



**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* PADA MATA PELAJARAN
IPAS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI KELAS IV SD
NEGERI 101856 GUNUNG RINTIH T.A 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF SMART BOX MEDIA IN SCIENCE SUBJECT ON
CULTURAL DIVERSITY MATERIAL IN GRADE V OF STATE
ELEMENTARY SCHOOL 101856 GUNUNG RINTIH
Q.A 2024/2025***

Jesika Br Sembiring⁽¹⁾, Rita Herlina Br Pa⁽²⁾, Juniko Esra Tarigan⁽³⁾
¹⁾²⁾³⁾, Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, JL Ringroad-Ngumba Surbakti No. 18
Medan, Kode Pos 20131, Indonesia

⁽¹⁾jesikabrsembiring740@gmail.com ⁽²⁾rperanginangin@gmail.com

Abstrak

Peneliti pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalitan dan kepraktisan pengembangan media Smart Box pada pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya di kelas IV SD NEGERI 101856 Gunung Rintih. Penelitian ini berpolusi pada di Kelas IV SD 191856 Gunung Rintih dan menjadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalitan dan kepraktisan media pengembangan Smart Box. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and development* (R&D). dengan model ADDIE yang mencakup lima langkah antara lain: Analisis (*Analisis*), Desain (*Desain*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Impelementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Teknik pengembangan data pada penelitian ini dilakukan melalui penelitian menggunakan data uji kevalitan oleh validator media dan validator materi sedangkan data kepraktisan oleh guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* pada materi keberagaman budaya kelas IV SD 101856 Gunung Rintih “ Sangat Valid”. Dengan rincihan presentasi kevalitan yang diberikan oleh ahli media 66,6% dan setelah melakukan revisi dengan ahli media, dihasilkan kembali 95% dengan kategori “sangat valid”. Oleh ahli materi 68,3 % dan setelah melakukan revisi dengan ahli materi, dihasilkan kembali 95% dengan kategori “ Sangat Valid”. Rincihan presentasi kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui angket kelas IV SD melalui angket respon guru sebesar 93,3% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan respon peserta didik kelas IV SD sejumlah 31 oarang sebesar 94,78 % dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* pada materi keberagaman



budaya kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih (“ Sangat Valid”). Dan (“Sangat Praktis”) digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Smart Box, IPAS

ABSTRACT

This development researcher aims to determine the validity and practicality of the development of Smart Box media in science learning on cultural diversity material in class IV of SD NEGERI 101856 Gunung Rintih. This development researcher aims to determine the validity and practicality of the development of Smart Box media in science learning on cultural diversity material in class IV of SD NEGERI 101856 Gunung Rintih.. This research was polluted in Class IV of SD 191856 Gunung Rintih and the sample in this study was all students of class IV of SD Negeri 101856 Gunung Rintih. This development research is also to determine the level of validity and practicality of the Smart Box development media. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which includes five steps, including: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data development technique in this study was carried out through research using validity test data by media validators and material validators while practicality data by grade IV teachers and grade IV elementary school students. The research instruments used in data collection were questionnaires, observations, interviews and documentation. The results of this study indicate that the Smart Box learning media on the material of cultural diversity of grade IV elementary school 101856 Gunung Rintih is "Very Valid". With the details of the validity presentation given by the media expert 66.6% and after revising with the media expert, 95% were produced again with the category "very valid". By the material expert 68.3% and after revising with the material expert, 95% were produced again with the category "Very Valid". The details of the practicality presentation given by the teacher through the questionnaire of grade IV elementary school through the teacher's response questionnaire were 93.3% with the category "Very Practical", and the response of grade IV elementary school students amounting to 31 people was 94.78% with the category "Very Practical". Therefore, it can be concluded that the Smart Box learning media on the cultural diversity material of class IV of SDN 101856 Gunung Rintih is (“Very Valid”). And (“Very Practical”) used by students during the learning process.

Keywords: Development, Smart Box, IPA



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang dialami oleh setiap individu sepanjang hidupnya melalui pendidikan, individu memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, membentuk keperibadian yang cakap, terampil, dan bertakwa kepada ketuhanan yang Maha Esa. Pandangan isi sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, yang mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara aktif. Hal ini mencakup aspek-aspek seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, keperibadian, akhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.

