



Artikel Penelitian

Naskah dikirim: 15/01/2025 – Selesai revisi: 20/03/2025 – Disetujui: 10/05/2025 – Diterbitkan: 01/06/2025

Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas Rendah SD Negeri Lidah Wetan II/462

Novia Putri Ramadhani¹, Risma Hidayatu Nazilah², Jesica Rahmawati Devi³, Ihda Salsabila⁴, Susi Susanti⁵, Agustina Trianita Nancy Sukardi⁶, Nurul Istiq'faroh⁷, Ulfi Aminatuz Zahroh⁸
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: noviaputri.23271@mhs.unesa.ac.id, rismahidayatu.23272@mhs.unesa.ac.id,
jesticarahmawati.23273@mhs.unesa.ac.id, ihdasalsabila.23270@mhs.unesa.ac.id,
susi.23494@mhs.unesa.ac.id, agustinatrianita.23269@mhs.unesa.ac.id,
nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id, ulfizahroh@unesa.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran “*Smart Box* Aturan di Rumah dan di Sekolah” dalam membantu peserta didik memahami materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Media “*Smart Box* Aturan di Rumah dan di Sekolah” merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi serta game interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep materi. Penelitian ini menggunakan metode Reasearch and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate). Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara peserta didik dan guru. Data yang diambil adalah kebutuhan pengembangan media “*Smart Box*”, kelayakan media “*Smart Box*”, dan tanggapan peserta didik mengenai kelayakan media “*Smart Box*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media “*Smart Box*”. Terlihat pada hasil penilaian validasi produk “*Smart Box*” dari ahli materi dan media yang memperoleh presentasi rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat baik atau layak digunakan. Melalui pedoman wawancara peserta didik setelah penggunaan media “*Smart Box*” dapat dilihat peserta didik memberikan tanggapan dan respon sangat baik dengan memperoleh presentase rata-rata 100 %. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media “*Smart Box*” “Aturan di Rumah dan di Sekolah” efektif dan layak digunakan dalam membantu peserta didik memahami konsep materi pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Smart Box, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila

Abstract: This study aims to develop and test the effectiveness of learning media “*Smart Box Rules at Home and at School*” in helping students understand the material in learning Pancasila Education in Elementary School. Media “*Smart Box Rules at Home and at School*” is a learning media in which there is material and interactive games that can help students understand the concept of material. This research uses the Reasearch and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). The research instruments used were student and teacher interview guidelines. The data taken is the need for “*Smart Box*” media development, the feasibility of “*Smart Box*” media, and students' responses regarding the feasibility of “*Smart Box*” media. The results showed that teachers and students gave positive responses to the use of “*Smart Box*” media. It can be seen in the results of the “*Smart Box*” product validation assessment from material and media experts who obtained an average presentation of 100% with very good or feasible criteria. Through the interview guidelines for students after using the “*Smart Box*” media, it can be seen that students give very good responses and responses by obtaining an average percentage of 100%. Based on the results of the study, it can be concluded that the media “*Smart Box*” “*Rules at Home and at School*” is effective and feasible to use in helping students to learn.

Keywords: Keywords: “*Smart Box*”, Teaching Media, Pancasila Education.

Hak Cipta©2025 Novia Putri Ramadhani, Risma Hidayatu Nazilah, Jesica Rahmawati Devi, Ihda Salsabila, Susi Susanti, Agustina Trianita Nancy Sukardi, Nurul Istiq'faroh, Ulfi Aminatuz Zahroh



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.



1. Pendahuluan

Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan tahap yang penting dalam membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Menurut (Nursafitri dkk., 2021) dalam proses kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen diantaranya materi atau bahan, strategi, alat, dan media serta evaluasi. Namun pada kenyataannya, beberapa komponen pembelajaran seringkali menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi pemahaman peserta didik, salah satunya yaitu mengenai media yang digunakan dalam penyampaian materi. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, guru bisa membuat sebuah media pembelajaran yang sesuai untuk mempermudah penyampaian materi. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan (Ahmad & Mustika, 2021) kepada guru kelas rendah bahwa peserta didik kelas rendah memiliki karakteristik cara berpikir dan cara belajar yang konkret. Maka dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran dikarenakan media pembelajaran dapat menggambarkan materi sehingga peserta didik mudah memahami materi. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting untuk dapat mendukung keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman materi. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

