

## **Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD**

Ayu Sukaryanti<sup>(1)</sup>, Murjainah<sup>(2)</sup>, Sylvia Lara Syaflin<sup>(3)</sup>

<sup>1</sup> FKIP, Universitas PGRI Palembang 1, Indonesia

<sup>2,3</sup> Universitas PGRI Palembang 2,3, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [ayusukaryanti2016@gmail.com](mailto:ayusukaryanti2016@gmail.com). <sup>2</sup> [murjainah@univpgri-palembang.ac.id](mailto:murjainah@univpgri-palembang.ac.id). <sup>3</sup> [sylvialaras@gmail.com](mailto:sylvialaras@gmail.com). <sup>3</sup>

**Abstrak:** Tujuan dari studi pengembangan ini adalah untuk menghasilkan smart box keberagaman Indonesia yang valid dan praktis dari rumah adat yang berpotensi berdampak pada siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 31. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes prestasi akademik. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keragaman lingkungan belajar kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti Indonesia untuk siswa kelas IV SD berdasarkan penilaian validasi yang diperoleh misalnya. 3 orang dosen yang dinilai pada semua aspek yaitu. H. struktur, isi dan bahasa. 87,7%%, Keanekaragaman terbukti praktis berdasarkan survei siswa, rata-rata 88,7% di kelas I dan 96,7% di kelas I memenangkan si kecil. pada fase kelompok dan lingkungan belajar kotak pintar keragaman yang dikembangkan Indonesia untuk siswa kelas IV SD yang dampak efektif atau potensialnya meningkat sebesar 80,3 persen. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan keragaman lingkungan pembelajaran kotak cerdas untuk siswa kelas IV SD di Indonesia telah terbukti valid, layak dan berpotensi berdampak.

---

### **Tersedia Online di**

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

### **Sejarah Artikel**

Diterima pada : 02-01-2023

Disetujui pada : 20-01-2023

Dipublikasikan pada : 31-01-2023

---

### **Kata Kunci:**

Media, Kotak Pintar, Keragaman di Indonesia, Siswa Kelas IV, Sekolah Dasar

---

### **DOI:**

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman memberikan dampak terhadap semua aspek kehidupan kecuali pendidikan (Ayurachmawati, Lara Syaflin, & Prasrihamni, 2022). Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, bisa dikatakan transfer pengetahuan, perubahan sikap, perubahan nilai, pengembangan kepribadian dll, agar anak memiliki pemahaman yang baik. Dalam dunia pendidikan, keterampilan pemecahan masalah berjalan seiring dengan kemampuan memahami dengan baik. Siswa tahu bagaimana menyelesaikan tugas-tugas yang berorientasi pada masalah sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan nantinya tercapai (Nurkolis, 2013). Pendidikan dasar adalah pendidikan yang diselesaikan oleh siswa yang berusia antara 7 sampai 12 tahun. Pelatihan dasar berlangsung selama 6 tahun (Marta Mevia, Murjainah, & Ayurachmawati, 2022)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yg diharapkan, hal tadi wajib dilakukan melalui pembelajaran yg berkualitas. Selama proses belajar harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan. Dengan bantuan pelajaran dapat dilakukan proses pelajaran yang interaktif, menghibur.

Pembelajaran sekolah saat ini monoton dan berpusat pada guru, siswa tidak mengetahuinya keterampilan belajar yang teruji, sehingga keterampilan siswa kurang optimal dan hasil belajar tidak terantisipasi (Susanto, 2014). Indikator dari fenomena di atas adalah kurangnya RPP yang mengaktifkan siswa, pelaksanaan pembelajaran kontekstual dan kurangnya dukungan pembelajaran dan umpan balik, ketidaktahuan aplikasi. dalam pembelajaran.

Media diperlukan untuk membantu siswa memahami pelajaran. arti lingkungan belajar serba guna diikuti oleh siswa (Saputri, Destiniar & Murjainah, 2022) Penggunaan media massa membantu guru dan siswa untuk belajar, Tujuan pembelajaran mudah dicapai dengan media yang tepat. Sesuai dengan pendapat yang disampaikan (Hamid & Mustofa, 2020). bahwa pemanfaatan lingkungan belajar dapat direncanakan dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, memberikan kesempatan dan pilihan kepada siswa sesuai dengan gaya belajarnya, memungkinkan gaya inovatif. . lingkungan belajar yang dibutuhkan. Menyesuaikan menggunakan ciri materi & ciri siswa. Pembelajaran sebagai lebih jelas, lebih menarik, lebih bervariasi & lebih interaktif.

