

Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Vania Seprinasari¹, Nawwara Shofa²

Universitas PGRI Semarang^{1,2}

e-mail¹ : seprinasarivania@gmail.com e-mail² : nawwarashofa07@gmail.com

Article Information Received: 15-3-2023 Accepted: 26-5-2023 Published: 02-06-2023

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga kurang menarik dan belum melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* memperoleh respon positif dari guru dan siswa serta mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi warisan budaya Indonesia.

Kata Kunci: IPAS, Media Pembelajaran, *Smart Box*, Sekolah Dasar, Warisan Budaya Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pada jenjang sekolah dasar, media pembelajaran memegang peranan penting karena siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan bantuan visual dan aktivitas langsung dalam memahami konsep pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam (Kemendikbudristek, 2022) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kepedulian siswa terhadap lingkungan alam, sosial, dan budaya. Salah satu materi penting dalam IPAS kelas V adalah Warisan Budaya

Indonesia, yang mencakup keragaman budaya, tradisi, rumah adat, tarian daerah, makanan khas, serta nilai-nilai luhur bangsa. Materi ini memiliki peran strategis dalam menanamkan rasa cinta tanah air dan identitas budaya sejak dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada kegiatan tugas akhir mahasiswa, pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, salah satunya melalui *Smart Box*. *Smart Box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak edukatif yang berisi materi pembelajaran yang disajikan secara visual, naratif, dan aktivitas eksploratif (Sari & Putra, 2021). Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran visual dapat membantu mengonkretkan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan itu, Musfiqon (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita dan aktivitas kontekstual mampu meningkatkan minat belajar, literasi, serta empati sosial siswa.

Melalui pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi Warisan Budaya Indonesia, siswa tidak hanya membaca informasi secara tekstual, tetapi juga belajar melalui cerita, gambar, dan aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menarik, bermakna, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* serta mengetahui kelayakan dan respon pengguna terhadap media tersebut. Menurut (Sugiono, 2020) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tertentu. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahap, yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan pengamatan proses pembelajaran untuk mengetahui karakteristik siswa, kendala yang dihadapi guru, serta kebutuhan media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif. Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran *Smart Box* yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan alur cerita, serta desain tampilan media. Desain *Smart Box* disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media pembelajaran *Smart Box* berdasarkan desain yang telah disusun. Media dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi desain seperti Canva untuk menghasilkan tampilan visual yang menarik. Media *Smart Box* yang telah dikembangkan diimplementasikan pada pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media *Smart Box* melalui wawancara dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan manfaat media *Smart Box*. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta hasil pekerjaan siswa.

HASIL

Hasil penelitian diperoleh dari tahapan implementasi dan evaluasi media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia kelas V sekolah dasar. Data hasil penelitian dideskripsikan berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan berisi materi Warisan Budaya Indonesia yang disajikan dalam bentuk cerita naratif, gambar ilustratif, serta aktivitas sederhana yang dapat dilakukan siswa. Materi disusun sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas V dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan media dirancang dengan warna dan ilustrasi yang menarik agar mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.



Gambar 1 Media *Smart Box* Warisan Budaya Indonesia



Gambar 2 Media *Smart Box* Warisan Budaya Indonesia

Pada tahap implementasi, media *Smart Box* digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS di kelas V. Berdasarkan dokumentasi kegiatan pembelajaran, siswa terlihat antusias saat guru memperkenalkan media *Smart Box* dan menjelaskan cara penggunaannya. Siswa secara aktif membaca cerita, mengamati gambar budaya daerah, serta berdiskusi terkait isi media. Aktivitas pembelajaran berlangsung lebih interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks.



Gambar 3 Implementasi di SD

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media *Smart Box* mudah digunakan dan membantu guru dalam menyampaikan materi Warisan Budaya Indonesia secara lebih konkret. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih

fokus, aktif bertanya, dan berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran. Media *Smart Box* juga mempermudah guru dalam mengaitkan materi budaya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil wawancara dapat dilihat pada dialog dibawah ini:

Peneliti : Bagaimana awal mula Ibu mengetahui media *Smart Box* dan alasan mulai menggunakannya dalam pembelajaran?

Guru : Guru menggunakan media *Smart Box* dari saat kuliah dulu yang menjadi alternatif media yang menarik. Alasan utama penggunaan *Smart Box* adalah karena media ini dinilai menarik, inovatif, serta mampu membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih konkret dan menyenangkan.

