



Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V di SDN 24 Mataram

Huzaematul Huriah^{1*}, Ida Ermiana¹, Muhammad Sobri¹

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1827>

Article Info:

Received : 23 Maret 2026
Revised : 19 April 2026
Accepted : 26 April 2026
Published : 06 Mei 2026

Correspondence:

Huzaematul Huriah

Phone: +6281239803660

Abstract: This study aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the smart box learning media in the IPAS subject on economic activity material for 5th-grade students. This research uses the Research and Development method with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 5th-grade elementary school students totaling 13 students. Data collection techniques used questionnaires, observations, tests, and documentation. Validation results showed that the smart box media has a very high level of feasibility, with the feasibility percentage from media experts at 90% and material experts at 82%. The practicality result from student responses was 90%, which falls into the very practical category. Meanwhile, the effectiveness of the media is seen from the completeness of the students' learning test results after using the smart box media. As for the results of student learning mastery, it reached 92.3%, which falls into the very effective category because the smart box media developed in this study integrates concrete media with digital media and is equipped with interactive games that can increase students' motivation, activeness, and understanding of economic activity materials. Thus, it can be concluded that smart box learning media in the IPAS subject on economic activity materials is declared very feasible, practical, and effective for use in learning.

Keywords: Development; Learning Media; Smart Box; IPAS; Economic Activities.

Citation: Huriah, H., Ermiana, I., & Sobri, M. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V di SDN 24 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1169-1178. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1827>

Pendahuluan

UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui Pendidikan setiap individu dapat memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Melalui Pendidikan setiap individu dapat memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pendidikan bisa terlaksana dengan baik jika komponen didalamnya sesuai dengan kebutuhan siswa (Istiningasih

et al., 2021). Salah satu tujuan Pendidikan adalah mengembangkan potensi manusia agar siap untuk menghadapi perkembangan zaman (Aryanto *et al.*, 2021). Untuk mencapai tujuan tersebut dapat dilakukan dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran (Aminah *et al.*, 2024). Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses yang mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal, baik aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Fakhrurrazi, 2018).

Menurut Junaidi (2019) pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), bersifat interaktif, menyenangkan, serta mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran diarahkan agar siswa dapat berpikir kritis, kreatif dan memiliki

kemampuan memecahkan masalah melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran adalah salah satu aspek penting yang harus ada dalam proses pembelajaran (Erfan *et al.*, 2020). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk memperjelas konsep, menarik perhatian serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Hasan., *et al* 2021). Media adalah bagian yang terpenting dalam proses pembelajaran agar dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum (Sukmawarti, 2021). Dari beberapa pendapat di atas bahwa disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran, media tidak hanya membantu guru menjelaskan konsep tetapi juga menarik, membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat saat ini, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan, termasuk dalam hal penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif (Arsyad, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan proses pembelajaran yang efektif, menarik perhatian dan memperkuat pemahaman siswa (Titin *et al.*, 2023).

Kenyataannya di lapangan proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah (Aminah *et al.*, 2024). Hal ini, yang dapat mengakibatkan siswa kurang termotivasi, mudah bosan serta kesulitan memahami materi pelajaran. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang bervariasi yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Damayanti *et al.*, 2024).

Kondisi ini diperkuat oleh hasil observasi di SDN 24 Mataram, dimana ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS guru cenderung menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Adapun kekurangan media pembelajaran yang digunakan guru atau media pembelajaran sebelumnya adalah kurang interaktif, media yang digunakan cenderung bersifat konvensional seperti buku teks atau penjelasan lisan, hal ini membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton. Selain kurang interaktif media sebelumnya juga tidak mengakomodasi beragam gaya belajar siswa, belum mampu memenuhi

kebutuhan siswa dengan dengan gaya belajar berbeda (visual, auditori dan kinestetik). Akibatnya, tidak semua siswa dapat memahami materi secara optimal. Media sebelumnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas sehingga kurang menarik minat belajar siswa yang pada dasarnya sudah akrab dengan teknologi digital. Selain itu materi hanya tersedia dalam satu sumber contohnya buku sehingga siswa kesulitan mengakses variasi sumber belajar lain yang dapat memperkaya pemahaman mereka. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengakomodasi gaya belajar dan menarik perhatian siswa.