Berdasarkan studi pendahuluan yg dilakukan sang peneliti Sekolah Dasar Negeri Cinta Damai, Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan sarana komunikasi yang tersedia di sekolah sebagai gambaran pembelajaran, namun media tersebut kurang memenuhi kebutuhan atau kelangkaan. . pilihan media yang tersedia untuk materi. Media yang digunakan guru adalah media gambar pada buku pelajaran siswa, karena belum didukung oleh sarana dan prasarana seperti proyektor, multimedia dan ketersediaan teknologi untuk menganalisis kebutuhan SD Negeri Cinta Damai. Penggunaan media massa dalam pembelajaran belum menarik perhatian dan perhatian yang sebaik-baiknya, terutama di sekolah dasar yang sangat membutuhkan lingkungan belajar yang konkrit atau nyata. Materi pembelajaran disajikan dalam lingkungan belajar yang menarik untuk menciptakan motivasi belajar.

Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan pada April 2022 menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode tradisional dan tanya jawab. dalam proses pembelajaran yaitu. sebagian besar siswa adalah pendengar pasif. Keadaan ini membuat pembelajaran di kelas benar-benar berpusat pada guru dan mempersulit siswa untuk memahami apa yang dipelajarinya, terutama isi materi.

Diantara permasalahan tersebut, perlunya solusi yang meningkatkan pemahaman membaca siswa diperlukan media pembelajaran yang merangsang keterampilan membaca sesuai dengan kebutuhan siswa (Puteri, Ferdiansyah & Murjainah, 2022).

Media pembelajaran berguna untuk membuat pelajaran menjadi menarik, sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, menjelaskan pentingnya bahan ajar, melibatkan siswa dan mendiversifikasi metode pembelajaran (Suryani & Agung, 2019).

Media kontak cerdas (Puspitasari & Khotimah, 2013) adalah "Bentuk pembayaran memiliki dua sisi dan sebuah kartu. Kartu tersebut adalah kartu bergambar dan kartu kata. Sementara itu (Harnanto, 2016) menyatakan bahwa "kotak pintar adalah kotak kecil yang berisi alat-alat untuk belajar". Dari kedua penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media kontak cerdas berbentuk kotak.dengan dua sisi. , dengan gambar di satu sisi dan pertanyaan dari bahan pelajaran di sisi lain. Mengajar. Hasil Penelitian Sari (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Topik Kebhinekaan Indah Negeriku Kelas IV SD Negeri 159 Palembang. Hasilnya, nilai rata-rata pada ujian 3 siswa tersebut adalah 93.1. Eksperimen 6 siswa 94,6. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media smart box dapat membantu siswa belajar lebih baik.

Hasil penelitian Maulinda (2019) menyerukan pengembangan alat permainan papan pintar khusus subjek untuk memperluas kosakata anak-anak Grup A di Taman kanak-kanak. Itu menunjukkan uji kelayakan untuk Spesialis Material menerima 100% dalam kategori Kualitas Sangat Tinggi, 86% dalam kategori Kualitas Sangat Tinggi untuk Spesialis Lingkungan, 93% dalam kategori Kualitas Sangat Tinggi untuk Spesialis Material dan Spesialis Lingkungan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Smartbox dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil penelitian Krimawat (2021) berjudul "Pengembangan Media Koptar Calista untuk merangsang kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun". Kemudian proporsi

ahli bahasa dan ahli media dalam ujian adalah 93,2%, sesuai dengan hasil ujian kelompok. 94,5% dan ujian kelompok besar 96,6%. Singkatnya, Koptar adalah Calista media. akal karena memenuhi kriteria efisien, efektif dan menarik untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Hasil Penelitian Sitanggung (2020) Pengembangan Media Black Smart Box (Kopitam) Pada Pembelajaran Topik 7 Indahnya Keberagaman Negeriku Sub Topik 2 Kelas IV SD. Hal ini 92% kemampuan media sangat baik, 94% kemampuan materi dan isi sangat baik, dan 94% kemampuan mengajar sangat baik. Intinya lingkungan belajar kotak pintar layak digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Meningkatkan konten penelitian memungkinkan Siswa belajar memahami. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media smart box. Pada penelitian sebelumnya, peneliti lain mengembangkan smart box yang menggunakan bahan dasar karton, sedangkan peneliti pada penelitian ini menggunakan bahan akrilik. dasarnya. Karena bahan dasarnya akrilik bersifat awet, tidak mudah rusak dan tidak mudah terurai, sehingga memenuhi persyaratan media pembelajaran terstruktur. Meskipun penelitian sebelumnya telah mengembangkan media smart box untuk pembelajaran, namun tampilannya masih kurang menarik karena terbuat dari bahan karton yang mudah rusak, sehingga masih belum membuktikan perlunya media dalam pembelajaran. Penggunaan smart contact bertujuan untuk memberikan pembelajaran baru dan membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih mudah. Produk smart box ini telah diujicobakan di SD Negeri Cinta Damai sehingga produk smart box valid dan praktis serta berdampak potensial bagi siswa.

