

Development of Smart Box Media to Enhance Student Engagement in the Topic of Traditions and Culture in Grade III at SDN 1 Lemahabang

Pengembangan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Tradisi dan Budaya di Kelas III SDN 1 Lemahabang

Siti Haifa¹, Hanikah^{2*}, Mimin Darmini³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Jawa Barat

Email: haifaumc31@gmail.com, hanikah@umc.ac.id, mimin.darmini@umc.ac.id

*Corresponding Author

Received : 21 June 2025, Revised : 20 July 2025, Accepted : 26 July 2025

ABSTRACT

This study aims to develop the Smart Box learning media to enhance student engagement in Social Studies (IPS) lessons, specifically on the topic of Traditions and Culture in Grade III at SDN 1 Lemahabang. The research employed a research and development (R&D) method by adapting a simplified Borg & Gall model consisting of six stages: identifying potential and problems, data collection, product design, design validation, product revision, and field testing. Data were gathered through observation, interviews, literature studies, and the distribution of validation and student response questionnaires. Validation by two media experts and two subject matter experts yielded validity scores of 98% and 98.21%, respectively, classified as highly valid. Student responses indicated an attractiveness level of 95.83% (very attractive), while the effectiveness of the media in enhancing student engagement reached 88.8%, categorized as highly effective. The Smart Box was designed as an interactive three-dimensional box equipped with cultural illustrations, a spinwheel, and various educational games. The findings conclude that Smart Box is a valid, engaging, and effective learning media for improving student participation in Social Studies, particularly on the topic of Traditions and Culture.

Keywords: *Learning Media, Smart Box, Student Activeness, Tradition and Culture.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Smart Box untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Tradisi dan Budaya di kelas III SDN 1 Lemahabang. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi enam tahap: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba lapangan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur, serta angket validasi dan respon siswa. Validasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi menunjukkan tingkat kevalidan masing-masing 98% dan 98,21%, termasuk dalam kategori sangat valid. Respon siswa terhadap media menunjukkan tingkat kemenarikan sebesar 95,83% (sangat menarik), sedangkan keefektifan media mencapai 88,8% dalam kategori sangat efektif. Smart Box dirancang sebagai media interaktif berbentuk kotak tiga dimensi yang dilengkapi dengan gambar budaya, spinwheel, dan permainan edukatif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Smart Box merupakan media yang valid, menarik, dan efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Tradisi dan Budaya.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Smart Box, Keaktifan Siswa, Tradisi dan Budaya.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mentransmisikan budaya antar generasi. Melalui pendidikan, nilai dan pengetahuan diwariskan guna membentuk generasi penerus yang berkualitas. Namun, kompleksitas manusia sebagai subjek sekaligus objek pendidikan membuat definisi pendidikan terus berkembang dan sulit dibatasi secara tunggal (Rahman et al., 2022). Pendidikan terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Tantangan sosial dan kemajuan teknologi menjadikan tujuan dan metode pendidikan terus berubah dan di perbaharui sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Namun, sampai saat ini kualitas pendidikan masih menjadi permasalahan utama dalam setiap upaya pembaharuan sistem Pendidikan (Wayan Widiana et al., 2020).

Dijelaskan dalam Firman Allah QS. An-Nahl ayat 43 yang berbunyi:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوحِيَ إِلَيْهِمْ، فَسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: *“Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka, maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”* (Dan kami tidak mengutus sebelum kamu).

Ayat tersebut menegaskan pentingnya belajar kepada ahli yang memiliki otoritas keilmuan dan telah menerima wahyu atau pengetahuan yang sah. Hal ini mencerminkan perintah untuk menuntut ilmu dari sumber yang terpercaya, baik dalam aspek keagamaan maupun ilmu duniawi.