Peneliti : Apa tujuan pembelajaran yang ingin Ibu capai melalui penggunaan media *Smart Box* di kelas?

Guru : Tujuan penggunaan media *Smart Box* adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Selain itu, *Smart Box* juga digunakan untuk melatih kerja sama dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat.

Peneliti : Menurut Ibu, seberapa efektif media *Smart Box* dalam membantu penyampaian materi pembelajaran kepada siswa?

Guru : Menurut saya, media *Smart Box* sangat efektif dalam membantu penyampaian materi karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Peneliti : Bagaimana respon siswa selama proses pembelajaran ketika media *Smart Box* digunakan?

Guru : Respon siswa sangat positif. Siswa terlihat lebih antusias, fokus, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta ingin mencoba menggunakan *Smart Box* secara langsung.

Peneliti : Apakah penggunaan *Smart Box* dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran? Jelaskan.

Guru : Ya, penggunaan *Smart Box* mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Siswa menjadi lebih berani untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan bersifat menarik dan melibatkan siswa secara langsung.

- Peneliti : Bagian atau fitur apa dari *Smart Box* yang menurut Bapak/Ibu paling membantu siswa dalam memahami materi?
- Guru : Bagian *Smart Box* yang paling membantu adalah bagian kantong warisan budaya Indonesia, karena siswa sangat antusias pada bagian permainan yang satu itu.
- Peneliti : Apakah Ibu mengalami kendala selama penggunaan *Smart Box* di kelas? Jika ya, kendala apa saja yang muncul?
- Guru : Kendala yang dialami adalah keterbatasan waktu pembelajaran karena siswa sangat antusias sehingga membutuhkan waktu lebih lama, serta jumlah *Smart Box* yang terbatas sehingga harus digunakan secara bergantian.
- Peneliti : Upaya apa yang Ibu lakukan untuk mengatasi kendala tersebut agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik?
- Guru : Guru mengatur waktu pembelajaran dengan lebih terstruktur dan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok agar penggunaan *Smart Box* dapat berjalan secara efektif dan merata.
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah media *Smart Box* layak digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran di kelas? Jelaskan alasan Ibu.
- Guru : Media *Smart Box* sangat layak digunakan secara berkelanjutan karena terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Selain itu, media ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran.
- Peneliti : Apa saran atau masukan Ibu untuk pengembangan dan penyempurnaan media *Smart Box* ke depannya?
- Guru : Guru menyarankan agar *Smart Box* dikembangkan dengan menambah variasi materi, permainan, serta desain yang lebih kuat dan tahan lama agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar siswa menyatakan senang belajar menggunakan media *Smart Box*. Siswa merasa materi lebih mudah dipahami karena disajikan melalui cerita dan gambar yang menarik. Selain itu, siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi tidak membosankan dan mereka lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Hasil wawancara sebagai berikut:

Siswa 1

- Peneliti : Apa yang kamu ketahui tentang media *Smart Box* yang digunakan saat pembelajaran?
- Siswa : *Smart Box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak yang berisi permainan dan kartu materi.
- Peneliti : Bagaimana perasaanmu ketika belajar menggunakan *Smart Box*?
- Siswa : Saya merasa senang dan bersemangat saat belajar menggunakan *Smart Box*.
- Peneliti : Apakah *Smart Box* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan? Jelaskan.
- Siswa : Ya, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain.
- Peneliti : Bagian apa dari *Smart Box* yang paling kamu sukai?
- Siswa : Bagian yang paling saya sukai adalah permainan yang ada di dalam *Smart Box*.
- Peneliti : Apakah *Smart Box* memudahkanmu dalam memahami materi pelajaran? Jika iya, bagaimana?
- Siswa : Ya, saya jadi lebih aktif karena ingin mencoba dan menjawab pertanyaan.
- Peneliti : Menurutmu, apa manfaat belajar menggunakan *Smart Box*?
- Siswa : Manfaatnya adalah belajar jadi tidak membosankan dan lebih mudah dipahami.
- Peneliti : Adakah kesulitan yang kamu rasakan saat menggunakan *Smart Box*? Jika ada, apa?
- Siswa : Kesulitannya adalah harus bergantian dengan teman.
- Peneliti : Apakah kamu ingin *Smart Box* digunakan lagi pada pembelajaran selanjutnya? Jelaskan alasannya.
- Siswa : Karena belajar jadi lebih seru.
- Peneliti : Apa saranmu agar *Smart Box* menjadi lebih menarik dan mudah digunakan?