Adanya UU RI Nomor 20 Tahun 2003 dari waktu ke waktu bidang pendidikan haruslah tetap menjadi prioritas dan orientasi untuk diusahakan perwujudan sarana dan prasarana terutama untuk sekolah. salah satu tugas sekolah adalah menyiapkan peserta didik agar dapat mencapai perkembangan secara optimal. Peserta didik dapat dikatakan mencapai tujuan apabila dapat memperoleh pendidikan yang baik.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting didalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 agustus 2024 dengan guru kelas IV DI SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A. 2024/2025. Menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dilakukan dengan media *Smart Box*. akan tetapi *Smartbox* yang digunakan sangat sederhana dan kurang efektif digunakan untuk jangka waktu yang panjang dan kurangnya keterampilan dalam merancang media *Smartbox* tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart box* untuk mata pelajaran IPAS, dengan harapan pembelajaran lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan. Media ini dipilih untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana kelas aktif dalam bertanya dan aktif dalam menjawab dan memudahkan pemahaman materi.



Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi diatas, peneliti merasa tertari untuk melakukan penelitian dan peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS sekolah dasar sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya Di Kelas IV SD Negeri 101856 Gunung Rintih T.A.2024/2025.**

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan yang sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yaitu mengembangkan desain pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan *Analyze, Desain, Development, Implementasion, dan Evaluation*. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart box* Materi Keberagaman Budaya peneliti juga mnembangkan sistem pembelajaran yang sudah ada melalui media *Smar box* agar media tersebut dapat melatih minat belajar peserta didik di kelas IV SD.

Teknik Analisi Kevalidan

Tabel 1 Pedoman Angket Validasi

Skara	Kriteria Terhadap Produk
4	Sangat setuju/sangat sesuai/sangat mudah/sangat Paham/sangatmenarik/sangatlayak/sangatbermanfaat/sangat Motivasi /sangat aktif.
3	Setuju/baik /mudah/paham/mengerti /layak/ Bermanfaat/memotivasi/aktif
2	Cukup setuju/cukup baik/cukup sesuai/cukup mudah/cukup Paham/cukupmenarik/cukupmengerti/cukupmengerti/cukup layar/cukup Bemanfaat/cuku memotivasi /cukup aktif.
1	Kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai /kurang mudah/kurang paham/kurang mengerti/ kurang memotivasi/kurang aktif.



Tabel 2 Kriteria Penkategorian Kevalidan

Presentasi %	Katagori
80%-100%	Sangat valid
60%-80%	Valid
40%-60%	Cukup valid
20%-40%	Kurang valid
0%-20%	Tidak valid

Tabel 3 Kriteria penkategorian kepraktisan

Interval	Kategori
80%-100%	Sangat praktis
60%-80%	Praktis
40%-60%	Cukup praktis
20%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. validasi Ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Irwansyah S.Pd.,M.Pd selaku dosen PGSD di Universitas *Quality*. Validasi media dilakukan untuk menguji pengembangan dan kevalidan penilaian terhadap media pembelajaran *Smart Box*. Validasi dilakukan oleh ahli media dengan mengisi lembar validasi yang bermuat aspek-aspek berupa aspek tampilan pengembangan media, aspek kualitas visual dan gravis, dan aspek isi.



Tabel 4 Validasi Oleh Ahli Media

No	Indikator	skor
1.	Bahan yang digunakan efektif digunakan dalam jangk Waktu Panjang	4
2.	Tampilan gambar pada media pembelajaran menarik	3
3.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran sudah jelas	4
4.	Tata letak gambar pada media pembelajaran sudah sesuai	4
5.	Proporsi warna pada media pembelajarab suah sesuai	4
6.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran sudah sesuai	3
7.	Pemilihan ukuran gambar pada media pembelajaran sudah sesuai	4
8.	Sajian tampilan gambar pada media pembelajaran sudah sesuai	4
9.	Sajian gambar dengan meteri sudah sesuai	4
10.	Materi disampaikan pada media pembelajaran secara jelas	3
11.	Pemilihan gambar pada media pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan	4
12.	Materi disampaikan secara menarik	4
13.	Gambar pada media pembelajaran jelas untuk dipahami	4
14.	Media pembelajaran mampu memfasilitasi siswa dalam Belajar	4
15.	Media pembelajaran mudah mencantumkan materi	4
	Total Skor Penilaian	57
	Rata-rata Presentase	95%

Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$



Keterangan:

P= Nilai Akhir

F= skor rata-rata kepraktisan peserta didik ke-i

N= Skor maksimum

Jika dihitung maka:

Dik : F = 57

N = 60

Dit : N ?