Keaktifan belajar siswa adalah unsur dasar penting untuk mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran, Keaktifan merupakan kegiatan fisik maupun mental, yaitu berbuat dan juga berpikir sebagai rangkaian yang tidak terpisahkan (Ninik, 2022). Keaktifan siswa, baik secara fisik maupun mental, merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keaktifan tidak hanya mencakup partisipasi seperti bertanya dan berdiskusi, tetapi juga melibatkan keterlibatan kognitif seperti berpikir kritis dan menganalisis. Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada tingkat partisipasi aktif siswa dalam seluruh tahapan proses belajar (Ardiansyah & Darmini, 2024).

Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mempelajari berbagai peristiwa, fakta, dan konsep yang terkait dengan masalah sosial (Nera et al., 2023). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam membantu peserta didik memahami realitas sosial, politik, dan ekonomi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Rachmad, 2024). Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Pasal 37, IPS wajib diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah untuk membentuk kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih didominasi oleh pendekatan hafalan, yang mengakibatkan rendahnya pemahaman konseptual dan minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Sharini, 2024).

Media pembelajaran adalah sarana atau perangkat dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Dikarenakan pembelajaran IPS yang masih sering terjadi adalah siswa hanya menghafal sehingga mengakibatkan siswa cenderung pasif, maka di perlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan guru dan membangun kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Hanikah et al., 2022).

Media konkret yang digunakan secara tepat akan membantu guru selama proses pembelajaran, media juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga siswa menjadi lebih aktif, siswa tidak lagi hanya duduk melihat dan mendengarkan secara pasif, tetapi ikut terlibat aktif dalam pembelajaran, seperti melakukan percobaan media bersama dengan kelompok, yang didalamnya tercipta suasana belajar yang menyenangkan (Nurfadhillah et al.,

2021). Mengingat ragam jenis dan karakteristik media, pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang diajarkan (Amaliyah & Darmini, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN 1 Lemahabang, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran IPS, ditunjukkan oleh rendahnya keterlibatan dalam pemecahan masalah dan minimnya kemampuan bertanya saat menghadapi kesulitan memahami materi, yang merupakan indikator rendahnya keaktifan belajar. Keaktifan siswa ditandai dengan keterlibatan dalam pemecahan masalah, bertanya saat mengalami kesulitan, berpartisipasi dalam tugas belajar, serta mencari informasi yang relevan. Namun, berdasarkan hasil observasi, beberapa indikator tersebut tidak muncul, menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik guna membangkitkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media *Smart Box* tiga dimensi berbentuk segi empat namun saat dibuka memiliki lima sisi untuk materi tradisi dan budaya. Menurut Jonkonedo dikutip dari (Sari et al., 2019) media tiga dimensi memungkinkan guru membawa benda asli, tiruan, atau miniatur ke dalam kelas untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Menurut (Saofah et al., 2024) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai informasi guna merangsang minat dan respons belajar siswa. Penggunaan media inovatif seperti *Smart Box* berpotensi meningkatkan keaktifan siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS pada materi tradisi dan budaya. Penelitian yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2024) membuktikan keefektifan media *Smart Box* dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Media *Smart Box* sebelumnya cenderung lebih sederhana yang berbahan kardus memiliki kelemahan yaitu rentan terhadap kerusakan jika terkena air dan kurangnya variasi materi pembelajaran. Disini peneliti ingin mengembangkan media *Smart Box* yang lebih menarik, agar siswa menjadi termotivasi dalam belajar mengenai tradisi dan budaya. Maka peneliti akan menambahkan karakter visual anak yang akan menghiasi media *Smart Box* agar lebih menarik dan menambahkan permainan tes pengetahuan serta warna-warna yang di sesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah (Rachmi et al., 2024). Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan media, untuk mengetahui kemenarikan dan kevalidan media *Smart Box*, serta keefektifannya dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas tiga pada materi tradisi dan budaya.

2. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Fayrus & Slamet (2022) penelitian pengembangan bersifat longitudinal, artinya dilakukan secara bertahap dengan diawali analisis kebutuhan dan diakhiri dengan pengujian efektivitas produk. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan memastikan bahwa produk tersebut efektif dan dapat berfungsi optimal di tengah masyarakat.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2020), mencakup sepuluh tahapan yaitu: (1) menganalisis potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Namun, peneliti menyederhanakan sepuluh tahapan tersebut menjadi enam karena keterbatasan waktu dan biaya. Hal ini sesuai dengan saran Damayanti & Zulfanhur (2021) yang menyatakan bahwa dalam pelaksanaan penelitian pengembangan diperbolehkan melakukan pembatasan skala kecil. Tahapan Borg and Gall yang di adaptasi oleh (Sugiyono, 2020) dan telah disederhanakan yaitu (1) menganalisis potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan April. Penelitian dilakukan di SDN 1 Lemahabang yang terletak di Desa Lemahabang Wetan, Kecamatan Lemahabang, Kabupaten Cirebon. Pemilihan sekolah ini didasarkan atas beberapa pertimbangan, yaitu sekolah memberikan izin pelaksanaan penelitian, adanya permasalahan yang ditemukan saat observasi awal, belum pernah dilakukan penelitian pengembangan Smart Box di sekolah tersebut, serta kondisi sekolah yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Partisipan dalam penelitian ini meliputi SDN 1 Lemahabang sebagai lokasi penelitian, validator media yang bertugas mengevaluasi media dan memberikan umpan balik berupa kritik serta saran, validator materi adalah ahli dalam bidang pembelajaran IPS, khususnya materi tradisi dan budaya, guru kelas III bertugas sebagai observer untuk mengukur keaktifan siswa selama uji coba produk, dan siswa kelas III sebagai pengguna akhir media *Smart Box*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan baik secara tidak terstruktur maupun terstruktur. Observasi tidak terstruktur digunakan saat pra-penelitian, sementara observasi terstruktur digunakan pada saat uji coba lapangan. Wawancara terstruktur dilakukan dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi terkait analisis kebutuhan dan materi. Instrumen angket digunakan untuk mengetahui validasi media oleh ahli, kemenarikan oleh siswa, dan efektivitas produk melalui lembar observasi.

Dokumentasi berupa foto atau dokumen tertulis digunakan untuk mendukung bukti proses pengembangan dari tahap awal hingga uji coba. Instrumen angket dirancang untuk mengukur tingkat kemenarikan dan kevalidan produk. Angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman yang hanya memiliki dua pilihan jawaban: ya/setuju atau tidak/tidak setuju. Validasi ahli media dan ahli materi menggunakan skala Likert dengan empat tingkat penilaian, dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Data hasil angket dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori validitas produk berdasarkan kriteria yang ditentukan.

Selain melalui uji validasi dan uji coba produk, penelitian ini juga menggunakan instrumen lembar observasi sebagai alat ukur utama untuk menilai keefektifan media Smart Box dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Instrumen ini diisi oleh observer yang merupakan guru kelas III di SDN 1 Lemahabang. Lembar observasi dirancang berdasarkan indikator-indikator keaktifan siswa yang meliputi tiga aspek utama: (1) perhatian siswa terhadap materi dan media pembelajaran yang disampaikan, (2) intensitas dan kualitas interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa selama pembelajaran berlangsung, serta (3) partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik secara verbal maupun non-verbal. Penilaian dilakukan menggunakan skala Guttman, yaitu skala dikotomik yang memberikan pilihan jawaban "ya" atau "tidak" untuk setiap indikator yang diamati. Hasil dari observasi tersebut kemudian dianalisis dalam bentuk persentase untuk mengukur tingkat keefektifan media. Kriteria efektivitas dibagi menjadi lima kategori, yaitu sangat tidak efektif (0–20%), tidak efektif (21–40%), cukup efektif (41–60%), efektif (61–80%), dan sangat efektif (81–100%). Media dinyatakan efektif apabila hasil observasi memperoleh skor di atas 60%.