Smart box hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini dikembangkan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui aktivitas eksploratif dan permainan edukatif. Selain itu, *smart box* membantu guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual dan variatif, sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas V yaitu gaya VAK (visual, auditori dan kinestetik). Menurut Nargis *et. al* (2021) kelebihan gaya belajar VAK (visual, auditori dan kinestetik) adalah membuat pembelajaran lebih efektif karena mengkombinasikan ketiga gaya belajar, memberikan pengalaman langsung, melibatkan siswa secara maksimal untuk menemukan dan memahami konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi dan diskusi aktif serta menjangkau setiap gaya belajar anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *smart box* layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulidiana *et al.*, (2024) bahwa media *smart box* sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *smart box* pada pembelajaran IPS tidak hanya membantu dalam penyampaian materi yang lebih jelas dan interaktif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Aminah *et al.*, 2024). Media pembelajaran *smart box* dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Shofiyah., 2025).

Dalam konteks kurikulum merdeka, pengembangan *smart box* juga memiliki urgensi strategis karena sejalan dengan semangat pembelajaran yang berpusat pada siswa serta mendukung pencapaian profil pelajar pancasila. Melalui media ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan bernalar kritis, bekerja sama. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *smart box* bukan hanya sebagai inovasi alat bantu belajar, tetapi juga sebagai upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Inovasi dari media pembelajaran *smart box* terletak pada bentuk dan fungsinya yang

menggabungkan benda konkret dengan unsur pembelajaran digital sederhana berupa *barcode* yang dibuat melalui aplikasi *canva*. Pembelajaran digital adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif untuk memperkuat pengalaman belajar siswa (Sobri *et al.*, 2025). *Smart box* dikembangkan dalam bentuk kotak interaktif dipadukan dengan pembelajaran digital berupa *barcode* untuk mengakses materi dan mengerjakan soal evaluasi untuk meningkatkan ketertarikan siswa dan menciptakan suasana belajar menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan atau jenuh selama mengikuti pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *smart box* pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi di kelas V SDN 24 Mataram sangat penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas eksploratif yang menyenangkan dan bermakna, menjawab kebutuhan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar siswa dan tuntutan kurikulum, membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang kreatif dan variatif dengan memanfaatkan media interaktif berbasis benda konkret dan digital. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *smart box* juga dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik gaya belajar siswa di era digital saat ini. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *smart box* dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart box* Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi Di Kelas V SDN 24 Mataram"

Metode

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, Design, Development, dan Evaluate*). Model ADDIE adalah model pengembangan yang memiliki tahapan yang terstruktur dan sistematis. Pada setiap tahap, dilakukan evaluasi dan revisi terhadap langkah langkah yang telah dilakukan (Ermiana *et al.*, 2024). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Mataram tahun ajaran 2025/2026. Adapun subjek penelitian yaitu guru kelas V, kelas VI sebanyak 17 siswa sebagai uji coba media dan kelas V sebagai uji lapangan yang berjumlah 13 siswa.

Teknik pengumpulan data Adapun Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, tes dan dokumentasi. Adapun Observasi adalah teknik pengumpulan data dimana informasi yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian untuk memperoleh

informasi yang faktual mengenai situasi dan kondisi lapangan (Muin, 2023).

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Pengumpulan data dengan menggunakan tes merupakan pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan pengetahuan sedangkan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar atau dokumen-dokumen untuk memperoleh data (Hardani *et al.*, 2020).