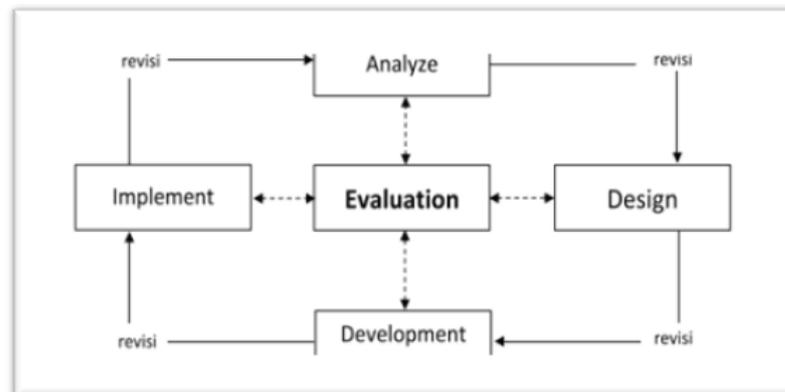
Menurut (Yaumi, 2017), media pembelajaran adalah semua perangkat lunak (software) dan atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai peralatan guna untuk menyalurkan pesan-pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Dari kedua pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik) guna mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Media ini, baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, memiliki peran yang penting dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan juga minat dari peserta didik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara efisien. Dalam penerapannya media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, akan tetapi penyediaan media pembelajaran selama ini masih menjadi kendala atau problematika (Ningrum & Dahlan, 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Sri Yanti, S.Pd. selaku wali kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462, diperoleh informasi bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang mampu membaca dan lambat dalam belajar, sehingga menjadi suatu hambatan bagi guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, beliau juga mengungkapkan bahwa terdapat kesulitan dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik *Aturan di Rumah dan Aturan di Sekolah*. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran konkret, dikarenakan pada saat proses pembelajaran, guru lebih sering media pembelajaran digital seperti *Powerpoint* (PPT) dan ceramah. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang interaktif bagi peserta didik kelas IIA.

Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang konkret sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga akan dirancang atau dibuat pengembangan media pembelajaran berbentuk "*Smart Box*" sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu alasan peneliti memilih "*Smart Box*" adalah karena di sekolah ini belum pernah diterapkan media "*Smart Box*" sehingga hal ini bisa menjadi sesuatu yang baru bagi wali kelas dan peserta didik. "*Smart Box*" juga biasa dikenal dengan kotak pintar yang merupakan media konkret berbentuk box/kotak yang di dalamnya berisi materi, kartu, permainan, dlsb sesuai dengan kreasi guru yang membuat dan kebutuhan peserta didik. Menurut (Zahro, 2024) *Smart Box* merupakan alat peraga yang bisa digunakan untuk media pengenalan pembelajaran. Alat peraga ini biasanya terbuat dari bahan kardus, kertas karton atau styrofoam yang berbentuk balok atau kubus yang berisi kartu huruf, gambar, kartu angka dan lain sebagainya sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah media pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan menurut (Putri dkk., 2024) *Smart Box* merupakan alat bantu pembelajaran dengan bentuk balok yang disediakan oleh instruktur. Penggunaan media "*Smart Box*" dapat membuat anak bereksplorasi menurut kemampuannya serta dapat melatih daya ingat, belajar melalui bermain, serta melatih daya pikir anak dalam memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam media "*Smart Box*" sehingga mampu membuat kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal (Yuliastri dkk., 2021).

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk 1) Menganalisis permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran, 2) Mengembangkan media pembelajaran konkret untuk peserta didik kelas rendah. 3) Menganalisis kevalidan media pembelajaran konkret bernama “*Smart Box*” yang dikembangkan. 4) Menganalisis keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran konkret bernama “*Smart Box*” di SDN Lidah Wetan II / 462. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat berupa: 1) Memberikan solusi atas permasalahan pembelajaran yang dialami peserta didik, khususnya dalam memahami materi dengan bantuan media konkret. 2) Menghasilkan media pembelajaran inovatif berupa “*Smart Box*” yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas rendah. 3) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil analisis dan pengujian. 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Lidah Wetan II / 462, serta memberikan referensi bagi pendidik lain untuk mengembangkan media serupa dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang dibuat dan digunakan dalam pendidikan atau pembelajaran. Menurut Sugiyono dalam (Aminah & Yusnaldi, 2024) metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang memiliki nilai validitas tinggi yang dilakukan melalui serangkaian riset atau penelitian dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023) *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang memiliki 5 tahapan dalam mengembangkan desain pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut meliputi *Analyze, Desain, Development, Implementasion, dan Evaluation*. Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



(Sumber : (Hidayat & Nizar, 2021))

Penelitian ini dilaksanakan di Surabaya pada bulan September sampai November 2024. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462 yang berlokasi di Lidah Wetan, Kecamatan Lakasatri, Kota Surabaya. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran “*Smart Box*” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Aturan Di Rumah dan Di Sekolah” yang layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas rendah SDN Lidah Wetan II / 462. Tahap pertama yang dilakukan dalam model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SDN Lidah Wetan II / 462 secara langsung yaitu dengan mewawancarai wali kelas IIA yaitu Ibu Sri Yanti, S.Pd. untuk mengetahui keadaan pada kelas tersebut terkait hambatan atau masalah selama proses pembelajaran, analisis



karakteristik peserta didik, analisis gaya belajar peserta didik, analisis kesulitan belajar pada mata pelajaran apa, media pembelajaran dan bahan ajar yang diterapkan, serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua adalah *Design* (Perancangan). Setelah diketahui berbagai masalah dari proses wawancara tersebut, selanjutnya peneliti mulai merancang suatu produk dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang telah ada. Karena kelas II SD merupakan kelas rendah, maka peneliti memutuskan untuk membuat desain media pembelajaran analog atau berupa media konkret bernama “*Smart Box*”. Tahap ketiga adalah *Development* (Pengembangan). Selanjutnya setelah dilakukan perancangan dan pembuatan produk berupa media pembelajaran “*Smart Box*” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Aturan Di Rumah dan Di Sekolah” untuk kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462 selanjutnya peneliti melakukan uji validasi materi dan validasi media kepada ahli atau validator. Tahap keempat adalah *Implementation* (Implementasi). Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas (Cahyadi, 2019). Setelah produk divalidasi oleh validator, kemudian peneliti melaksanakan implementasi atau uji coba media pembelajaran “*Smart Box*” yang sudah dikembangkan pada peserta didik kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462 yang berjumlah 29 peserta didik.