Untuk memperoleh data pendukung terkait tanggapan siswa terhadap media, digunakan pula instrumen angket respon siswa yang dikembangkan dengan mengacu pada aspek kelayakan isi dan kelayakan media. Aspek kelayakan isi mencakup kesesuaian materi dengan pembelajaran, keterpaduan materi, dan kebermaknaan isi bagi siswa. Sedangkan aspek kelayakan media mencakup kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, dan interaktivitas media. Instrumen ini ditujukan kepada siswa sebagai pengguna langsung untuk memperoleh tanggapan mengenai keterpahaman, ketertarikan, serta kenyamanan mereka dalam menggunakan media Smart Box. Sementara itu, untuk menjamin kualitas media secara keseluruhan, dilakukan validasi oleh dua kelompok ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Angket validasi ahli media meliputi aspek karakteristik media (seperti interaktivitas, kejelasan instruksi, dan kepraktisan), aspek penggunaan (keterbacaan, navigasi, dan konsistensi), serta

aspek tampilan media (komposisi warna, ukuran huruf, dan tata letak). Sedangkan angket validasi ahli materi memuat indikator seperti kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran yang diharapkan, keakuratan dan kebenaran isi materi, penggunaan bahasa yang komunikatif dan sesuai tingkat perkembangan siswa, serta teknik penyajian materi yang sistematis dan menarik.

Instrumen angket dikembangkan melalui adaptasi dari penelitian sebelumnya dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD untuk menjamin validitas isi dan relevansi data. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods*, dengan data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan masukan validator yang dianalisis secara deskriptif naratif, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase. Validasi ahli menggunakan skala Likert 4 poin, sedangkan analisis respon siswa dan observasi keaktifan menggunakan skala Guttman. Media dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria cukup valid hingga sangat valid dari ahli serta dinilai menarik dan efektif oleh siswa.

Secara keseluruhan, metode penelitian ini mengacu pada prinsip-prinsip sistematis dari model penelitian dan pengembangan (R&D), dimulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data awal, pengembangan desain media, validasi oleh ahli, revisi desain berdasarkan masukan, hingga uji coba terbatas untuk mengetahui keefektifan media. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran *Smart Box* yang telah melalui proses pengembangan yang valid dan teruji, tetapi juga menyediakan landasan ilmiah yang kuat dalam penerapannya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SD pada materi Tradisi dan Budaya.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Proses Pengembangan Media Smart Box

1) Potensi dan Masalah

Pada tahapan potensi dan masalah ini peneliti melakukan Observasi dan Wawancara dengan guru kelas III di SDN 1 Lemahabang. Tahap pertama adalah melakukan analisis potensi yang terdapat di SDN 1 Lemahabang. Potensi yang ditemukan yaitu meskipun guru belum pernah menggunakan media *Smart Box*, ia menunjukkan antusiasme dan harapan agar media yang digunakan bisa lebih interaktif dan potensi lainnya adalah tersedianya infocus dan guru sudah menggunakannya di sekolah meski terbatas, artinya ada dasar pemahaman teknologi. Analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih bersifat konvensional, dengan penggunaan media yang minim dan kurang menarik, sehingga siswa kurang antusias dan pasif. Berdasarkan temuan ini, dibutuhkan media pembelajaran yang konkret dan interaktif guna meningkatkan keaktifan siswa. Kurikulum Merdeka yang diterapkan menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, dengan capaian pembelajaran IPS di Fase B mendorong pengenalan dan apresiasi terhadap keberagaman budaya lokal sebagai bagian dari pemahaman kontekstual. Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran (CP) menggantikan kompetensi dasar (KD) sebagai acuan utama dalam pembelajaran, yang bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari (Sufyadi et al., 2021)