Perkembangan teknologi dan sains semakin mendorong pembaruan internal penggunaan hasil-hasil teknis dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan kemampuan menggunakan sarana yang disediakan sekolah, yang dapat berkembang dan mencerminkan kebutuhan zaman. Oleh karena itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran” (Kustandi & Darmawan, 2020).

Mengenai beberapa ciri lainnya (Merisa, Ario dan Handyani, 2019).

- a. sebuah. sebuah. Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dari pada penjelasan verbal belaka.
- b. Pembelajaran menjadi lebih konkrit dan nyata.
- c. Deskripsi singkat tentang subjek.
- c. yaitu Mendorong siswa untuk belajar lebih mandiri.
- d. Materi pembelajaran terstandar.
- e. Belajar dan mengajar menggunakan berbagai alat pembelajaran.

Keunggulan media pembelajaran (Jelinus & Ambiyar, 2016)

- a. sebuah. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Pentingnya bahan ajar jelas.
- c. Metode pengajarannya beragam.
- d. yaitu Siswa lebih banyak melakukan aktivitas saat belajar

Kotak Pintar merupakan singkatan Dari KO yang artinya kotak, dan PI yang artinya cerdas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kotak adalah kotak kecil untuk tempat perhiasan, aneka barang, dll. Kotak pintar milik media tiga dimensi. Peti biasanya merupakan wadah penyimpanan persegi panjang yang dapat dibuka dengan mengangkat, menggeser, atau memindahkan tutupnya. Bahan pembuatan kotak bervariasi dari kardus untuk menyimpan barang-barang ringan seperti perhiasan hingga kayu untuk barang-barang berat. Orang bijak tahu, orang bijak memiliki pengetahuan. Cerdas adalah proses dan langkah-langkah yang terikat waktu untuk mempelajari sesuatu pada awalnya dalam jangka waktu tertentu hingga akhirnya dia benar-benar mengetahui apa yang telah dia pelajari tentang hal itu.

Keunggulan media pembelajaran smartbox (Harnanto, 2016) adalah sebagai berikut:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari berbagai bidang ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu sosial dirancang untuk berorientasi pada realitas dan fenomena sosial

dan menggabungkan pendekatan multidisiplin dari perspektif dan bidang ilmu sosial yang disebutkan di atas. Mata kuliah inti ilmu sosial mengajarkan konsep ilmu sosial penting yang membantu siswa untuk menjadi warga negara yang baik. Istilah IPS telah resmi digunakan di Indonesia sejak tahun 1975 dan merupakan istilah bahasa Indonesia untuk IPS di Amerika (Susanto, 2014). Ilmu sosial dimaknai sebagai upaya untuk memajukan baik pengetahuan maupun kemampuan berpikir logis bertanggung Bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungan (Yunita Seran & Marwadi, 2021). IPS merupakan disiplin ilmu yang mengungguli beberapa disiplin ilmu lainnya (Mutiani, 2020).IPS sebagai bagian integral dari kurikulum sekolah efektif mempromosikan semua aspek pembelajaran (Anika Maharyani, 2017). Mulailah belajar dari pendapat-pendapat di atas.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan yang sangat mulia dan mulia, yaitu pemahaman dan pengembangan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi, serta kemampuan berpikir tentang ilmu-ilmu sosial (IPS) (Afandi, 2011). Nilai-nilai pengembangan kepribadian, karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, peserta didik dapat bertanggung jawab terhadap masyarakat, masyarakat dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tujuannya jelas dan stabil, untuk menawarkan kepada siswa pendidikan yang lengkap dan utuh. Nilai-nilai pengembangan kepribadian, karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, peserta didik dapat bertanggung jawab terhadap masyarakat, masyarakat dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tujuannya jelas dan stabil, untuk menawarkan kepada siswa pendidikan yang lengkap dan utuh. Dalam model pengembangan Alessian & Trollip, model yang merepresentasikan materi atau informasi yang kompleks dan kompleks dengan cara yang lebih sederhana juga dapat memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Penelitian berdasarkan model Alessia & Trolip. Fase perencanaan, desain dan pengembangan (Safitri & Susanti, 2019).