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang di peroleh berupa komentar, saran dan respon dari penilaian ahli media, ahli materi serta respon guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar hasil angket, validasi ahli media, materi, respon guru dan siswa serta lembar hasil belajar siswa untuk menyimpulkan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk dalam bentuk presentase. Adapun beberapa analisis data kuantitatif yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis Data Angket Kelayakan

Media *smart box* yang dikembangkan diuji terlebih dahulu oleh tim ahli. Uji ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang di kembangkan.

Data kelayakan ini di dapatkan dari angket ahli media dan ahli materi yang selanjutnya dianalisis dengan skor pada skala penilaian 1 sampai 5 dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Penskoran Angket Validasi Ahli Media dan Materi

Skor	Deskripsi
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Tabel tersebut menjelaskan sistem pemberian skor dan kriteria pada angket validasi yang akan digunakan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah itu jumlah skor yang diperoleh dari respon tersebut di konversikan ke dalam rumus perhitungan rata-rata sebagai berikut (Riduwan, 2018).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang di dapat

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

Analisis Data Angket Kepraktisan

Analisis data kepraktisan digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari sumber data untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

Data kepraktisan dapat diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa yang kemudian di analisis dengan skor penilaian pada skala penilaian 1 sampai 5 (Suhendrianto, 2017) dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Penskoran Angket Respon Siswa dan Respon Guru

Skor	Deskripsi
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Presentase

Interval	Kriteria
90-100%	Sangat Baik
80-89%	Baik
70-79%	Cukup Baik
60-69%	Kurang Baik
≤60%	Tidak Baik

Tabel tersebut menjelaskan terkait sistem pemberian skor dan kriteria pada angket kepraktisan yang akan diisi oleh guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran *smart box*.

Analisis Data Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar siswa. Siswa dikatakan berhasil (tuntas) jika memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai

KKM yaitu 80. Keefektifan data yang didapatkan dari tes hasil belajar siswa dihitung menggunakan presentase ketuntasan klasikal dapat dihitung menggunakan rumus (Wardhani, 2019) sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KK= Ketuntasan Klasikal

Tabel 5. Kategori Ketuntasan Tes Hasil Belajar Klasikal

Skor	Deskripsi
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian pengembangan adalah media pembelajaran *smart box* pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Proses pengembangan media ini terdiri dari tahapan sesuai model ADDIE, yakni:

Tahap analyze (Tahap Analisis)

Tahap ini Tahap ini mencakup tiga tahap yaitu tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter siswa.

a). Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 24 Mataram tahun ajaran 2025/2026 peneliti menemukan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi pada mata pelajaran IPAS yang menyebabkan siswa kurang aktif, tertarik dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Adapun kekurangan media yang digunakan guru dan penelitian sebelumnya belum menggabungkan media yang konkret dan digital dan tidak mengakomodasi gaya belajar siswa;

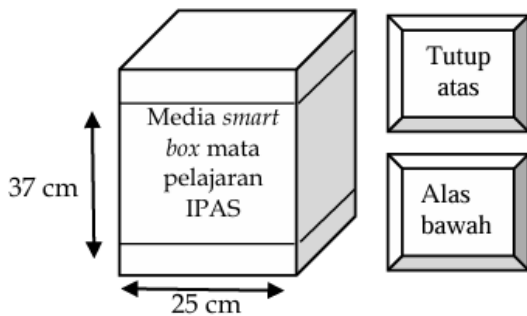
b). Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang digunakan di sekolah (Hikmah *et al.*, 2023). Data CP dalam penelitian ini diperoleh dan dikumpulkan melalui buku guru kurikulum merdeka dan penelusuran menggunakan *google*. Peneliti mengakses dokumen resmi yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. Adapun capaian pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik dapat mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi.

c). Analisis karakter siswa bertujuan untuk melihat bagaimana gaya belajar mereka. Berdasarkan

hasil observasi bahwa kelas V SDN 24 Mataram memiliki karakteristik yang aktif, senang belajar melalui permainan dan memiliki gaya belajar VAK (visual, audiovisual dan kinestetik). Dari 13 siswa terdapat 4 siswa yang kecenderungan gaya belajar visual, 4 siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar audiovisual dan 5 siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik.