Tahap kelima adalah *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini, setelah dilakukan implementasi atau uji coba media pembelajaran “*Smart Box*” kemudian peneliti melakukan wawancara kepada 5 peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka setelah menggunakan media pembelajaran “*Smart Box*” mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Aturan Di Rumah dan Di Sekolah”. Peneliti melakukan wawancara dimana pertanyaan disusun secara berurutan dan peneliti memandu dalam menyampaikan pertanyaan-pertanyaan pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (1) wawancara kepada wali kelas IIA, (2) pengisian instrumen lembar validasi materi dan validasi media oleh validator, (3) wawancara yang dilakukan kepada 5 peserta didik, (4) serta dokumentasi selama proses pelaksanaan penelitian. Kemudian data yang sudah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu berupa kritik, saran, tanggapan yang diberikan oleh validator dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari perolehan skor validasi materi dan validasi media yang diberikan oleh validator. Analisis data diperoleh dari hasil validitas dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran “*Smart Box*”. Selanjutnya dihitung perolehan skor dari hasil validasi materi dan validasi media dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = (\text{Jumlah perolehan skor} : \text{Jumlah skor maksimum}) \times 100\%$$

Tabel.4 Tabel Tingkat Validasi Materi dan Media Pembelajaran “*Smart Box*”

No.	Keterangan	Interval Persentase
1.	Dapat digunakan tanpa revisi	96-100%
2.	Dapat digunakan dengan revisi kecil	86-95%
3.	Dapat digunakan dengan revisi besar	61-85%
4.	Tidak dapat digunakan	0-60%

Kriteria pada tabel diatas dapat membantu dengan memberikan gambaran yang lebih mudah dipahami mengenai tingkat kelayakan produk media pembelajaran “*Smart Box*” berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil instrumen validasi materi dan media.



3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media “*Smart Box*” dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462 Kota Surabaya. Media pembelajaran “*Smart Box*” ini digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan untuk membantu penyampaian materi, meningkatkan pemahaman materi, serta menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik agar lebih giat belajar. Media “*Smart Box*” merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Bentuknya berupa box dan isinya berupa games edukatif yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang ingin disampaikan, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain dan mengeksplorasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Dengan demikian, “*Smart Box*” dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit. Proses pengembangan media pembelajaran “*Smart Box*” dengan model pengembangan ADDIE yaitu model pengembangan yang memiliki 5 tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

1) Analisis (*Analyze*)

Sebelum menentukan media pembelajaran yang tepat, peneliti menggali informasi-informasi yang dibutuhkan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462 kota Surabaya yakni Ibu Sri Yanti, S.Pd.. Pada tahap ini dilakukan analisis potensi, hambatan, karakteristik peserta didik, minat dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi mengenai potensi yang terdapat di sekolah tersebut yaitu sudah menyediakan LCD proyektor di setiap kelasnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran serta guru di sekolah tersebut memiliki kemampuan untuk mengoperasikan Teknologi Informatika, sehingga guru sering menggunakan media pembelajaran berupa media digital terutama dalam pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IIA, seperti video pembelajaran, presentasi (PPT), dan pemutaran film. Sebelum menggunakannya, guru biasanya mencari referensi melalui YouTube dan mengembangkan materi tersebut agar lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peneliti juga menemukan hasil identifikasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran di kelas IIA yaitu beberapa peserta didik belum bisa membaca sehingga kesulitan memahami materi, peserta didik juga lambat dalam menyerap informasi baru serta kondisi kelas yang kurang kondusif. Sebagai upaya untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