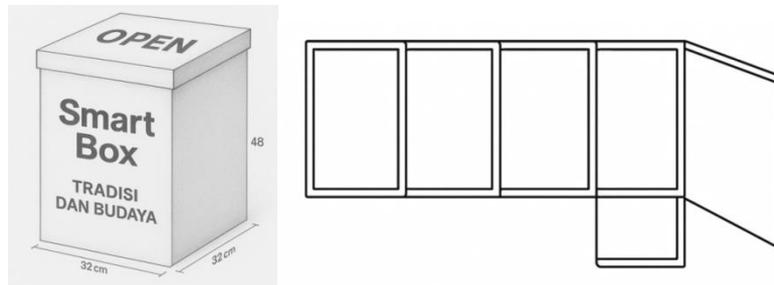
2) Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan dengan mengumpulkan referensi yang relevan, termasuk buku guru, buku siswa, artikel, yang terkait dengan materi tradisi dan budaya di kelas tiga. Selain itu, peneliti juga merancang soal-soal untuk game dalam media pembelajaran dan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk mengembangkan media *Smart Box*.

3) Desain Produk

a) Perencanaan desain

Tahap ini merupakan proses perancangan dan menentukan model media yang dikembangkan. Pada perancangan ini meliputi pemilihan bahan, ukuran, bentuk dan desain warna dari media *Smart Box*. Bahan yang diperlukan yaitu Papan *Medium Density Fiberboard* (MDF), Engsel, Sekrup, Palu, Strip magnet, Magnet *Neodymium*, Lem kayu, Tusuk Lidi, Stiker cetak, Art carton cetak, Stiker wallpaper warna polos, Perekat, Double tape, Kertas hvs, Selotip, Styrofoam, Lem lilin. Hasil perancangannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain *Smart Box*

b) Pembuatan Produk

Media *Smart Box* dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif berbentuk kotak tiga dimensi (3D) untuk materi Tradisi dan Budaya Jawa Barat pada siswa kelas III. Dibuat dari bahan MDF yang kuat dan tahan lama, media ini berukuran 32 cm × 48 cm per sisi dengan atap 33 cm × 33 cm, terdiri dari lima sisi pembuka dan satu alas yang masing-masing memiliki fungsi edukatif berbeda. Sisi pertama menyajikan materi tradisi lokal dalam bentuk visual dan teks sederhana, sisi kedua menampilkan gambar budaya Jawa Barat secara menarik dan berwarna, sisi ketiga berupa permainan mencocokkan gambar berbasis magnetik, sisi keempat berisi kantong budaya untuk klasifikasi gambar, dan sisi kelima menampilkan spinwheel sebagai alat evaluasi sederhana. Alas kotak dilengkapi styrofoam sebagai tempat menempelkan gambar tradisi. *Smart Box* ini menggabungkan aktivitas visual, kinestetik, dan kognitif seperti membaca, memilih, menjawab, dan bermain, sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Pengembangan media ini merespons kebutuhan akan alat bantu ajar yang konkret, menarik, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS. Adapun hasil media *smart box* yang siap digunakan dapat dilihat berikut ini.



Gambar 2. Media *Smart Box*

c) Penyusunan instrumen

Instrumen yang digunakan untuk validasi produk dan respon siswa berbentuk angket yang disusun secara tertutup menggunakan skala penilaian. Instrumen angket validasi ahli media terdiri atas 19 pernyataan yang mencakup aspek karakteristik media, penggunaan media, serta tampilan media. Sedangkan angket validasi ahli materi terdiri atas 14 pernyataan yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran, keakuratan materi, kesesuaian penggunaan bahasa dan teknik penyajian.

Kedua angket validasi tersebut dilengkapi dengan kolom komentar dan saran terbuka, yang memungkinkan validator memberikan saran dan untuk perbaikan dan penyempurnaan media sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Sementara itu, untuk mengetahui kemenarikan media diukur melalui angket respon siswa terhadap media Smart Box, peneliti menggunakan angket respon siswa yang terdiri atas 16 pernyataan. Adapun untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa selama uji coba media, peneliti menyusun lembar observasi terstruktur yang terdiri dari 9 pernyataan indikator keaktifan. Lembar ini diisi oleh guru kelas sebagai observer selama proses ujicoba berlangsung, dengan fokus pada perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan, bertanya, menjawab, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas.