JWB :

$$P = \frac{57}{60} \times 100$$
$$= 95\%$$

Berdasarkan validasi ahli media tahap II, dapat diperoleh rata-rata presentasi sebesar 95% dengan keterangan sangat valid. Dengan Mengubah kombinasi warna menjadi lebih menarik dan kartu gambar menjadi lebih besar. ukuran kartu sebelumnya 2 cm diubah menjadi 5 cm Validator menyatakan bahwa “ media dapat digunakan untuk penelitian”. Dengan demikian tingkat kevalidan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk digunakan.

2. validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Dr.Srie Faizah Lisnasari M.Si Lembar validasi ahli media terdiri dari indetitas, petunjuk pengisian,item pernyataan beserta pilihan jawaban yang memiliki skor penilaian 1-4 dan saran. Validasi ahli materi yang akan dicantumkan pada media pembelajaran *Smart Box*.

**Tabel 5 Tabel Validasi Materi**

No	Indikator	skor
1.	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	4
2.	Materi disajikan dengan sistematis	4
3.	Sudah dengan kebutuhan peserta didik	4
4.	Materi disampaikan dengan jelas	4
5.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4
6.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan Peserta didik	3
7.	Kejelasan materi keberagaman budaya	4
8.	Cakupan materi berkaitan dengan sub Tema yang dibahas sudah sesuai	4
9.	Materi disampaikan sudah jelas dan spesifik	4
10.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	4
11.	Mendorong ingin tahu peserta didik	3
12.	Menambah pengetahuan peserta didik	4
13.	Peserta didik lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media <i>Smart Box</i>	3
14.	Penggunaan kata sudah sesuai materi disampaikan	4
15.	Kemudahan dalam alur pada media yang disampaikan	4
	Total Skor Penilaian	57
	Rata- rata Persentase	95 %

Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$



Keterangan:

P= Nilai Akhir

F= skor rata-rata kepraktisan peserta didik ke-i

N= Skor maksimum

Jika dihitung maka:

Dik : F : 57

N : 60

Dit : N ?

JWB :

$$P = \frac{57}{60} \times 100$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan validasi ahli materi tahap II, dapat diperoleh rata-rata presentasi sebesar 95% dengan keterangan sangat valid. Dengan Mengubah tampilan Penulisan pada media sesuai dengan saran ahli materi Validator menyatakan bahwa “ media dapat digunakan untuk penelitian”. Dengan demikian tingkat kevalidan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan dinyatakan sudah valid untuk digunakan.

Tabel 6 Tabel Respon Peserta Didik di Uji coba

No	Peserta Didik	Pernyataan															Rata rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	PD-1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
2	PD-2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	54
3	PD-3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
4	PD-4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
5	PD-5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	54
6	PD-6	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	57
7	PD-7	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	55
8	PD-8	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	52
9	PD-9	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	59
10	PD-10	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	54
11	PD-11	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57
12	PD-12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
13	PD-13	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58



sangat memotivasi dan menarik. Dengan demikian tingkat kepraktisan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan dinyatakan sudah praktis.

Tabel 7 Tabel Angket Respon Guru

No	Penyataan	Skor
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran	4
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik	3
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar	4
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kateristik peserta didik	4
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami guru dan peserta didik	4
6.	Bahan yang digunakan dalam media sesuai dengan usia peserta didik	3
7.	Kemudahan dalam memahami konsep pada media pembelajaran	4
8.	Motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media lebih meningkat	4
9.	Topik pembelajaran sudah memuat dalam media pembelajaran	3
10.	Cakepan materi sudah dimuat dalam media pembelajaran	4
11.	Pengunaan tulisan jelas pada media <i>Smart Box</i>	4
12.	Gambar yang ditampilkan menarik	4
13.	Gambarkan yang ditampilkan sesuai dengan pembahasan	4
14.	Tampilan yang dimiliki media menarik	3
15.	Media <i>Smart box</i> aman dan nyaman digunakan	4
	Total Skor Penilaian	56
	Rata – rata	93,3%