Tahap Design (Tahap Perancangan)

Pada tahap desain ini peneliti mendesain produk media berdasarkan hasil analisis sebelumnya sehingga sesuai dengan yang dibutuhkan. Adapun pada tahap ini peneliti membuat *prototype*, desain media termasuk desain materi, soal evaluasi dan angket. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *smart box* pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Adapun aplikasi yang digunakan untuk membuat desain media pembelajaran *smart box* adalah aplikasi *canva*. *canva* adalah aplikasi desain grafis *online* yang memudahkan penggunaanya dalam dengan fitur-fiturnya mudah diakses (Kharissidqi&Firmansyah, 2022). Berikut *prototype* media *smart box* yang dikembangkan dalam penelitian ini.



Gambar 1. *prototype* media *smart box*

Nama media smart box	Buku panduan media	soal evaluasi	Profil pengembang
----------------------	--------------------	---------------	-------------------

Gambar 2. Tampilan luar media *smart box*

Kotak materi	Papan menjodohkan	Kantong kegiatan ekonomi	Papan spinner ganjil & genap
		Alas bawah media	

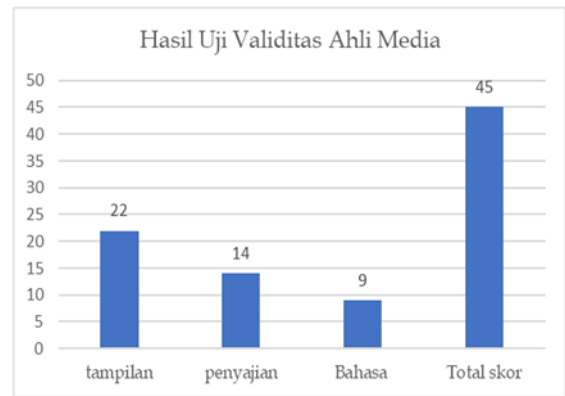
Gambar 3. Tampilan dalam media *smart box*

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti membuat atau mengembangkan produk dengan mewujudkan konsep desain yang sudah di rancang sebelumnya ke dalam bentuk konkret sesuai dengan rancangan yang sudah di buat pada tahap desain sesuai dengan analisis kebutuhan (Ermiana *et al*, 2024). Adapun yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan ini adalah membuat produk, validasi ahli media, validasi ahli materi, uji coba media kepada siswa dan guru, uji validitas butir soal dan uji reliabilitas soal.

Hasil Uji Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran *smart box* yang telah dikembangkan. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai referensi dalam memperbaiki media *smart box*. Adapun hasil penilaian dari dosen ahli media sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Berdasarkan grafik dan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil persentase tingkat pencapaian kelayakan media pada media pembelajaran *smart box* mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi yang divalidasi oleh ahli media mendapatkan skor 45 dengan aspek penampilan mendapatkan skor 22, aspek penyajian 14 dan aspek bahasa 9.



Gambar media smart box sebelum revisi

Gambar media smart box setelah revisi

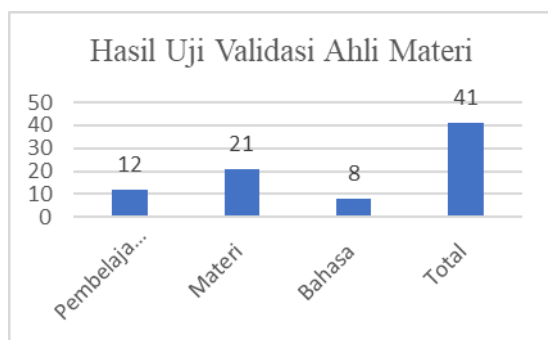
Gambar 5. Hasil Revisi Media *Smart box*

Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dengan revisi sesuai saran dari ahli media yaitu menambahkan alas bawah media *smart box* sebagai penyangga agar komponen dalam media tidak hilang. Berikut perbandingan media *smart box* sebelum dan sesudah direvisi.

