeki dk., 2020). Ada berbagai macam media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yaitu media visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang penggunaannya dengan memaksimalkan indra penglihatan siswa, artinya keberhasilan siswa dalam memperoleh pengalaman belajarnya dengan penggunaan media ini sangat tergantung pada penglihatannya. Contohnya modul, majalah, poster, media realitas alam, dan kotak pintar (*smart box*) (Triana, 2023).

Smart box adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar (Polinda & dkk, 2023). Sedangkan menurut (Sukaryanti dkk., 2023) kotak pintar adalah media yang berbentuk kotak yang memiliki dua sisi, satu sisi berisikan materi belajar dan sisi yang lain berisikan pertanyaan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *smart box* adalah media yang berbentuk kotak yang berisikan materi belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. *Smart box* dalam penggunaannya memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar peserta didik (Oktavia et al., 2024).

Definisi Hasil Belajar

Setelah berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah apa yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Adapun menurut pendapat lain, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Mulyono Abdurrahman, 2012). Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diketahui bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021).

METODE PENELITIAN

Clashroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode pilihan yang diterapkan peneliti. Menurut Sukmadinata (2012) dalam (Fahmi, dkk, 2021) menjelaskan bahwa penelitian tindakan merupakan penggabungan antara kegiatan pengumpulan data dari suatu tindakan yang dilakukan dengan data yang diambil selanjutnya dari hasil penelitian sehingga akan terus-menerus dilaksanakan sehingga bisa membentuk urutan secara spiral, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Peningkatan hasil belajar diupayakan dalam PTK dengan peningkatan proses pembelajaran dan kualitas Pendidikan (Hanifah, 2014). Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan tahapan dalam desain yang terus dilakukan hingga target yang diinginkan tercapai (Fatah dkk., 2023).

Penelitian ini dilakukan di SDN Banjarejo yang berada di Kota Madiun, Kecamatan Taman. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Dengan jumlah 28 peserta didik kelas V A SDN Banjarejo yang menjadi subyek dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah pengamatan atau observasi, tes dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V A SDN Banjarejo. Kemudian, saat pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media *smart box*, guru melakukan pengamatan kepada peneliti dan peneliti melakukan pengamatan kepada peserta didik. Selanjutnya, pemberian tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal.

Analisis data kualitatif dan kuantitatif adalah cara analisis data yang digunakan peneliti. Reduksi data (*reduction*), penyajian data (*data display*), penyimpulan data (*conclusion drawing/verification*) merupakan cara analisis data kualitatif menurut Miles dan Hubberman dalam (Hanifah, 2014) yang digunakan peneliti untuk analisis hasil wawancara dengan guru kelas. Adapun, pengategorian hasil observasi guru berdasarkan perolehan presentase pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *smart box* tertera pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Observasi

Presentase	Kategori
81%-100%	Sangat Baik

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (*MARKETING MIX*) DENGAN MENGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

Statistik deskriptif adalah cara dalam menganalisis data kuantitatif dengan tujuan menghitung presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dan menghitung rata-rata hasil belajar peserta didik.

Berikut rumus menghitung rata-rata hasil belajar:

$$X = \frac{\sum X}{n} \text{ Keterangan: } X = \text{rata-rata (Mean)}$$

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai

n = Banyaknya subjek

Berikut rumus menghitung persentase ketuntasan belajar.

$$P = \frac{F}{n} \times 100\% \text{ Keterangan: } P = \text{Persentase hasil belajar}$$

F = Jumlah peserta didik yang tuntas

n = Jumlah keseluruhan peserta didik

Kemudian, dilakukan pengkategorian persentase ketuntasan belajar berdasarkan perolehan hasil persentase ketuntasan seperti pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase Ketuntasan	Kategori
>85%	Sangat Tinggi
64% - 84%	Tinggi
45% - 64%	Sedang
26% - 44%	Rendah
<25%	Sangat Rendah

Dalam memperoleh validitas data, peneliti menggunakan triangulasi dan *expert opinion*. Analisis literatur berupa artikel dan jurnal penelitian terkait pembelajaran dengan menggunakan media *smart box*. Serta melakukan wawancara dengan guru kelas terkait dengan media pembelajaran merupakan triangulasi yang dilakukan peneliti, sedangkan

expert opinion dilakukan dengan meminta saran dan masukan kepada ahli dalam hal ini yaitu dosen pembimbing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Hasil wawancara yang diperoleh dengan guru kelas V A SDN Banjarejo yaitu kendala keterbatasan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran inovatif yang kurang mengakibatkan rendahnya antusias belajar peserta didik, sehingga berdampak pula pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data nilai dari guru kelas, menunjukkan bahwa belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan yakni 75. Menurut data nilai, 10 dari 26 peserta didik belum tuntas. Perolehan kategori sedang, persentase 62%, rata-rata 75, skor tertinggi 90 dan skor terendah 60.