4) Validasi Desain

Setelah produk media Smart Box selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah validasi desain. Validasi ini dilakukan oleh dua ahli media Ibu Eliya Rochmah, M.Pd dan Ibu Nuri Kartini, M.T serta dua ahli materi yaitu Ibu Dinda Lutfina Tanzila, S.Pd dan Ibu Iin Nihayatul Hidayah, M.Pd melalui pengisian angket. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media, serta saran untuk memperbaiki kualitas media baik dari isi maupun tampilan dan penggunaannya. Pemaparan yang lebih lengkap mengenai analisis hasil validasi akan dipaparkan pada bagian kevalidan media.

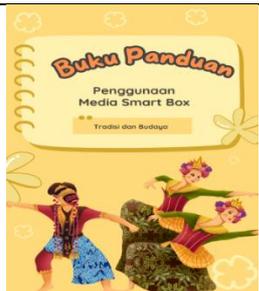
5) Revisi Produk

Revisi ini dilakukan berdasarkan saran dan kritik yang dimasukan validator pada kolom angket komentar dan saran sebagai bentuk perbaikan terhadap media Smart Box Tujuan dilakukannya revisi adalah untuk meningkatkan kelayakan dan kualitas media sebelum diuji coba langsung di kelas.

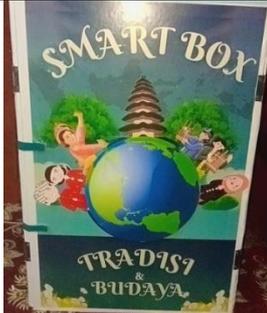
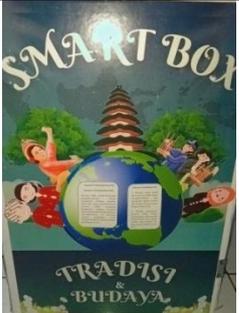
Dari hasil validasi ahli media, terdapat beberapa saran yang perlu diperbaiki. Pertama, peneliti menambahkan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada bagian. Kedua, warna teks pada sisi kelima dari media dinilai kurang jelas karena perpaduan warna latar biru dengan tulisan hitam, sehingga diperbaiki agar lebih mudah dibaca oleh siswa. Ketiga, untuk meningkatkan kekokohan, alas Smart Box dibuat menggunakan bahan yang sama seperti bagian atas, sehingga tampilan media lebih kuat dan seimbang saat digunakan atau dipindahkan.

Dari hasil validasi ahli materi, satu dari dua validator menyarankan untuk menambahkan buku panduan penggunaan media. Dengan saran ini, peneliti menyusun panduan yang berisi petunjuk penggunaan media serta langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan Smart Box. Adapun revisi produk sebelum dan sesudah dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi

No	Point yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Menambahkan buku panduan		

Tabel 2. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media

No	Point yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Menambahkan CP dan TP pada Smart Box		
2	Ubah warna teks pada papan sisi kelima		
3	Tampilan alas dibuat dengan bahan yang sama seperti pada tutup agar kokoh		

6) Uji Coba Lapangan

Media pembelajaran *Smart Box* Tradisi dan Budaya diujicobakan setelah melalui tahap validasi dan revisi produk. Subjek pada uji coba ini adalah 21 siswa kelas III SDN 1 Lemahabang. Pada tahap uji coba produk siswa juga melakukan pengisian angket respon siswa untuk mengukur kemenarikan media *Smart Box* dan lembar observasi yang akan diisi oleh observer yaitu guru kelas III untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan keaktifan siswa.