Data yang tertera diatas merupakan hasil dari proses perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

F = skor rata-rata kepraktisan guru ke-i

N = Skor maksimum

Jika dihitung maka:

Dik : F : 56

N : 60

Dit : P

JWB :

$$= \frac{56}{60} \times 100$$

$$= 93,3 \%$$

Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari angket respon guru dapat diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,3% dengan keterangan sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran *Smart Box* ini menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian tingkat kepraktisan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan dinyatakan sudah praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kevalidan media pembelajaran berbasis *Smart Box* yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian validator terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *Smart Box* diperoleh persentase 95% oleh ahli media dengan kategori sangat valid. Kevalidan materi *Smart Box* diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat valid. Dengan data yang diperoleh tersebut media pembelajaran berbasis *Smart Box* memiliki kualitas valid.
2. Kepraktisan media pembelajaran berbasis media *Smart Box* yang dikembangkan diperoleh dari data angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis media *Smart Box* dengan hasil persentase 94,78 % dengan kategori praktis digunakan dan penilaian yang dilakukan guru kelas IV dengan persentase 93,3 % dengan kategori



sangat praktis. Dengan data tersebut maka media pembelajaran berbasis media pembelajaran *Smart Box* praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, M (2020) Penggunaan media berbasis, teknologi dalam pembelajaran hasil kelas VMI Daruh huda banjar masin.
- Latuheru, John D. 2022. Media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar masa Kini. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- Magdalena, I, Lestari, P. I Nugrahanti, I (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran kemampuan alam (IPA) pada siswa kelas IV, *jurnal pendidikan dan ilmu sosial*, 3, 190-198
- Mulia, R. A. & Saputra N. (2020) analisis faktor-faktor yang mempengaruhi Kesejahteraan masyarakat kota pinang *jurnal EL-Riyasah*. 11(1).
- Nasution, A. G. J., Septya, J. D. Uswah, F. Uswah, f., Widyaningsih, A. & Gustiniswan, h. 2023. Penggunaan media dalam pelajaran PPKN di prestige bilingual school kota medan. *edulnovas: jurnal of basis edutinal studiees*, 3(1). 118-126.
- Ningrum, P. P & Dahlan, Z. (2023) Pengembangan media awivel wheel untuk meningkatkan hasil Belajar siswa pada mata pelajaran ipa di kelas VI sekolah dasar *jurnal Elementaria Edukasian*, 6(2) 250-261.
- Polinda, A., & DKK (2023). Implementasi media pembelajaran kotak pintar pada Siswa SDN 58 kota bengkulu *Communnity Development Journal*. 4(5) 9756-9762.
- Rahayuniawan, S. S Seosilo, T. D & Kurniawan, M (2019) Peningkatan kemampuan meningkatkan huruf anak melalui huruf pada anak melalui metode bermain dengan media kotak Pintar. *Scholaria: jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Roflin, E, & Liberty, I. A. (2021) Populasi, sampel, variabel, dalam penelitian Kedokteran penerbit NEM
- Ramadani, A. N., Kirana, Kc., Astuti & Marni A (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan
- Sugiyono, (2020). *statika untuk penelitian bandung*: Alfabeta
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., Syaflin, S. L. (2023) Pengembangan media Pembelajaran kotak Pintar Keberagaman di Indonesia untuk siswa kelas SD
- Sugiono 2019. *metode penelitian kualitatif bandung*: Alfabeta.
- Sugiono (2020). *metode penilaian & pengembangan (Research and Development) bandung*.
- Wiratmojo, P dan Sasohardjo 2019. *media pembelajaran bahan ajar Kewidyaiswaran*.
- Yuanta, F. (2021) Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*.



Sulaedah , S., Utomo S., & Ismaya E.A (2022) Development of Smart Box of ASEAN Learning Media in Sosial Science Learning for Class VI Elementary School Students. Uniglobal Jurnal of Social sciences and Humanities, 1 (2).