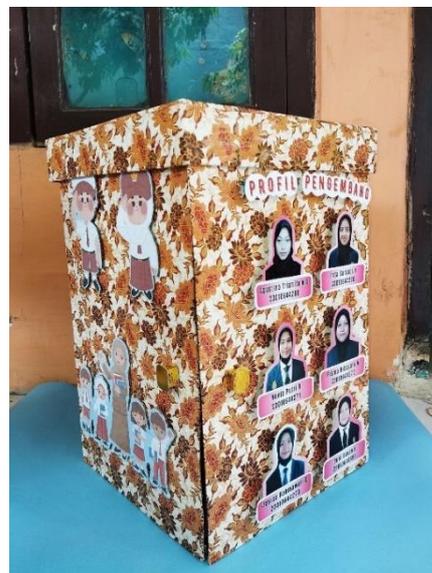
Dalam mengembangkan media pembelajaran, perlu mengetahui materi yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran. Peneliti menggali informasi kepada guru kelas untuk mengetahui materi pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Menurut guru, materi yang sulit diajarkan hanya dengan teori adalah mengenai aturan di sekolah dan di rumah. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi tersebut dengan lebih baik. Secara keseluruhan, diadakan tahap analisis tujuannya untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran serta menentukan inovasi media pembelajaran yang sesuai dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mulai mencari referensi media pembelajaran apa yang sekiranya cocok untuk peserta didik kelas rendah dan dapat mengatasi permasalahan yang ada terkait gaya belajar, kesulitan pada mata pelajaran tertentu, dan lain sebagainya. Pada akhirnya peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran “*Smart Box*” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Aturan Di Rumah dan Di Sekolah”. Media pembelajaran “*Smart Box*” dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, mengatasi kesulitan pemahaman konsep pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, gaya belajar peserta didik, dan hal lain yang terkait dengan permasalahan yang ada. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran “*Smart Box*” karena dianggap dapat mengatasi hambatan-hambatan yang ada. Pemilihan media “*Smart Box*” didukung dengan penelitian sebelumnya. Menurut (Sukaryanti dkk, 2023) mengungkapkan bahwa peningkatan aktivitas dengan persentase 96,7% pada peserta didik dan respon guru dengan kategori baik dalam penggunaan media “*Smart Box*”. Selanjutnya, penelitian (Cahyaningtyas dkk, 2024) mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media smart box tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, guru merasa terbantu sebab penyerapan materi lebih mudah oleh peserta didik. Penelitian (Oktavia dkk, 2024) juga mengungkapkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif terlihat dengan penerapan media smart box yang mana membantu dalam memahami materi kepada peserta didik. Antusias dan semangat belajar juga turut meningkat dengan penggunaan media “*Smart Box*”.

2) Desain (Design)

Tahap selanjutnya yaitu perancangan media “*Smart Box*”. Perancangan media diawali dengan menentukan waktu penyusunan media, rancangan isi setiap sisi media, menentukan alat dan bahan yang dibutuhkan serta menyiapkan materi yang terdapat dalam media. Peneliti mulai mencari alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat produk “*Smart Box*”. Gambar-gambar, poster, kartu-kartu, serta hiasan yang sudah didesain pada tahap perancangan kemudian dicetak. Alat dan bahan yang perlu dipersiapkan yaitu kardus, *styrofoam*, kertas karton, kertas kado, kertas manila, double tap, lem kertas, lem g, gunting, cutter, pensil, penggaris, hiasan berupa elemen-elemen menarik, dan poster dan kartu-kartu yang sudah dicetak. Kardus diukur lalu dibentuk kotak lalu dilapisi dengan kertas kado dan kertas manila dan mengaplikasikan gambar, poster, dan elemen hiasan sehingga membentuk media “*Smart Box*” yang diinginkan. Media akan berbentuk kotak besar yang ketika dibuka akan terlihat 4 sisi media berbeda yang memuat 4 materi dengan cara penyajian yang menarik dengan menambahkan beberapa game edukatif di dalamnya yang ramah untuk peserta didik kelas II. Media ini dibuat dengan bahan utama dari kardus. Sedangkan untuk mendesain gambar, poster, kartu, serta hiasan yang akan di visualisasikan pada media pembelajaran “*Smart Box*” peneliti menggunakan aplikasi editing canva. Tampilan desain dari media “*Smart Box*” disajikan pada gambar berikut:

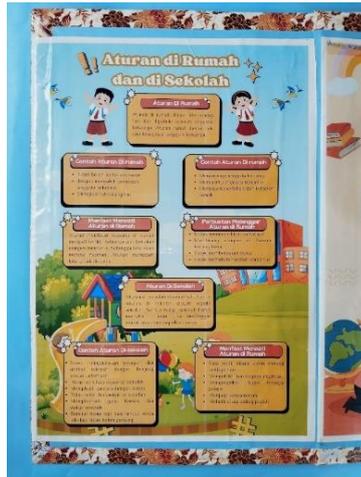


Gambar 1. Kerangka isi media “*Smart Box*”



Gambar 2. Media Pembelajaran “*Smart Box*”

Pada gambar 2, terdapat 4 kerangka sisi media “*Smart Box*” tersebut yang berisi: 1) Sisi ke-1 berisi materi tentang aturan di rumah dan di sekolah; 2) Sisi ke-2 berisi kantong aturan dengan stick aturan yang dilengkapi dengan gambar contoh kegiatan peraturan di sekolah dan di rumah, kemudian dimasukkan kedalam kantong aturan yang sesuai; 3) Sisi ke-3 berisi kegiatan menjodohkan gambar kegiatan mematuhi dan melanggar aturan; 4) Sisi ke-4 berisi kegiatan menjalankan kartu tantangan yang berkaitan dengan aturan di sekolah dan di rumah. Disajikan gambar setiap sisinya.