2. Uji Kemenarikan dan Kevalidan Media Smart Box

a. Kemenarikan Media

Kemenarikan merupakan aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar, karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Nurrita, 2018). Media *Smart Box* dinilai melalui angket oleh 15 siswa yang hadir pada tahap uji coba, dengan hasil skor sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Respon Siswa

Skor dari 15 Siswa	Skor Maksimal	Persentase Skor	Kriteria
230	240	95,83%	Sangat Menarik

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Total}(\sum X)}{\text{Jumlah Skor Maksimal}(X_1)} \times 100\%$$

$$P = \frac{230}{240} \times 100\% = 95,83\%$$

Secara keseluruhan media Smart Box memperoleh skor 230 dari 240 (95,83%), yang menunjukkan kategori “sangat menarik”. Temuan ini mencerminkan bahwa siswa merasa senang, tertarik, dan termotivasi belajar melalui Smart Box, baik dari segi visual maupun aktivitasnya.

b. Kevalidan Media

Validasi merupakan tahap krusial dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. (Slamet & Wahyuningsih, 2022) menjelaskan bahwa proses validasi bertujuan agar isi dan rancangan media sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelum digunakan di kelas. Berikut adalah hasil kevalidan media dari dua ahli media dan dua ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Dua Ahli Media

Total Skor dari 2 Ahli Media	Skor Maksimal	Persentase Skor	Kriteria
149	15	98%	Sangat Valid

$$\text{Validitas}(V) = \frac{\text{Total skor empiric}(Tse)}{\text{Total skor maksimal}(Tsh)} \times 100\%$$

$$V = \frac{149}{152} \times 100\% = 98\%$$

Dua ahli media, Eliya Rochmah, M.Pd. dan Nuri Kartini, M.T., menilai aspek karakteristik, kemudahan penggunaan, dan tampilan visual, dengan hasil validasi mencapai 98% (sangat valid). Beberapa penyempurnaan dilakukan berdasarkan masukan, seperti penambahan CP dan TP, penyesuaian warna teks, serta penguatan alas media.

Tabel 5. Hasil Validasi Dua Ahli Materi

Total Skor dari 2 Ahli Materi	Skor Maksimal	Persentase Skor	Kriteria
110	112	98,21%	Sangat Valid

$$\text{Validitas}(V) = \frac{\text{Total skor empiric}(Tse)}{\text{Total skor maksimal}(Tsh)} \times 100\%$$

$$V = \frac{110}{112} \times 100\% = 98,21\%$$

Dua ahli materi, lin Nihayatul Hidayah, M.Pd. dan Dinda Lutfina Tanzila, S.Pd., menilai aspek kesesuaian materi, keakuratan, bahasa, dan teknik penyajian. Hasil validasi materi menunjukkan skor 98,21% (sangat valid), disertai saran penambahan buku panduan, yang kemudian direalisasikan. Secara keseluruhan, media Smart Box dinyatakan sangat valid dari aspek isi maupun tampilan, serta layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Uji Keefektifan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Keaktifan

Keefektifan media Smart Box dalam meningkatkan keaktifan siswa diukur melalui lembar observasi ber-skala Guttman yang diisi oleh guru kelas III saat uji coba berlangsung. Berikut adalah hasilnya.

Tabel 6. Data Hasil Lembar Observasi Keaktifan

Total Skor	Skor Maksimal	Persentase Skor	Kriteria
8	9	88,8%	Sangat Efektif

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Total}(\sum X)}{\text{Jumlah Skor Maksimal}(X1)} \times 100\%$$