## METODE

Penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam jenis penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan informasi yang sistematis berdasarkan pengetahuan praktis. Artinya melalui metode penelitian ini dimungkinkan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan penerapan produk tertentu untuk meningkatkan produktivitas kerja, pengembangan produk, model, proses, teknik dan alat metode baru dan analisis masalah. Penelitian dan pengembangan untuk validasi dan pengembangan produk. Validasi produk artinya produk sudah ada dan peneliti hanya menguji keefektifan atau keabsahan produk dengan memperbaharui produk yang sudah ada agar praktis, efektif dan efisien (Sugiyono, 2017). Menurut (Nur Saadah, 2020), R&D (penelitian dan pengembangan) adalah metode pembuatan beberapa produk yang menguji efektivitas produk. Sementara itu (Hamzah, 2020) research development (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan menguji keefektifannya. Tidak selalu hardware (buku, modul, tools, tutorial di kelas dan lab). (Hanafi, 2017) R&D (penelitian dan pengembangan) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Sementara itu (Sefina Samosir & Purwandari, 2021) metode R&D menghasilkan suatu produk yang memerlukan analisis kebutuhan, yang tujuannya adalah penemuan, pengembangan dan validasi produk.

Kesimpulan dari penelitian R&D jenis ini adalah dihasilkannya produk berupa lingkungan belajar untuk berkembang sesuai kebutuhan, yang termasuk dalam kegiatan inovatif dalam pengembangan Produk dan dikembangkan berdasarkan aplikasi produk tertentu. membantu meningkatkan produktivitas tenaga kerja. Penelitian dan pengembangan digunakan sebagai metode penelitian. Penelitian dan pengembangan (research and development), yaitu penelitian yang berkaitan dengan pembuatan produk tertentu dan pengujian keefektifan produk. Saat meneliti produk baru berupa smart box, peneliti menggunakan salah satu model pengembangan Alessi

& Trolip. Model pengembangan Alessi & Trolip adalah model pengembangan berorientasi produk yang khas untuk lingkungan pembelajaran, mis. kotak pintar Dalam penelitian ini, ada dua teknik pengumpulan data, yaitu.:

- a. daftar pertanyaan  
mengumpulkan informasi tentang keakuratan komponen lingkungan belajar yang dibuat oleh peneliti dengan mengajukan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden, jawaban dari siswa. Tujuannya untuk mengetahui reaksi para ahli dan mahasiswa terhadap media smart box yang dihasilkan peneliti guna menjaga validitas media.
- a. tes  
Testing adalah teknik untuk mengukur pembelajaran. Tes adalah teknik atau metode yang melakukan Kegiatan pengukuran dengan pertanyaan dan seperangkat tugas yang harus dikerjakan dan dijawab siswa untuk mengukur perilaku siswa (Arifin, 2017). Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur efek potensial. Tes hasil belajar ini terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang bertujuan untuk menilai penguasaan mata pelajaran di akhir mata kuliah dengan menggunakan Media Smart Box.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pengembangan lingkungan pembelajaran keragaman Smart Boxes untuk siswa kelas IV SD di Indonesia. Proses pengembangan Alessi & Trolip. Hasil penelitian.

1. Tahap perencanaan (desain), yaitu. H. tahap mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan produk, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran. Pada tahap perencanaan ini pelaksanaannya berlangsung dalam tiga tahap yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan pengumpulan bahan.
2. Pada tahap perencanaan, peneliti dibantu dalam merancang bahan ajar. Tahap desain terdiri dari tiga tahap, yaitu pengembangan produk dasar, diagram alir, dan storyboard.
3. Artinya, tahap pengembangan. H. langkah terakhir yang dilakukan peneliti, d. H. Produksi media edukasi, alpha test, setelah itu validator akan menentukan validitas produk media smart box versi pengembangan yang diadaptasi oleh validator. Jawab, pengujian beta (pengujian individu dan kelompok) untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan, dan pengujian lapangan untuk mengetahui kemungkinan dampak dari pengujian lapangan.