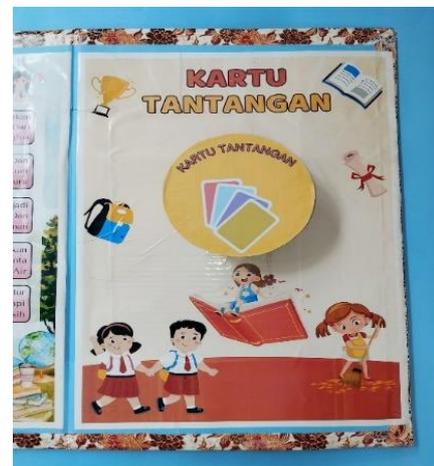
Gambar 3. Sisi ke-1 media "Smart Box"



Gambar 4. Sisi ke-2 media "Smart Box"



Gambar 5. Sisi Ke-4 Media "Smart Box"



Gambar 6. Sisi Ke-3 Media "Smart Box"



Gambar 7. Stick Aturan Tampak Depan



Gambar 8. Stick Aturan Tampak Belakang



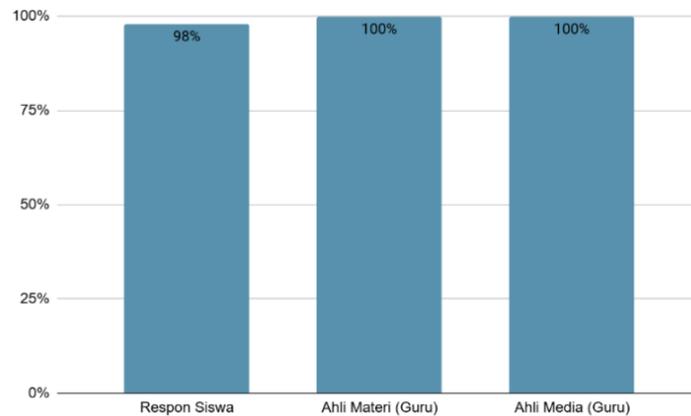
Gambar 9. Kartu Tantangan

Pada gambar 3, berupa sisi materi disesuaikan dengan sumber materi berupa buku guru dan peserta didik Pendidikan Pancasila kelas II Kurikulum Merdeka. Sedangkan untuk ke-3 sisi lainnya berupa permainan edukatif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Gambar 4 berupa sisi kantong aturan. Sisi ini membantu peserta didik mengetahui lebih banyak aturan di rumah dan di sekolah yang tertulis maupun tidak tertulis. Peserta didik diharapkan mampu membedakan antara aturan di rumah dan aturan di sekolah. Tersedia dua kantong terpisah, masing-masing bertuliskan "Aturan di Sekolah" dan "Aturan di Rumah" serta terdapat stick aturan dengan jumlah yang banyak, setiap stick memiliki gambar yang berbeda beserta keterangan tulisan bacaan kegiatannya di belakangnya, seperti yang tertera pada gambar 7 dan 8. Stick tersebut terdiri dari gambar disertai tulisan beberapa aturan di rumah dan di sekolah. Peserta didik masing-masing bergantian mengambil 1 stick kemudian memasukkan ke dalam salah satu kantong sesuai dengan aturan yang terdapat di stick.

Gambar 5 berupa sisi menjodohkan. Sisi ini membahas materi tentang manfaat yang diperoleh saat mematuhi sebuah aturan. Melalui pembelajaran ini, diharapkan peserta didik semakin menyadari pentingnya mematuhi aturan. Terdapat 5 pernyataan pada bagian aturan dan bagian manfaat yang harus dijodohkan dengan benar oleh peserta didik menggunakan benang yang sudah tersedia. Gambar 6 berupa sisi kartu tantangan. Sisi ini memberikan peserta didik pengalaman langsung atau simulasi peran dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan penasaran dalam mengikuti pembelajaran. Tersedia beberapa kartu yang diantaranya berisi pertanyaan, bermain peran, dan juga simulasi situasi nyata. Untuk media "Smart Box" peneliti melakukan pengumpulan data-data berupa referensi buku-buku yang digunakan sebagai sumber materi untuk diaplikasikan pada media pembelajaran "Smart Box". Buku yang digunakan berupa buku guru dan peserta didik Pendidikan Pancasila kelas II. Peneliti juga mencari referensi lain untuk menjadikan media ini memenuhi hambatan yang ada, dengan menambahkan beberapa game edukatif di dalamnya yang ramah untuk peserta didik kelas II.

3) Pengembangan (Development)

Kemudian setelah pembuatan media pembelajaran "Smart Box" selesai, dilakukan validasi pada produk pada ahli materi dan ahli media. Peneliti melakukan validasi materi dan validasi media pada Ibu Sri Yanti, S.Pd. selaku wali kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462. Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah materi dan media yang dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk diimplementasikan atau belum. Dalam metode penelitian ini ada dua tahap yang akan dilakukan pada tahap pengembangan ini, sebagai berikut :



Gambar 10. Diagram Presentase hasil

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh Ibu Sri Yanti, S.Pd. selaku guru kelas IIA dengan tujuan untuk mengetahui kebenaran isi materi dan seberapa valid materi yang disampaikan dalam media pembelajaran. Terdapat saran dan masukan yaitu pada bagian materi, agar terlihat atau terbaca oleh seluruh peserta didik di dalam kelas, sebaiknya bisa dibuatkan materi di Power Point. Saran tersebut yang akan digunakan peneliti untuk melakukan revisi kembali materi pada media pembelajaran, sebelum media tersebut di uji cobakan atau diimplementasikan kepada peserta didik. (Sari dkk., 2024).

b. Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan oleh Ibu Sri Yanti, S.Pd. selaku guru kelas IIA untuk mengukur kelayakan produk media pembelajaran tersebut. Setelah melakukan validasi ke ahli media, maka untuk selanjutnya peneliti gunakan sebagai acuan dasar untuk melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran “*Smart Box*” sebelum diuji cobakan pada peserta didik. (Sari dkk., 2024). Secara keseluruhan, tujuan akhir dari validasi yang dilakukan ini untuk memperoleh penilaian secara umum terkait penggunaan media pembelajaran “*Smart Box*” yang sudah dikembangkan. Terdapat 2 penilaian umum diperoleh yaitu media dapat digunakan tanpa revisi serta media dapat digunakan dengan revisi kecil.



Gambar 11. Uji Validasi



Gambar 12. Kegiatan Pengisian Instrumen Validasi

4) Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk media pembelajaran di revisi dari hasil saran dan komentar validasi, selanjutnya tahap implementasi atau uji coba produk media pembelajaran “*Smart Box*” kepada peserta didik kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462 Surabaya dengan jumlah peserta didik 29 anak yang dilakukan secara langsung di ruang kelas pada hari Rabu, tanggal 13 November 2024. Pada tahap ini peneliti memandu jalannya proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran diawali dengan pengenalan, berdoa, *ice breaking*, pemaparan materi melalui *Powerpoint* (PPT), uji coba media pembelajaran “*Smart Box*”, penguatan materi, lalu ditutup dengan berdoa. Pada uji coba media pembelajaran “*Smart Box*” ini, peserta didik dibentuk kelompok lalu bergantian maju di depan kelas untuk mengerjakan quiz dan tantangan yang terdapat pada media pembelajaran “*Smart Box*”. *Quiz* dan tantangan ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi “Aturan Di Rumah dan Di Sekolah”. Langkah-langkah kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran meliputi:

- a) Menyampaikan materi melalui Power Point yang ditampilkan di proyektor kelas, sesuai dengan saran ahli materi.



Gambar 13. Penyampaian Materi

- b) Menjelaskan proses penggunaan media pembelajaran “*Smart Box*”.
- c) Membagi peserta didik ke dalam 4 kelompok & mengkoordinasi peserta didik berkumpul dengan kelompoknya.

- d) Memulai uji coba media pembelajaran “*Smart Box*”.
- e) Melakukan permainan edukatif dan interaktif, peserta didik bergantian maju ke depan kelas untuk bergantian bermain games edukatif sementara peserta didik yang lain memperhatikan.



Gambar 14. Permainan Edukatif Kantong Aturan



Gambar 15. Permainan Edukatif Menjodohkan



Gambar 16. Permainan Edukatif Kartu Tantangan

- f) Melakukan wawancara dengan 5 peserta didik yang sudah mengikuti rangkaian uji coba media pembelajaran dari awal hingga akhir.



Gambar 17. Wawancara kepada peserta didik

Respon sikap peserta didik pada saat uji coba terlihat sangat antusias dan aktif. Selama proses uji coba, peserta didik menunjukkan semangat tinggi saat berinteraksi dengan media pembelajaran “*Smart Box*” dengan mengikuti permainan dan berdiskusi dengan teman lainnya. Hal ini menunjukkan minat yang besar terhadap materi yang diajarkan dengan media pembelajaran yang digunakan.

5) Evaluasi (evaluation)

Melalui penelitian yang dilaksanakan, terlihat bagaimana validasi media “*Smart Box*” pada pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi ajar “Peraturan Di Rumah dan Di Sekolah” pada kelas IIA dilaksanakan 2 validator, yang mencakup 1 ahli materi dan 1 ahli media. Melalui validasi yang dilakukan oleh keduanya, maka dapat ditentukan Bagaimana kelayakan dari media berupa “*Smart Box*” sehingga diketahui Apakah media tersebut mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar bagi peserta didik sebagaimana yang dicantumkan pada beberapa pertanyaan untuk membuat nilai akhir, yang diperoleh dari validasi materi dijelaskan sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi Oleh Validator

No.	Skor		Skor Total	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
	Aspek Komponen					
	Kelayakan Isi Atau Materi	Kebenaran Isi Atau Materi				
1.	32	12	44	22	100%	Sangat Layak

Tabel 6. Tabel Kriteria Tingkat Validasi Ahli Materi

No.	Kategori	Kriteria Validasi (%)
1.	Sangat Layak	81%-100%
2.	Layak	61%-80%
3.	Cukup Layak	41%-60%
4.	Kurang Layak	21%-40%
5.	Sangat Kurang Layak	0%-20%

Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli materi diketahui bahwa materi pembelajaran “*Smart Box*” memiliki nilai kevalidan 100% dikategorikan sangat layak dan dinyatakan layak digunakan. Adapun

validator memberikan saran seperti, tampilan materi pada sisi pertama “*Smart Box*” terlalu kecil jika digunakan untuk satu kelas maka dapat dibuatkan PPT materi agar dapat dijangkau untuk satu kelas. Kemudian validasi juga dilaksanakan terhadap ahli media dijelaskan sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Media Oleh Validator