Berdasarkan tabel tersebut menjelaskan bahwa sebelum direvisi media belum memiliki alas bawah setelah revisi media pembelajaran *smart box* memiliki alas bawah. Alas bawah tersebut berfungsi untuk menjaga agar kartu gambar kegiatan ekonomi serta komponen-komponen dalam media tidak hilang.

Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dari media pembelajaran *smart box* yang telah dikembangkan. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai referensi dalam memperbaiki media *smart box*. Adapun hasil penilaian dari dosen ahli materi sebagai berikut:



Gambar 6. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Berdasarkan grafik dan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil persentase tingkat pencapaian kelayakan materi pada media pembelajaran *smart box* mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi yang divalidasi oleh ahli materi mendapatkan skor 41 dengan aspek pembelajaran mendapatkan skor 12, aspek materi 21 dan aspek bahasa 8. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dengan kriteria sangat layak dengan revisi sesuai saran dari ahli media yaitu mengganti contoh kegiatan distribusi yang masih umum menjadi contoh yang lebih jelas dan menambahkan keterangan materi dan kelas pada panduan penggunaan media. Berikut perbandingan media *smart box* sebelum revisi dan sesudah revisi.

Berdasarkan tabel 7, 8, 9 dan 10 menjelaskan bahwa sebelum media direvisi contoh jenis kegiatan distribusi menggunakan contoh *delivery* yang masih umum sedangkan setelah revisi contoh kegiatan distribusi yang awalnya *delivery* di ubah menjadi contoh kalimat yang lebih jelas tunjukannya yaitu menyalurkan beras kepada konsumen. Selain itu, sebelum revisi cover

panduan penggunaan media belum ada keterangan materi dan kelasnya sedangkan setelah revisi ditambahkan keterangan materi dan kelasnya. Setelah melakukan validasi dari ahli media dan ahli materi selanjutnya yaitu Uji coba media terhadap siswa kelas dan salah satu guru di SDN 24 Mataram. Berikut hasil uji coba media yang dilakukan oleh siswa kelas VI:



Gambar 7. Hasil Revisi Ahli Materi (sebelum revisi)

Keterangan: sebelum direvisi contoh jenis kegiatan distribusi menggunakan contoh *delivery* yang masih umum.



Gambar 7. Hasil Revisi Ahli Materi (setelah revisi)

Keterangan: setelah revisi contoh kegiatan distribusi yang awalnya *delivery* di ubah menjadi contoh kalimat yang lebih jelas tunjukannya yaitu menyalurkan beras kepada konsumen.



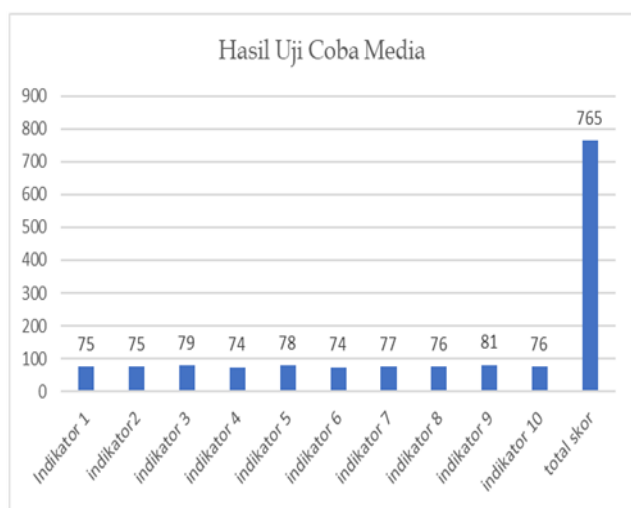
Gambar 9. Hasil Revisi Ahli Materi (sebelum revisi)

Keterangan: sebelum revisi cover panduan penggunaan media belum ada keterangan materi dan kelasnya.