Tahap perencanaan pengembangan media smart box berlangsung pada 3 termin menjadi. Tahap perencanaan terdiri dari analisis kasus, analisis kebutuhan dan pengumpulan bahan. Dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru dan siswa, analisis kasus mengungkapkan bahwa banyak siswa di kelas IPS mengalami kesulitan dalam memahami materi, antara lain karena materi IPS biasanya disampaikan secara lisan, sehingga sulit bagi siswa untuk memahami materi tersebut. . Meskipun bahan ajar yang digunakan guru masih berupa buku teks. Maka dari itu, peneliti merancang sumber ajar berupa media kotak pintar pada materi keberagaman di Indonesia. Media ini merepresentasikan masalah untuk dijadikan sebagai titik tolak pengajaran sehingga siswa dengan mudah memahami dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar kelas IV SD. Kemudian langkah selanjutnya adalah teknik pengumpulan data, yaitu mengumpulkan semua bahan yang diperlukan untuk membuat lingkungan belajar tersebut.

Dalam penelitian ini memerlukan beberapa fase untuk mendesain media kotak pintar tersebut. Fase-fase tersebut yaitu fase pengembangan produk, fase pembuatan flowchart dan fase storyboard sebagai berikut:

1. Fase pertama, pengembangan produk awal, di mana peneliti mengembangkan ide, menganalisis tugas dan konsep yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari tugas yang ditetapkan dalam kelas.

2. Fase kedua, membuat flowchart. Tujuannya ialah untuk memudahkan pembuatan media kotak pintar, karena flowchart merupakan alur program yang yang memudahkan dalam pembuatan dan pemahaman materi pembelajaran. Maka, fase ini harus jelas dan sederhana agar proses pembuatan media kotak pintar dapat dipahami dengan baik.
3. Fase ketiga, membuat storyboard. Storyboard ialah rangkaian alur yang menjelaskan tau menggambarkan bagaimana penggunaan dari media kotak pintar ini. Pembuatan storyboard ini berkaitan dengan flowchart yang dibuat sebelumnya.

Fase pengembangan, yaitu suatu pelaksanaan dari perencanaan yang telah disusun. Fase tersebut terdiri dari 5 tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Fase pertama ialah produksi media pembelajaran. Produksi bahan ajar yaitu. Pepembuatan berupa teks atau gambar yang mendukung pengembangan (fase ini menyatukan semua materi yang dikembangkan).





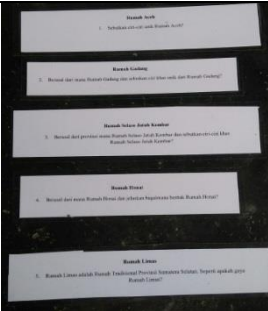
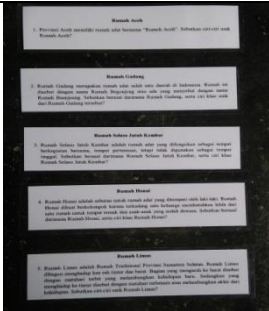


Sumber.: Hasil Perencanaan Riset, 2022  
Gambar 1. Bagian depan kotak pintar



Sumber.: Hasil Perencanaan Riset, 2022  
Gambar 2. Perencanaan di kotak pintar

2. Fase kedua adalah uji alfa. Validasi dari media kotak pintar itu sendiri dimana proses ini dilakukan setelah media kotak pintar selesai di desain. Pada tahap alpha test, produk di ujikan oleh beberapa ahli untuk dinilai tingkat kevalidannya. Sebelum memvalidasi produk, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan pengelola produk yang akan diproduksi untuk kritik dan saran. Setelah konsultasi dan persetujuan dosen pembimbing, peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi produk kepada beberapa ahli dan mengirimkan kuesioner untuk menilai respon media smart box (1) terhadap konstruksi (2). ) isi dan (3) bahasa. Penelitian ini menggunakan kuisisioner sebagai penilaian validitas. Penilaian kuisisioner dilakukan secara kuantitatif yaitu menghitung rata-rata jumlah rating dari tiap-tiap indikator.