No.	Skor			Skor Total	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
	Aspek Komponen						
	Aspek Desain dan Tampilan	Aspek Bentuk Permainan	Fungsional				
1.	28	16	8	52	17.33	100%	Sangat Layak

Tabel 8. Tabel Kriteria Tingkat Validasi Ahli Media

No.	Kategori	Kriteria Validasi (%)
1.	Sangat Layak	81%-100%
2.	Layak	61%-80%
3.	Cukup Layak	41%-60%
4.	Kurang Layak	21%-40%
5.	Sangat Kurang Layak	0%-20%

Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli media diketahui bahwa media pembelajaran “*Smart Box*” memiliki nilai kevalidan 100% yang dikategorikan sangat layak dan dinyatakan layak digunakan. Namun demikian, validator turut memberikan saran kepada peneliti, diantaranya menambahkan stick aturan untuk sisi kedua “*Smart Box*” dan menambahkan foto peserta didik. Dengan demikian, media “*Smart Box*” layak digunakan untuk uji coba produk di lapangan. Kemudian, tingkat praktis dari media berupa “*Smart Box*” dilihat dari angket respon peserta didik, sesudah digunakan media berupa “*Smart Box*” untuk mata ajar Pendidikan Pancasila materi Aturan Di Rumah dan Di Sekolah.

Tabel 9. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Pengimplementasian “*Smart Box*”

No	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik
1.	Apakah sebelumnya sudah pernah menggunakan media pembelajaran " <i>Smart Box</i> "? Jika pernah, pada mata pelajaran apa?	Belum pernah (5 peserta didik)
2.	Apakah kamu lebih suka belajar menggunakan media pembelajaran " <i>Smart Box</i> ", PPT interaktif, video, atau buku teks? Mengapa kamu memilih itu?	Lebih suka belajar menggunakan “ <i>Smart Box</i> ” karena terdapat permainan, banyak gambar lucu dan menarik (5 peserta didik)
3.	Apakah kamu lebih mudah memahami materi "Aturan Di Rumah dan Di Sekolah" dengan menggunakan media pembelajaran " <i>Smart Box</i> "?	Suka menggunakan smartbox dan lebih mudah dipahami (5 Peserta didik)
4.	Bagaimana perasaanmu ketika belajar dengan menggunakan media " <i>Smart Box</i> "?	Senang, Suka, seru, bahagia (5 peserta didik)
5.	Apakah kamu merasa lebih percaya diri saat menjawab pertanyaan setelah belajar menggunakan media pembelajaran " <i>Smart Box</i> "?	Ya, karena saya menjawab sambil bermain dan bergerak.jadi lebih seru menjawab dengan bermain bersama teman-teman (5 peserta didik)
6.	Apakah media pembelajaran “ <i>Smart Box</i> ” membuat kamu lebih tertarik dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran?	Ya tentu (5 peserta didik)



7.	Apakah kamu mengalami kesulitan atau masalah saat menggunakan media pembelajaran “ <i>Smart Box</i> ”?	Tidak, sangat mudah digunakan (5 peserta didik)
8.	Menurut kamu adakah materi lain yang sulit dipahami sehingga memerlukan media pembelajaran “ <i>Smart Box</i> ”, jika ada materi apakah itu?	Ada, semua materi di PPKn sulit untuk dipahami jadi kalau bisa semuanya menggunakan smartbox (1 Peserta didik) Ada, materi pembagian. menit dan penjumlahan. Tapi bisa memahami jika menggunakan “ <i>Smart Box</i> ” (1 Peserta didik) Ada. Mata pelajaran IPA alangkah lebih baik menggunakan media “ <i>Smart Box</i> ” (1 Peserta didik) Tidak (1 Peserta didik) Tidak, namun alangkah lebih baik jika mata pelajaran seni rupa menggunakan media “ <i>Smart Box</i> ” (1 Peserta didik)
9.	Apakah kamu ingin menggunakan media media pembelajaran “ <i>Smart Box</i> ” lagi? Mengapa?	Iya, karena seru ada permainannya jadi tidak bosan (5 peserta didik)
10.	Apakah ada saran atau ide yang bisa kamu berikan agar kamu lebih mudah dalam menggunakan media pembelajaran “ <i>Smart Box</i> ”?	Tidak ada karena sudah bagus (2 peserta didik) Ditambah permainan lain (1 Peserta didik) Stiknya ditambah lagi (1 Peserta didik) Ditambah wajah peserta didik (1 Peserta didik)