Siklus 1

Tahapan yang dilakukan peneliti, merancang desain dan menentukan materi yang akan dimuat dalam media *smart box*, membuat media *smart box*, menentukan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, perencanaan proses pembelajaran, menyusun LKPD dan instrument evaluasi untuk peserta didik. Berikut media *smart box* pada Gambar 1 yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran.



Gambar 1. Media Smart box

Peneliti melaksanakan siklus I pada tanggal 27 Mei 2024 dengan durasi 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pembelajaran dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Peserta didik

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (*MARKETING MIX*) DENGAN MENGGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

membaca materi melalui PPT Canva dan menonton video pembelajaran yang telah disediakan. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mencoba permainan yang ada pada media *smart box*.

Dalam siklus I ini, peneliti telah menjadi fasilitator yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *smart box* telah dilakukan dengan baik. Perolehan kategori tahap perencanaan dan pelaksanaan siklus I adalah sangat baik dengan persentase 100%.

Refleksi siklus I yakni, kelas sedikit tidak kondusif di awal pembelajaran karena sebagian besar peserta didik terlihat sangat antusias dengan adanya media *smart box*, jadi peserta didik berebut untuk melihat dan mencoba media *smart box* tersebut. Namun, peneliti cepat mengatasi permasalahan ini dengan memberi kesempatan kepada masing masing kelompok mencoba media *smart box* dengan bergantian.

Siklus II

Tahapan yang dilakukan peneliti, menentukan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, perencanaan proses pembelajaran, menyusun LKPD dan instrument evaluasi untuk peserta didik. Pada tanggal 19 Juni 2024 peneliti melaksanakan siklus II dengan durasi 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pembelajaran dilakukan sesuai modul ajar yang telah disiapkan dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Penerapan media *smart box* dalam pembelajaran dilakukan dengan setiap kelompok bisa bebas memilih permainan yang ada dalam media. Kemudian jika peserta didik memilih kantong perilaku, peserta didik akan diberikan stick yang berisi macam macam perilaku untuk dipisahkan ke dalam kantong sesuai dengan perilaku.

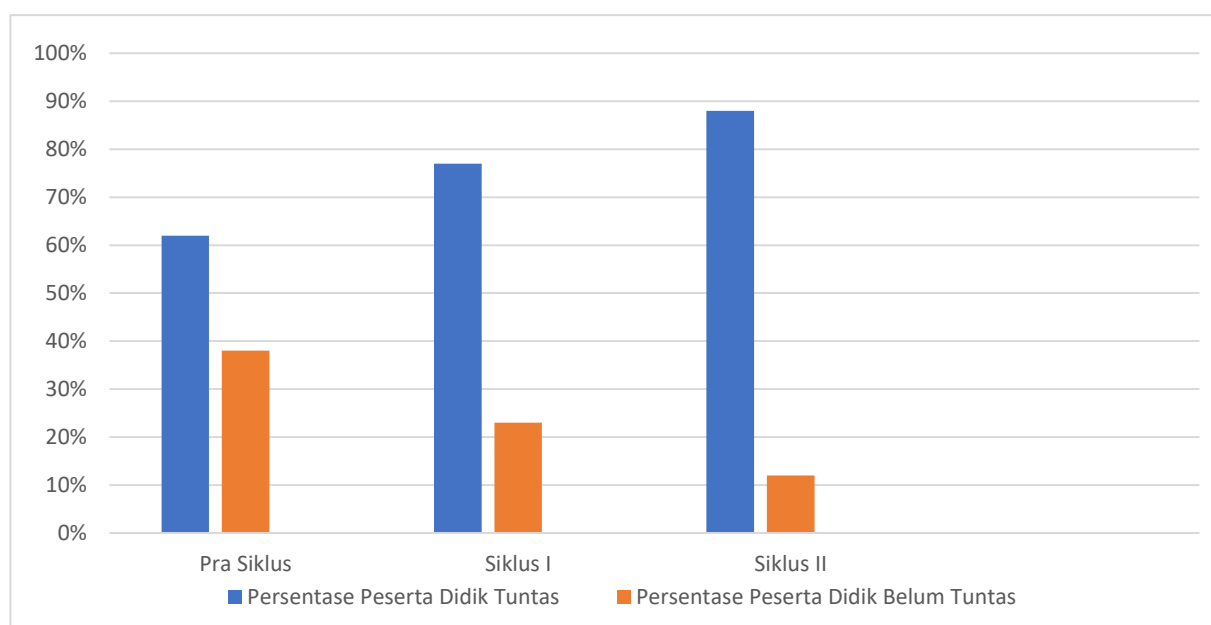
Refleksi pada siklus II ini yakni, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran serta dalam penggunaan media *smart box* peserta didik merasa senang dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Hal ini dapat dilihat melalui hasil belajar dari pra siklus yang meningkat setelah diterapkan media pada siklus.