**Tabel 1.** Revisi Kotak Piinter Valiidator

Perbakan Oleh Valiidator	Sefelum	Sesyudah
<p><b>Nama Valdator</b> Bapak Moh.. Reza Ifnuari, M.Pd (Valiidator media)</p>	 <p>Di masa lalu masuk akal dan berguna untuk menunjukkan kotak pintar di subjek isi kotak pintar.</p>	 <p>Kotak pintar itu fungsional dan mudah digunakan.</p>
<p><b>Bapak Dr. Darwin Effendi, M.Pd (Validator Bahasa)</b></p>	 <p>Pada awalnya, sebelum revisi, representasi huruf dan kalimat tidak cukup jelas untuk membaca teks.</p>	 <p>Setelah dilakukan revisi, tampilan huruf dan kalimat menjadi lebih bersih.</p>
<p><b>Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd (Validator Materi)</b></p>	 <p>Sebelumnya, sebelum revisi bagian kotak pintar standar</p>	 <p>Setelah dilakukan revisi, tampilan kotak pintar menjadi cantik dan menarik</p>

(sumber: olah data, 2022)

Peneliti memilih Moh. Reza Ifnuari, M.Pd sebagai Validator lingkungan, dimana memberikan saran berdasarkan tabel diatas. Kotak Pintar dalam desain konten sesuai dan dapat digunakan. Selain itu, untuk ahli bahasa peneliti memilih validador, Dr. Darwin Effendi. M.Pd yang menyoroti terkait tampilan huruf dan kalimat. Kemudian peneliti juga memilih Ibu Puji Ayurachmawati, M.Pd sebagai ahli materi, dimana menyoroti bagian tampilan atas dari kotak pintar untuk memperbaiki kalimat judul dari materi sehingga jelas dan mudah dipahami.

3. Langkah keempat adalah pengujian beta, pengujian ini diberikan kepada validator memberikan ulasan dari individu maupun untuk kelompok kecil sebuah pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara individu (penilaian pribadi)
  - a. Untuk memperoleh efek potensial peneliti memilih beberapa siswa kelas IV. Rentang yang digunakan yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Tujuan ini dimaksudkan agar media kotak pintar media yang dikembangkan menjadi praktis. Tahap merupakan tahap uji personal dengan survey siswa yang menilai kualitas media kotak pintar dengan 3 aspek penyajian dan aspek kemanfaatan. Hasil uji ini digunakan sebagai bahan untuk review selanjutnya.. Hasil angket menunjukkan bahwa langkah yang ditempuh adalah dengan

- mengambil rata-rata dari masing-masing indikator yang dievaluasi dengan jumlah hasil penelitian.
- b. Kelompok kecil (kelompok kecil). Tahap diujikan kepada 6 siswa yang mewakili kelompok dengan hasil belajar tinggi, sedang dan rendah. Tujuannya untuk melihat penggunaan media kotak pintar dalam prakteknya. pelaksanaan percobaan prototipe tahap II dilakukan dengan meminta siswa untuk terlebih dahulu melihat dan membaca media kotak pintar tersebut. Pada tahap small group, siswa diminta untuk mengisi angket siswa tentang penggunaan media kotak pintar, yang terdiri dari 3 aspek (aspek representasi, aspek penyajian dan aspek kegunaan), dimana setiap aspek terdiri 10 pertanyaan. Selain itu, peneliti memberikan petunjuk kepada siswa tentang cara pengisian angket respon siswa.
4. Uji coba lapangan: Ketika peneliti memvalidasi validator yang mendapat skor dari survei respon siswa pada fase pertama dan fase kelompok kecil, peneliti menghasilkan produk smart box. Produk smart box memiliki kategori validasi dan praktis. Tujuan dari uji lapangan (field test) adalah untuk melihat kemungkinan pengaruh penggunaan media smartbox pada topik "Bhinneka Tunggal Ika" bagi siswa kelas IV SD sebanyak 31 mata pelajaran. Peninjauan produk dilakukan pada 1 November 2022. Berikut langkah-langkah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti:
- a. sebuah. Tugas sebelumnya, dalam persiapan awal yang dilakukan oleh peneliti, yaitu Peneliti memasuki kelas dan saling menyapa, dan salah satu siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan diri kepada siswa. Selain itu, peneliti mengingat kembali materi pembelajaran yang dipelajari sebelumnya dan menceritakan materi yang dipelajari hari ini yang sedang dibahas, serta tidak lupa menyebutkan tujuan penelitian.
  - b. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan penggunaan kotak pintar kepada siswa.. Kemudian, Siswa dan guru mengembangkan pemikirannya melalui langkah-langkah media dan mencari solusi. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pembelajaran tersebut. Peneliti juga menginstruksikan siswa untuk mengisi pertanyaan dengan format pilihan ganda.
  - c. Sebagai tugas akhir, peneliti memberikan pertanyaan dan jawaban kepada siswa tentang materi yang telah dipelajarinya, kemudian peneliti dan siswa membuat kesimpulan/ringkasan hasil pembelajaran hari itu secara bersama-sama kemudian mengajak seluruh siswa untuk berdoa menurut agamanya masing-masing. . dan percaya.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa kotak pintar yang fungsional, praktis dan berpotensi efektif. Untuk pembuatan media kotak pintar peneliti menggunakan Alessi & Trollip yang terdiri dari tiga fase yaitu fase desain, fase desain dan fase pengembangan.