Hasil evaluasi respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran “*Smart Box*” memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Sebagian besar peserta didik merasa lebih mudah memahami materi, lebih percaya diri, dan lebih bersemangat saat pembelajaran. Peserta didik juga memberikan tanggapan positif terkait desain serta konten permainan dalam media tersebut, yang dinilai menyenangkan dan membantu dalam pembelajaran. Selain itu, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Respon peserta didik menunjukkan bahwa mereka tidak hanya merasa senang tetapi juga lebih aktif selama proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif, seperti penggunaan “*Smart Box*” dapat menjadi solusi dalam menghadapi tantangan pembelajaran di kelas rendah. Melalui data yang telah dianalisis, diketahui bahwa media pembelajaran “*Smart Box*” yang telah dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, sebagaimana diungkapkan oleh validator. Validasi dilakukan melalui dua jenis validasi, yaitu oleh ahli di bidang media dan ahli di bidang materi. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dijadikan indikator kelayakan sebuah media. “*Smart Box*” mencakup 10 pertanyaan yang telah divalidasi dan memperoleh nilai sebesar 100%, sehingga dikategorikan sangat valid. Selain itu, materi yang dikembangkan dalam media “*Smart Box*” dinyatakan layak karena sesuai dengan tujuan pengajaran dan indikator pembelajaran. Nilai yang diperoleh adalah 100%, yang juga dikategorikan sangat layak. Menurut kajian pengembangan yang relevan (Krismawati., dkk 2021) hasil uji validasi materi dan media kategori tersebut memiliki rata-rata sesuai. Kepraktisan media pembelajaran “*Smart Box*” ditunjukkan melalui hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil uji praktikalitas, media pembelajaran “*Smart Box*” memperoleh nilai 100% dari guru dan peserta didik kelas IIA SDN Lidah Wetan II / 462, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Penilaian ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan dan menarik perhatian peserta didik. Selain itu, tanggapan positif yang diberikan oleh peserta didik mengindikasikan adanya ketertarikan yang kuat terhadap media ini. Penggunaan “*Smart Box*” terbukti mampu meningkatkan minat belajar serta hasil pembelajaran peserta didik. Semua peserta didik memberikan umpan balik yang menunjukkan kepuasan terhadap penggunaan media ini dalam proses belajar.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan : 1) Media pembelajaran “*Smart Box*” dikembangkan berdasarkan dari hasil analisis permasalahan yang ada dilapangan 2) Media pembelajaran “*Smart Box*” efektif digunakan untuk memahami materi pendidikan pancasila



mengenai Aturan di Rumah dan di Sekolah yang mana dapat dilihat dari respon positif peserta didik dan berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik setelah pengimplementasian media pembelajaran “Smart Box”. 3) Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Pendidikan pancasila berupa “Smart Box” menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif yang mana terlihat pada penilaian validasi produk “Smart Box” dari ahli materi dan media yang memperoleh presentasi validasi materi dan media sebesar 100% dengan kriteria sangat baik atau layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perlunya mengembangkan media “Smart Box” untuk mata pelajaran lain, sehingga peserta didik merasa termotivasi dan lebih tertarik belajar.
- 2) Untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya, media “Smart Box” dapat dikemas dalam bentuk yang menarik dan interaktif, seperti permainan sederhana, cerita pendek, atau kuis.
- 3) Diharapkan akan ada penelitian lebih lanjut seperti penelitian desain untuk lebih membuat penggunaan media “Smart Box” lebih interaktif dalam pembelajaran di kelas.
- 4) Dapat dimanfaatkan oleh guru maupun tenaga pengajar lainnya sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran secara klasikal maupun individu.

Daftar Pustaka

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- 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), 3077-3086. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/778/534>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran smart box untuk anak tuna grahita. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356 (20), 66–72.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.51188/jcipe.v1i1.001>
- Krismawati, N. I., Sutama, I. W., & Astuti, W. (2021). Pengembangan Media Koptar Calista untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 7(2), 205-217.
- Kurnia, H (2022). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Daring PPKn melalui Pendekatan Problem Posing Berbasis Infografis. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 1(1), 1-10.
- Kurnia, H. & Kurnia, S. N. (2022). Tes Instrumen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi dan Keterampilan Literasi Digital. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.51188/jcipe.v1i1.001>
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>



- Nursafitri, S., Silfiyana, Huda, M. F., & Solina, A. (2021). Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI/SD. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021*, 793–808.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (1), 545–554.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (Nomor 40 Tahun 2022). Tentang Penugasan Guru Sebagai Kepala Sekolah.
- Purnama Sari, E., Aru Fantiro, F., Wahyu Putri Utami, I., & FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, P. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI DALAM KALIMAT TRANSITIF DAN KALIMAT INTRANSITIF PESERTA DIDIK KELAS 4 SEKOLAH DASAR.
- Putri, T. S., Dewi, N. K., & Ekawati, Y. Y. (2024). PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SD MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10), Article 10. <https://doi.org/10.62281/v2i10.833>
- Sukaryanti, A., & Dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140–149
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yaumi, M. (2017). Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. Provided by Repositori UIN Alauddin Makassar
- Yuliastri, N. A., Fitriani, R., & Ilhami, B. S. (2021). Pengembangan Media Smart Box dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.25273/jcare.v8i2.8556>
- Zahro, N. L. (2024, Juni). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS RENDAH SD NEGERI LIDAH WETAN II/462*. Universitas Islam Negeri. [Http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/35345/1/Nurul%20Lathifatuz%20Zahro_202101040002.Pdf](http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/35345/1/Nurul%20Lathifatuz%20Zahro_202101040002.Pdf)