Berikut Tabel 3 dan Grafik 1 terkait table dan grafik ketuntasan hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 3. Hasil belajar Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
----	-----------	------------	----------	-----------

1	Peserta didik tuntas	16	20	23
2	Peserta didik belum tuntas	10	6	3
3	Skor total	1960	1990	2230
4	Skor tertinggi	90	100	100
5	Skor terendah	60	60	70
6	Nilai rata-rata	75	77	86
7	Persentase ketuntasan	62%	77%	88%
8	Persentase ketidaktuntasan	38%	23%	12%
9	Kategori	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi



Grafik 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Perolehan persentase tahap pra siklus yakni 62%. Pada siklus I, penerapan media *smart box* menunjukkan ketuntasan belajar dengan persentase 77%, rata-rata 77, skor tertinggi 100 dan skor terendah 60. Persentase 62% menjadi 77% menunjukkan bahwa telah terjadi kenaikan hasil belajar dari sebelum penggunaan media *smart box* dan ppt canva. Karena pada pra siklus pembelajaran hanya menggunakan buku teks bacaan dan ceramah saja. Kemudian penerapan media *smart box* dilanjutkan pada siklus II yang dimana pada siklus II ini menunjukkan ketuntasan belajar dengan persentase 88%, rata-rata 86, skor tertinggi 100 dan skor terendah 70. 23 dari 26 peserta didik persentase 88% telah melampaui nilai KKTP dan sisa tiganya persentase 12% belum melampaui nilai

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (*MARKETING MIX*) DENGAN MENGGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

KKTP. Indikator keberhasilan telah terpenuhi melalui perolehan kategori sangat tinggi pada siklus II. Sebanyak 3 peserta didik yang belum tuntas disebabkan karena dua peserta didik agak lambat dan satu peserta didik tidak naik kelas 3 kali dilihat dari observasi dan pengamatan selama siklus I dan siklus II. Mereka mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran dan lebih banyak diam dikelas. Hal ini yang menyebabkan skor evaluasi yang didapatkan menjadi rendah. Melihat persentase ketuntasan siklus II sebesar 88% menandakan penetapan indikator keberhasilan sebelumnya sebesar 85% telah terpenuhi.

Hasil belajar kognitif merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi berupa pengetahuan. Hasil belajar juga sering diartikan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa pada akhir kegiatan pembelajaran (Alianto et al., 2021). Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman sebagai kekuatan menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Temuan ini didapatkan setelah melakukan wawancara, observasi, dan meminta data nilai kepada guru kelas V A SDN Banjarejo. Berdasarkan data nilai yang didapatkan terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai KKTP, sehingga peneliti memberikan solusi dengan menggunakan media *smart box* pada pembelajaran.

Media *smart box* adalah media pilihan yang digunakan peneliti. Media *smart box* diartikan sebagai media berbentuk balok yang menampilkan gambar, warna serta media yang dapat melibatkan anak untuk menggunakannya secara langsung (Damayanti et al., 2024). Pada media *smart box* yang peneliti gunakan terdapat materi keberagaman sebagai kekuatan yang disajikan dalam bentuk permainan evaluasi. Permainan yang disediakan dalam media *smart box* adalah kartu bergambar, permainan mencocokkan dan memasang kartu, serta permainan roda putar. Penggunaan media *smart box* peserta didik tidak hanya belajar tetapi juga bermain.