Gambar 10. Hasil Revisi Ahli Materi (setelah revisi) **Keterangan:** setelah revisi ditambahkan keterangan materi dan kelasnya.

Berdasarkan grafik di atas hasil respon siswa kelas VI terhadap media yang dikembangkan memperoleh skor 765 dengan perolehan indikator 1 sebesar 75 terkait dengan aspek ketertarikan siswa, indikator 1 mengukur apakah media mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran, indikator 2 mendapatkan 75 dan indikator 3 mendapatkan 79.



Gambar 11. Hasil Uji Coba Media

Indikator 2 dan 3 terkait dengan aspek tampilan, indikator ini mengukur kejelasan visual media meliputi ukuran huruf keterbacaan konten yang ditampilkan di media *smart box* serta menilai kesesuaian dan keselarasan desain visual media dengan konten materi yang disampaikan, agar tampilan mendukung pemahaman siswa. Indikator 4 mendapatkan skor 74 dan indikator 5 mendapatkan 78. Indikator 4 dan 5

terkait dengan aspek kesesuaian materi, indikator ini mengukur relevansi materi dalam media *smart box* dengan tugas belajar yang dicapai siswa serta menilai efektifitas media dalam membantu siswa memahami konsep-konsep pada materi kegiatan ekonomi secara lebih mudah. Indikator 6 mendapatkan skor 74, indikator 7 mendapatkan skor 77 dan indikator 8 sebesar 76. Indikator 6, 7 dan 8 ini terkait dengan aspek kemudahan penggunaan, indikator ini mengukur tingkat kemudahan operasional media oleh siswa secara mandiri, menilai apakah panduan atau instruksi yang tersedia dalam media cukup jelas sehingga siswa dapat menggunakan tanpa kebingungan serta mengukur apakah komponen dalam media *smart box* berfungsi dengan baik agar dapat digunakan tanpa gangguan.

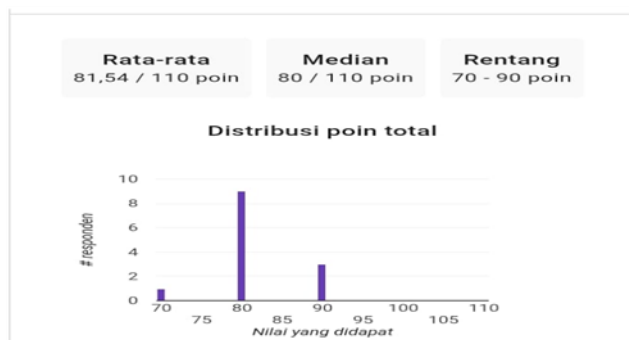
Indikator 9 mendapatkan skor 81 dan indikator 10 mendapatkan 76. Indikator 9 dan 10 terkait dengan aspek aksesibilitas dan efektifitas, indikator ini mengukur apakah materi dan soal pada media dapat diakses dengan mudah dan menilai kemudahan siswa dalam mengakses seluruh konten, baik materi pembelajaran maupun soal yang tersedia serta mengukur dampak penggunaan media terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan perolehan skor indikator 1 sampai dengan indikator 10 memperoleh total skor sebanyak 765 dengan perolehan persentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Adapun tanggapan siswa setelah dilakukan uji coba media *smart box* siswa sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Sedangkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran *smart box* dari hasil angket yang diisi memperoleh skor 48 dengan persentase sebesar 96% termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran serta mendapatkan kritik yaitu media *smart box* yang dikembangkan sangat bagus dan menarik perhatian, meningkatkan keaktifan siswa sehingga siswa tidak cepat bosan.

Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media *smart box* yang telah dikembangkan dan direvisi sesuai saran dari validator, maka selanjutnya dilakukan penerapan atau implementasi produk kepada siswa dengan menggunakan media *smart box* mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi yang sudah dinyatakan layak dan praktis. Adapun penerapan atau implementasi media ini dilakukan kepada siswa kelas V di SDN 24 Mataram. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *smart box* mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Efektifitas penggunaan media dilihat dari hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *smart box*. Keefektifan media pembelajaran *smart box* dihitung menggunakan rumus persentase ketuntasan

klasikal. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 12. Gambar Hasil Tes Belajar Siswa

Berdasarkan gambar tersebut dari hasil tes belajar yang telah diberikan kepada siswa diperoleh sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas. Dari hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan persentase ketuntasan klasikal untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *smart box*. Adapun hasil ketuntasan belajar klasikal siswa kelas V setelah menggunakan media pembelajaran *smart box* adalah sebesar 92,3 % yang berada pada kriteria sangat sangat baik, sehingga media pembelajaran *smart box* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun beberapa faktor yang mendukung media pembelajaran *smart box* melebihi target ketuntasan karena media pembelajaran *smart box* berisi komponen konkret dan digital untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat beberapa temuan yang diperoleh selama proses penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diantaranya Meningkatnya ketertarikan dan motivasi belajar siswa, meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, memantu siswa memahami materi kegiatan ekonomi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

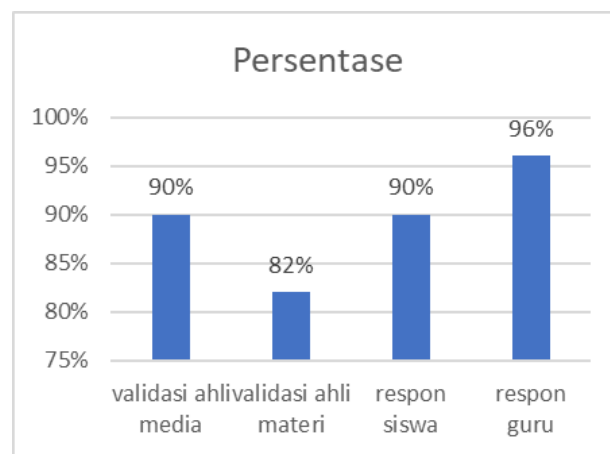
Berdasarkan temuan penelitian tersebut terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran menggunakan media *smart box*. Adapun faktor pendukung dalam proses pembelajaran adalah desain media yang menarik dan interaktif. Media *smart box* dirancang dengan tampilan yang berwarna. Desain yang menarik tersebut mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa sehingga siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Faktor pendukung lainnya adalah adanya integrasi media digital melalui *barcode*. Media *smart box* dalam penelitian ini dilengkapi dengan *barcode* yang dapat dipindai untuk mengakses materi tambahan seperti penjelasan atau video pembelajaran. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan inovatif karena siswa dapat memanfaatkan teknologi dalam

proses pembelajaran. Selain itu faktor pendukung lainnya adalah dukungan dari guru dan lingkungan sekolah. Selain faktor pendukung, dalam pelaksanaan penelitian juga terdapat beberapa faktor yang menjadi hambatan dalam penggunaan media *smart box* pada proses pembelajaran diantaranya keterbatasan perangkat untuk mengakses *barcode*, keterbatasan jaringan internet dan keterbatasan jumlah media.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Setelah tahap implementasi dilakukan, selanjutnya tahap terakhir yaitu evaluasi. Tahap evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi dari kegiatan pada tahapan-tahapan sebelumnya. Hasil evaluasi didapatkan dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi, hasil respon guru dan hasil respon siswa beserta hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *smart box* mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi dengan soal 9 pilihan ganda yang sudah di uji validitas dan realibilitasnya. Hasil tes belajar tersebut diberikan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk media pembelajaran *smart box* mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi.