Berdasarkan analisis dari wali kelas IV tentang bahan ajar, media dan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri Cinta Damai. Peneliti juga menganalisis media pembelajaran yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan untuk mendukung pengembangan media ini. Pada tahap desain, peneliti mempersiapkan pengembangan produk awal dengan membuat flowchart dan storyboard.

Hasil validasi media kotak pintar yang merujuk pada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media ditunjukkan kepada wali kelas IV. Hasil valid dari ahli tahap uji alpha, prototipe akan direvisi sesuai dengan saran dan komentar untuk menghasilkan smart box yang valid. Setelah dilakukan perhitungan dan evaluasi media kotak pintar dinyatakan valid dengan rata-rata nilai validasi 87,7. Menurut kajian pengembangan yang relevan (Intan Krismawati, Utama, & Astuti, 2021), hasil penelitian para ahli, misalnya ahli bahasa dan komunikasi massa, kategori tersebut memiliki rata-rata

93,2% yang sesuai. Berdasarkan hasil uji kesesuaian media smartbox saat ini, maka dilakukan percobaan satu tahap dimana 3 siswa kelas IV mengikuti tahap satu tahap yang bertujuan untuk melihat kesesuaian praktis prototipe II mengisi lembar jawaban siswa. ke prototipe II. Dari ketiga siswa diperoleh rata-rata 88,7%. Kemudian pada prototipe II yang diuji kepada kelompok kecil dengan 6 siswa diperoleh skor rata - rata dicapai dalam babak grup kecil adalah 96,7 - skor berdasarkan persentase berkisar antara 81% hingga 100%. Berdasarkan angket respon, disimpulkan bahwa media kotak pintar bahasa Indonesia materi keberagaman sangat praktis bagi siswa pada fase individu dan kelompok kecil.

Menurut Sari (Purnama Sari, 2021) penelitian pengembangan terkait "Mengembangkan lingkungan media belajar kotak pintar yang bertema keindahan keberagaman di rumahku kelas IV SD Negeri 159 Palembang". Hasil respon siswa yang terkumpul pada tahap I sebanyak 3 siswa dengan rata-rata 93,1%, pada tahap II 6 siswa dengan rata-rata "94,6%, penggunaan media Smartbox di kelas IV digambarkan sangat praktis berdasarkan hasil Dari Uji Potensi Dampak Media kotak pintar yang dikembangkan, siswa diberikan lima belas soal pilihan ganda untuk mendapatkan informasi tentang nilai potensial dari data dampak tersebut. Kriteria Ketuntasan) rata-rata skor kemungkinan dampak 80,3 atau 65, maka peneliti mengembangkan Media kotak pintar yaitu kotak pintar Media dirancang untuk memberi dampak. Dampak terhadap hasil belajar siswa.

#### **Kelebihan serta Kekurangan**

##### **Kelebihan**

media kotak pintar ini memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Media kotak pintar lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar dan warnanya.
2. Media kotak pintar mudah dipahami, karena topik yang dipelajari menjelaskan tentang keragaman rumah adat di Indonesia
3. Mempersingkat dan memudahkan peneliti atau guru dalam menjelaskan materi belajar.

##### **Kekurangan**

Kelemahan dari media kotak pintar ini adalah:

1. Penggunaan media kotak pintar memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya..
2. Media kotak pintar yang cenderung susah di bawa kemana-mana karena bentuknya yang cukup besar.
- 3.