Siswa : *Smart Box* bisa ditambah gambar dan permainan yang lebih banyak.

Siswa 2

Peneliti : Apa yang kamu ketahui tentang media *Smart Box* yang digunakan saat pembelajaran?

Siswa : *Smart Box* adalah alat bantu belajar yang digunakan guru saat pembelajaran.

Peneliti : Bagaimana perasaanmu ketika belajar menggunakan *Smart Box*?

Siswa : Saya merasa senang dan tidak bosan.

Peneliti : Apakah *Smart Box* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan? Jelaskan.

Siswa : Ya, karena pembelajaran jadi seperti bermain.

Peneliti : Bagian apa dari *Smart Box* yang paling kamu sukai?

Siswa : Bagian permainan kantong warisan budaya Indonesia.

Peneliti : Apakah *Smart Box* memudahkanmu dalam memahami materi pelajaran? Jika iya, bagaimana?

Siswa : Ya, karena materinya lebih mudah dimengerti.

Peneliti : Menurutmu, apa manfaat belajar menggunakan *Smart Box*?

Siswa : Ya, saya lebih berani menjawab pertanyaan.

Peneliti : Adakah kesulitan yang kamu rasakan saat menggunakan *Smart Box*? Jika ada, apa?

Siswa : Bagian permainan mencocokkan warisan budaya dengan daerah asalnya.

Peneliti : Apakah kamu ingin *Smart Box* digunakan lagi pada pembelajaran selanjutnya? Jelaskan alasannya.

Siswa : Ya, karena pembelajaran lebih menyenangkan.

Peneliti : Apa saranmu agar *Smart Box* menjadi lebih menarik dan mudah digunakan?

Siswa : *Smart Box* bisa dibuat lebih besar dan berwarna.

Siswa 3

Peneliti : Apa yang kamu ketahui tentang media *Smart Box* yang digunakan saat pembelajaran?

Siswa : *Smart Box* adalah media ajar.

Peneliti : Bagaimana perasaanmu ketika belajar menggunakan *Smart Box*?

Siswa : Saya merasa senang dan tertarik.

Peneliti : Apakah *Smart Box* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan? Jelaskan.

Siswa : Ya, sangat menyenangkan.

Peneliti : Bagian apa dari *Smart Box* yang paling kamu sukai?

Siswa : Bagian yang saya sukai adalah permainan.

Peneliti : Apakah *Smart Box* memudahkanmu dalam memahami materi pelajaran? Jika iya, bagaimana?

Siswa : Ya, karena bisa belajar bersama teman.

Peneliti : Menurutmu, apa manfaat belajar menggunakan *Smart Box*?

Siswa : Manfaatnya adalah belajar jadi tidak membosankan.

Peneliti : Adakah kesulitan yang kamu rasakan saat menggunakan *Smart Box*? Jika ada, apa?

Siswa : Tidak ada.

Peneliti : Apakah kamu ingin *Smart Box* digunakan lagi pada pembelajaran selanjutnya? Jelaskan alasannya.

Siswa : Karena lebih asyik.

Peneliti : Apa saranmu agar *Smart Box* menjadi lebih menarik dan mudah digunakan?

Siswa : Banyakin permainannya.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia di kelas V memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Media *Smart Box* mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa dalam membaca cerita, mengamati gambar, berdiskusi, serta keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat.

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual dan manipulatif efektif digunakan pada siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. *Smart Box* membantu mengonkretkan konsep-konsep abstrak mengenai warisan budaya Indonesia melalui gambar, cerita, dan aktivitas eksploratif sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan *Smart Box* juga mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan membaca, mengamati, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media *Smart Box* mempermudah guru dalam menyampaikan materi Warisan Budaya Indonesia secara lebih menarik dan kontekstual. Guru dapat mengaitkan materi budaya dengan kehidupan nyata siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sementara itu, hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa penyajian materi melalui cerita dan gambar membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi serta lebih berani menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Musfiqon (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita dan aktivitas kontekstual mampu meningkatkan pemahaman, minat belajar, empati sosial, serta kemampuan literasi siswa.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran IPAS materi Warisan Budaya Indonesia di kelas V memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang bersifat visual, naratif, dan kontekstual. Oleh karena itu, media *Smart Box* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS, dan disarankan guru mengembangkan media serupa sesuai kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Musfiqon. (2019). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sari, D. P., & Putra, R. A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis kotak edukatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 145–153.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.