Pemilihan media *smart box* didukung dengan penelitian sebelumnya. Menurut (Sukaryanti et al., 2023), peningkatan aktivitas dengan persentase 88,7% pada tahap one to one dan 96,7% pada fase grup kecil dalam penggunaan media *smart box*. Selanjutnya, penelitian (D. B. Putri et al., 2024) Penggunaan media *smart box* dalam suatu pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan sebuah materi. Sejalan dengan Putri, hasil penelitian (Fadila & Rozie, 2024) penggunaan media *smart box* merupakan salah satu upaya memperkenalkan materi dengan cara yang kreatif, inovatif sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas V A SDN Banjarejo meningkat. Persentase ketuntasan belajar lebih tinggi sesudah diterapkan media *smart box* daripada sebelum diterapkan media *smart box* pada materi keberagaman sebagai kekuatan. Sehingga peneliti menyimpulkan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V A SDN Banjarejo materi keberagaman sebagai kekuatan dapat dicapai dengan penerapan media *smart box*. Peningkatan hasil belajar terlihat dengan penerapan media *smart box* yang mana membantu peserta didik lebih memahami materi. Antusias serta keaktifan belajar peserta didik turut meningkat dengan penggunaan media *smart box*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan temuan peneliti menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar sebelum menerapkan media *smart box* pada pra-siklus 62%, dan sesudah menerapkan media *smart box* pada siklus I 77%, siklus II 88%. Adanya peningkatan terlihat dari persentase sebelum penerapan dan sesudah penerapan media *smart box*. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V A SDN Banjarejo materi keberagaman sebagai kekuatan mengalami peningkatan dengan penerapan media *smart box*.

Saran

Untuk peneliti lain diharapkan dapat mencari tahu dan menganalisis penelitian sebelumnya terkait penerapan media *smart box* dalam pembelajaran untuk dijadikan tolak ukur dan dapat mengetahui apa kelebihan dan kekurangan dari media *smart box*. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan dalam pembuatan atau penggunaan media *smart box* sebaiknya disesuaikan dengan materi dan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

Adittia, A. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (*MARKETING MIX*) DENGAN MENGGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

- Alianto, A., Hasan, R., & Irwandi, I. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom dan Whatsapp Mesenger Di SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah: (Differences in Student Cognitive Learning Outcomes in Online Learning Through Google Classroom and Whatsapp Messenger at SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah). *BIODIK*, 7(4), 10–17. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.13565>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Damayanti, Z., Pandra, V., & Mandasari, N. (2024). Penerapan Media SMAB (*Smart box*) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 372–380. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.470>
- Fadila, M. N., & Rozie, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Smart box* terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi “Telling Time” Siswa Kelas IV SDN Bulak Banteng 1/263 Surabaya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3565–3576. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1350>
- Fahmi, Dina Chamidah , Suryadin Hasyda, Muhammadong, Sari Saraswati, Julhidayat Muhsam, Laily Rochmawati Listiyani, Heny Kristiana Rahmawati & Wanda Nugroho Yanuarto, Masfa Maiza, Tarjo, Astuti Wijayanti. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Adab CV. Adanu Abimata.
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)*, 9(1), 106. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168>
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. UPI PRESS.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan

- Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191.
<https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- M. Sabib Saleh, S., Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA, MEI 2023 ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH NO. 225/JTE/2021.
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). *PENGARUH MEDIA SMART BOX DENGAN MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SD NEGERI TUGUREJO 02 MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA*. 09.
- Maulidi, R. P., Marjohan, M., Aulia, D. D., & Jamaludin, U. (2022). Efektifitas Media Permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 469–473.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.626>
- 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.
<https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Mulyati, T., & Furnamasari, Y. F. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. 2023-08-25. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, D. B., Karomah, F. M., & Rahmawati, I. (2024). *Penerapan Media Smart box Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Gumul Materi Sumber Daya Alam*. 01(04).
- 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>

STRATEGI BAURAN PEMASARAN (MARKETING MIX) DENGAN MENGGUNAKAN VARIABEL 4P PADA PRODUK TABUNGAN BANK SYARIAH GUNA MENINGKATKAN MINAT MASYARAKAT DI INDONESIA

- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). PROBLEMATIKA GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM KOTA BENGKULU. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1325>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenai 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>
- Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i1.544>
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR KERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Trisari, M. N. (2023). *Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 11.
- Wicaksono, D. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DI KELAS IV SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 12 PAMULANG, BANTEN*. 2.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). *Penerapan Media Smart box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban*. 13(1).