#### **KESIMPULAN**

1. Pengembangan Media Pembelajaran Keberagaman Kotak Pintar di Indonesia untuk siswa kelas IV SD dikatakan valid, praktis dan memiliki nilai potensi yang cukup baik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan persentase yang diperoleh dari hasil analisis, rata-rata nilai partisipasi validasi dalam survei validasi adalah 87,7%.
2. Pengembangan ini terbukti dapat diterapkan dengan persentase rata-rata berdasarkan hasil survei siswa. 88,7% pada tahap one to one dan 96,7% pada fase grup kecil. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Diversity Smart Box Di Indonesia Diversity in Indonesia untuk siswa kelas IV SD ditemukan kemungkinan efek dengan mencari hasil analisis persentase kemungkinan efek yang biasa dari soal tes siswa eksperimen. 80,3 dalam kategori aktual. Dapat disimpulkan bahwa media keragaman kotak pintar yang dikembangkan di Indonesia dapat digunakan siswa kelas IV SD dalam proses pembelajaran.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anika Maharyani, D. (2017). Pembentukan karakter melalui pembelajaran sosial. Pendidikan Bisnis, ke-69
- Arif. (2017). penilaian pembelajaran. Bandung: PT Pemuda Rosdakarya.
- Arif. (2017). penilaian pembelajaran. Bandung: PT Pemuda Rosdakarya.
- Ayurachmawati P, Lara Syaflin S, & Prasrihamni M (2022). Pengembangan konten multimedia berbasis kearifan lokal IPA di sekolah dasar. Menggantung Cakrawala, 942.
- Hamid, A. dan Mustofa. (2020). mempelajari media. Medan: Yayasan Penulisan Kami.
- Hamzah, A. (2020). Metode penelitian dan pengembangan Penelitian dan pengembangan. buruk: Literasi Nusantara.
- Hanafia (2017). Konsep penelitian R&D di daerah penelitian. Studi Islam, 130. kekasih hati (2016). Magic Learning Box Teaching Aid (KOBELA) Materi Pembelajaran Matematika Perkalian dan Pembagian untuk Sekolah Dasar. sekolah dasar, 35
- Intan Krismawati, N., Utama, W., & Astuti, W. (2021). Pengembangan media KOPTAR CALISTA Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun. program studi PGRA, 1st
- Jelinus dan ambisius (2016). media dan sumber belajar. Jakarta:emas Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Entwicklung von Lernmedien. Ġakarta: ora.
- Marta Mevia, S., Murjainah und Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan scrapbook digital yang diberdayakan oleh aplikasi Canva untuk pembelajaran IPS di kelas 5 SD. Ilmu pendidikan, penelitian dan pengembangan, 170.
- Merisa, B., Ario, M., dan Handayani. (2019). komputer dan lingkungan belajar. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Mutiani. (2020). Konsep dan Aplikasi Strategi Pembelajaran IPS. Banjarmasin: S1 Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Hanya Saadah, R. (2020). Metode penelitian R&D (penelitian dan pengembangan). buruk:
- Purnamasari, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran smart box topik kebinekaan yang indah di SD kelas IV negeriku. Pelatihan guru sekolah dasar, 3.
- Puspitasari, K., & Khotimah, N. (2013). Upaya meningkatkan pengenalan lambang bilangan 1-10 menggunakan media smart box pada anak di TK Pertiwi. 1 Balong Besuk. UNESA, 3rd
- Puteri, Ferdiansyah dan Murjainah. (2022). Iklan Media komik untuk pemahaman membaca pada siswa sekolah dasar. Mimbar PGSD Undiksha, 47.
- Safitri, S., & Susanti, R. (2019). Pengembangan lingkungan belajar menggunakan logo windows pada jurusan sejarah untuk kelas 11 SMA. pendidikan, 65 Saputri, L., Destiniar dan Murjainah. (2022). Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal dengan pendekatan PMRI untuk siswa Kelas IV SD. Pelajaran Matematika, 2949.
- Sefina Samosir, R. dan Purwandari, N. (2021). Sebuah aplikasi berbasis web untuk pendidikan digital menggunakan metodologi. teknik, 160
- hakim (2008). Landasan pengajaran dan proses pembelajaran. Bandung: Ganggang adalah cahaya baru.
- Sugiyono. (2017). metode penelitian pendidikan. Bandung: Alfabet.
- Suryani dan Agung. (2019). Lingkungan belajar yang inovatif dan pengembangannya. Jakarta: Pemuda Rosdakary. Susanto. (2014). Perkembangan IPS di sekolah dasar. Jakarta:Grup Pranadamedia.
- Yunita Seran, E. dan Marwadi. (2021). Bazaj IPS-konceptoj. Jogjakarta: Curriculum Vitae Budi Utama.