$$P = \frac{8}{9} \times 100\% = 88,8\%$$

Hasil observasi menunjukkan persentase keaktifan sebesar 88,8%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh (Subekti et al., 2024), yang menyatakan bahwa media Smart Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Dengan demikian, media Smart Box yang dikembangkan terbukti efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi tradisi dan budaya di kelas III SDN 1 Lemahabang. Hasil tersebut juga diperkuat penelitian sebelumnya oleh (Kristina Adelina Sitio dkk, 2024) yang menyatakan bahwa media Smart Box efektif dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa di kelas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Smart Box pada mata pelajaran IPS kelas III SDN 1 Lemahabang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Smart Box dilakukan melalui enam yang disederhanakan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba lapangan. Produk yang dikembangkan berupa Media Smart Box tiga dimensi yang dilengkapi spinwheel, gambar budaya, dan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dan membantu siswa memahami materi tradisi dan budaya dengan cara menyenangkan.
2. Media Smart Box memenuhi kriteria sangat valid dan sangat menarik. Validasi dinilai oleh dua ahli media menghasilkan skor kevalidan sebesar 98%, dan validasi oleh dua ahli materi sebesar 98,21%, keduanya termasuk dalam kriteria sangat valid yang berarti media layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa media Smart Box dinilai sangat menarik, dengan skor 95,83%, yang menunjukkan bahwa Smart Box dinilai sangat menarik. Visual, isi, dan aktivitas pembelajaran yang ada pada media mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Media Smart Box efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, dibuktikan melalui hasil lembar observasi keaktifan siswa yang diisi oleh observer (guru kelas tiga) yang

menghasilkan persentase 88,8%. Hasil ini termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan media Smart Box mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, baik dalam memperhatikan, bertanya, menjawab, maupun menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran Smart Box dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi tradisi dan budaya kelas tiga sekolah dasar.

References

- Amaliyah, R. N., & Darmini, M. (2025). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Model Problem Based Learning Materi Gaya Kelas VII Berbantuan Media PhET di SMPN 3 Sumber. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1). <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>
- Ardiansyah, R., & Darmini, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Education Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 3 di Kelas VI SDN 2 Sumber Kidul. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Astuti, N. W., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Setyowati, D., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Nahdlatul, U., & Kalimantan, U. (2024). *Pengembangan media smart box untuk menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas iv sekolah dasar*. 2, 294–301.
- Damayanti, M., & Zulfanhur, J. A. (2021). Pengembangan Media CORD (Couple Card) untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6), 1–12.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Kristina Adelina Sitio dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKN di SMPN 19 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 1(2), 234
- Nera, N., Diana Pramesti, & Erika Fitri Wardani. (2023). The Influence of the Course Review Horay Type Model on Social Studies Learning Outcomes in the Struggle Material of the Heroes in Grade IV. *Jurnal Pendidikan Ips*, 13(1), 1–7. <https://doi.org/10.37630/jpi.v13i1.816>
- Ninik, N. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Tutor Sebaya Kegiatan P5 Project Demokrasi di SMPN 41 Surabaya. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 861–872. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.992>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- 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>
- Rachmad, Y. (2024). *Strategi Implementasi Mata pelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan Kebudayaan Lokal*. Bbgpsumut.

- <https://bbgppsumut.kemdikbud.go.id/2024/07/08/strategi-implementasi-mata-pelajaran-ips-dalam-kurikulum-merdeka-untuk-meningkatkan-kebudayaan-lokal/>
- Rachmi, A., Darmini, M., & Widiawati, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas 4 A SDN 1 Pabelilankaler. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(9).
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Saofah, T., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2024). *Pengembangan Media Smart Box berbasis Science Environment Technology Society (SETS) dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 10(1), 357–365.
- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>
- Sharini, I. (2024). Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Mertasinga Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(9).
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 52. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Subekti, F. D., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA HAWA SMART BOX MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS III SDN GADUNGAN 05 KABUPATEN BLITAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1431–1441.
- Sufyadi, S., Lmabas, Rosdiana, T., Novrika, S., Isyowo, S., Hartini, Y., Primadonna, M., Rochim, N. A. F., & Rizal, M. L. (2021). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA). In *Kepala Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Wayan Widiana, I., Made Tegeh, I., Gusti Lanang Agung Parwata, I., & Hanikah. (2020). Improving student's factual knowledge with concrete media through observing activities in scientific approaches in elementary schools. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), 293–299. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2020.73.293.299>