Berdasarkan hasil presentase hasil uji validasi materi terhadap media pembelajaran *smart box* mendapatkan 82% kategori "Sangat Layak" dengan revisi sesuai saran dari ahli materi sedangkan hasil uji validasi ahli media terhadap media pembelajaran *smart box* mendapatkan 90% kategori "Sangat Layak" dengan revisi sesuai saran dari ahli media. Adapun tingkat persentase hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran *smart box* mendapatkan 96% dengan kategori "Sangat Praktis" sedangkan tingkat persentase hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran *smart box* mendapatkan 90% dengan kategori "Sangat Praktis". Berikut grafik uji validasi ahli media, materi respon siswa dan guru:



Gambar 13. Hasil Uji Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Respon Siswa Dan Guru

Berdasarkan grafik tersebut bahwa menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media dan materi termasuk dalam kategori sangat layak dan hasil respon guru dan siswa termasuk dalam kategori sangat praktis. Adapun keefektifan media pembelajaran dilihat dari hasil tes belajar yang diberikan kepada siswa setelah materi pembelajaran kegiatan ekonomi telah selesai dipelajari menggunakan media pembelajaran *smart box*. Keefektifan media pembelajaran *smart box* dihitung menggunakan rumus persentase ketuntasan klasikal. Media pembelajaran *smart box* digunakan oleh siswa kelas V SDN 24 Mataram yang berjumlah 13 siswa. Adapun dari 13 siswa sebanyak 12 siswa yang tuntas dan 1 tidak tuntas. Sesuai dengan hasil persentase ketuntasan klasikal diperoleh 92,3%. Hasil ini berada pada kriteria sangat baik, sehingga media pembelajaran *smart box* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart box* dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media ini merupakan kotak interaktif yang menggabungkan benda konkret dan komponen digital berupa *barcode*. Hasil validasi media pembelajaran *smart box* dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media 90% dan ahli materi 82% dan dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran *smart box* dari respon siswa 90% dan respon guru 96%. Sedangkan Media pembelajaran *smart box* dinyatakan sangat efektif berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 92,3% setelah menggunakan media pembelajaran *smart box* materi kegiatan ekonomi.

Dengan demikian, media pembelajaran *smart box* dikatakan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi kelas V. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat menambahkan video tutorial penggunaan media, menambahkan inovasi digital lainnya seperti menambahkan *barcode*.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada SDN 24 Mataram, khususnya Kepala sekolah, para guru serta para siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

Penghargaan juga disampaikan kepada almamater tercinta Universitas Mataram dan serta kepada Ibu Dr. Ida Ermiana dan Bapak Muhammad Sobri yang telah membimbing serta berkontribusi dalam penelitian dan penyusunan artikel penelitian ini.

Referensi

- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3 Agustus), 3077-3086.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi tujuan pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430-1440.
- 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.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46.
- Ermiana, I., Parwati, N. N., Sudiarta, I. G. P., & Sudatha, I. G. W. (2024). Ethnocultural wisdom and development of e-comic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(6), 3618-3627.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Hardani, H. A., Andriani, H., Ustiawaty, R. A. F. J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: pustaka ilmu.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19-25.
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.

- Maulidiana, F., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Smart box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1664-1675.
- Muin A. (2023). *Buku Ajar Metode Penelelitian Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Nargis, I., Ermiana, I., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (Vak) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn 20 Woja. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 229-233.
- Riduwan, S. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Shofiyah, S. N. H. (2025). Development of Smart box Learning Media to Improve Students' Learning Outcomes on the Topic of Pancasila as the State Foundation in Grade II. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, 3(1), 75-92.
- Sobri, M., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., Rahmatih, A. N., & Novitasari, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Animals Education Berbasis Powert Point Untuk Mengembangkan Inovasi Guru Di SDN 16 Cakranegara. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(02), 7-16.
- Suhendrianto, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran monopoli tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIN Tegalsari Kec. Wlingi Kab. Blitar (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sukmawarti, M. P. (2021). Pengembangan media pop up book pada pembelajaran PKN di SD (Doctoral dissertation, UMN AL-WASHLIYAH 13 PGSD 2021).
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektifitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wardhani, I. G. A. K. (2019). Penelitian tindakan kelas.