

Pengembangan Media *Smart box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah

Siti Aminah¹, Eka Yusnaldi²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

²ekayusnaldi@uinsu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MIS Rantau Panjang yang layak ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah 22 siswa kelas V MIS Rantau Panjang. Instrumen pengumpulan data adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar angket guru, lembar angket siswa, *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji kevalidan, uji kepraktisan, uji keefektifan media pembelajaran. Hasil data kevalidan media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil penilaian validasi media oleh ahli yang memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori "sangat valid", validasi materi sebesar 94% dengan kategori "sangat valid". Hasil data kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket guru yang memperoleh persentase 100% dengan kategori "sangat praktis" dan hasil penilaian angket respon siswa yang memperoleh persentase 100% dengan kategori "sangat praktis". Hasil data keefektifan media pembelajaran dilihat dari peningkatan signifikan pada analisis N-gain dengan perolehan rata-rata 0,85 dengan kategori tinggi dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. *Smart box* tidak hanya membantu dalam penyampaian materi yang lebih jelas dan interaktif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik untuk mengadopsi media serupa dalam pengajaran mereka, serta memberikan wawasan bagi pengembang media pendidikan dalam menciptakan alat bantu belajar yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik di sekolah.

Kata kunci: Pengembangan, *Smart box*, IPS

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu dan kemajuan bangsa. Melalui pendidikan, setiap individu khususnya peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan. Dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan di sekolah, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dimasa depan. Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan mengembangkan potensi manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang (Aryanto et al., 2021).

Untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi dan situasi yang ada, sehingga meningkatkan potensi dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika pendidik mampu untuk mengelola dan membangkitkan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sesudah melaksanakan proses belajar dalam kurun waktu tertentu yang diukur melalui tes (W. N. Nasution & Ritonga, 2019). Hasil belajar juga merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses belajar, baik berupa skor maupun tingkah laku (Syarifudin, 2020). Hasil belajar dapat dilihat setelah kegiatan pembelajaran (Ulfah & Arifudin, 2021). Jadi, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku, maupun hasil belajar yang dapat diukur melalui evaluasi belajar.

Adapun indikator hasil belajar yaitu : 1) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Ranah kognitif dikelompokkan menjadi enam level yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi. 2) Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Yang dikelompokkan menjadi lima level yaitu pengenalan, pemberian respon, penghargaan, pengorganisasian, dan pengalaman. 3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan gerak. Yang dikelompokkan menjadi lima level yaitu meniru, memanipulasi, ketepatan gerak, artikulasi, dan naturalisasi (Rambe, 2018). Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Diantara tiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak diukur oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran (Yusnaldi, 2019).

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, meliputi: (1) kondisi fisiologis/jasmani, dan (2) kondisi psikologis yang terdiri dari bakat, minat, motivasi, sikap, dan intelektual. 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang, meliputi: (1) lingkungan sosial yaitu guru, teman, keluarga, masyarakat, dan (2) lingkungan fisik yaitu sekolah, sarana dan prasarana dan tempat tinggal (Ananda & Hayati, 2020). Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Untuk mencapai tujuan yang direncanakan, hendaknya seorang guru perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut agar hasil belajar siswa tercapai maksimal. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru. Guru sebagai pelopor dan kunci keberhasilan pendidikan diharuskan agar memiliki keterampilan serta kemampuan yang berkualitas dalam proses pembelajaran (Anas & Syafitri, 2019).

Dari skema indikator diatas, inilah yang menjadi *role model* atau panduan dalam pelaksanaan pendidikan dimana pun berada, khususnya pada tingkat dasar. Indikator inilah yang perlu dijadikan sebagai acuan ilmiah untuk melihat proses keberhasilan tersebut dapat dicapai atau tidak. Demi kepentingan riset, ternyata berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MIS Rantau Panjang, peneliti menemukan pembelajaran kurang kondusif hal ini dapat dilihat ada beberapa peserta didik yang masih memperhatikan pendidik sambil sesekali mengobrol dengan teman sebangkunya serta peserta didik yang asyik dengan dirinya sendiri ketika guru menjelaskan. Peserta didik cenderung tidak mau bertanya meskipun belum memahami materi, hal tersebut dapat dilihat ketika pendidik bertanya sudah paham atau belum peserta didik hanya beberapa yang menjawab faham dan ketika diberi soal peserta didik masih terlihat bingung, peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Minimnya media pembelajaran, pendidik dominan dalam menggunakan buku cetak pada saat proses belajar berlangsung. Dan

setelah dilakukan tes awal kepada peserta didik pada materi flora dan fauna hasil yang diperoleh adalah rendah. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang maksimal dengan memanfaatkan suatu media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu tersampainya pesan dari pendidik ke peserta didik (A. G. J. Nasution et al., 2023). Media pembelajaran juga merupakan suatu alat yang dibuat sebagai penunjang dalam proses pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik (T. Nasution & Lubis, 2018). Penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat komunikasi dari guru ke peserta didik bertujuan merangsang siswa mengikuti kegiatan pembelajaran (Zunidar, 2020). Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar (Magdalena et al., 2021). Jadi, media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi ke peserta didik sehingga dapat membangkitkan kemauan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas penyampaian materi pelajaran, pembelajaran jadi lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar (Ningrum & Dahlan, 2023). Media pembelajaran digunakan agar guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik tidak merasakan kebosanan (Ritonga & Aufa, 2023). Media pembelajaran tidak hanya dijadikan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, namun media pembelajaran juga dapat mempermudah dan memperjelas dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak (Wandini, 2016).

Ada berbagai macam media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yaitu media visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang penggunaannya dengan memaksimalkan indra penglihatan siswa, artinya keberhasilan siswa dalam memperoleh pengalaman belajarnya dengan penggunaan media ini sangat tergantung pada penglihatannya. Contohnya modul, majalah, poster, media realitas alam, dan kotak pintar (*smart box*) (Triana, 2023).

Smart box secara istilah berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar. *Smart box* adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar (Polinda & dkk, 2023). Sedangkan menurut (Sukaryanti & Dkk, 2023) kotak pintar adalah media yang berbentuk kotak yang memiliki dua sisi, satu sisi berisikan materi belajar dan sisi yang lain berisikan pertanyaan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *smart box* adalah media yang berbentuk kotak yang berisikan materi belajar sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. *Smart box* dalam penggunaannya memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar peserta didik (Oktavia et al., 2024).

Penelitian pengembangan media pembelajaran *smart box* (kotak pintar) telah diteliti oleh sejumlah orang. Adapun beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran *smart box* (kotak pintar) diantaranya “Pengembangan Media *Smart box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun” (Yuliasri et al., 2021), “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD” (Sukaryanti & Dkk, 2023), “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart box* Untuk Anak Tuna Grahita” (Cahyaningtyas et al., 2024). Namun, masih sedikit media *smart box* (kotak pintar) pada materi IPS terutama flora dan fauna. Dari beberapa ulasan diatas, peneliti akan mengkaji dan mengembangkan media

pembelajaran yang dianggap cocok untuk kondisi dilapangan yaitu Pengembangan Media *Smart box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIS Rantau Panjang.

Penelitian tentang pengembangan media *Smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting dilakukan karena berpotensi membawa inovasi signifikan dalam dunia pendidikan. Dalam era perkembangan dunia pendidikan ini, penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media *Smart box* bisa menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media ini juga penting untuk memperkuat kompetensi guru dalam mengajar. Guru akan mendapatkan wawasan baru dan media yang lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, guru dapat beradaptasi dengan perkembangan media dan memastikan bahwa metode pengajaran mereka tetap relevan dan menarik bagi siswa. Hasil dari penelitian ini juga bisa digunakan untuk mengembangkan sumber daya pendidikan yang lebih baik, sehingga bisa dimanfaatkan secara luas oleh sekolah-sekolah lain.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan yang telah dijelaskan, peneliti menjadikan beberapa penelitian ini sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran yaitu *smart box* (kotak pintar), berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang terdapat didalamnya. Ada beberapa hal yang membedakan media pembelajaran ini dengan penelitian sebelumnya, seperti materi pelajaran IPS yang dimasukkan berupa materi flora dan fauna, cara pengaplikasian media *smart box*, serta membuat media *smart box* yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan *Smart box*, dengan harapan bahwa media ini dapat membuat proses belajar mengajar lebih interaktif, menarik, dan efektif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan dapat diimplementasikan di berbagai sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas V MIS Rantau Panjang.

Metode

Metode yang dipakai untuk meneliti adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang memiliki nilai validitas tinggi yang dilakukan melalui serangkaian riset/penelitian (Sugiyono, 2020). Produk yang dihasilkan berupa *smart box* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE yaitu mengembangkan desain pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan *Analyze, Desain, Development, Implementasion, dan Evaluation*.

Tahap pertama yang dilakukan dalam model ADDIE adalah analisis (*analyze*). Pada tahap ini meliputi kegiatan: (i) analisis kompetensi yang dituntut siswa, (ii) melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki siswa, serta aspek lain yang terkait, (iii) peneliti menguji hasil belajar siswa melalui pre-test tanpa penggunaan media *smart box*. Tahap lain yang dilakukan yaitu observasi ke MIS Rantau Panjang untuk melihat keadaan sekolah tersebut, terkait media pembelajaran, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS, serta sarana dan prasarana dalam

pembelajaran dan melakukan wawancara dengan guru IPS bertujuan untuk mengetahui masalah, hambatan, bahan ajar yang telah digunakan serta seberapa besar kebutuhan guru dan peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah *Design* (Perancangan). Hal yang selanjutnya dilakukan oleh peneliti setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada maka peneliti selanjutnya membuat desain produk. Desain yang dibuat untuk menentukan materi pada pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Pada tahap ini peneliti mendesign media pembelajaran pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia yaitu media *smart box* dengan menyesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan siswa, materi, yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan apa yang diharapkan. Pada tahap ini peneliti melakukan design poster/gambar yang akan dimuat dalam *smart box*.

Tahap ketiga adalah *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa *smart box* pada pembelajaran IPS dari materi persebaran flora dan fauna di Indonesia untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah, setelah melewati tahap analisis, desain dan sampai pada tahap pengembangan produk berupa *smart box*. Dalam pengembangan ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang terkait dengan pengembangan *smart box*, kemudian melakukan validasi kepada para ahli materi dan media. Pada tahap ini setelah mendesign poster kemudian poster dicetak. Kemudian peneliti menyiapkan kardus, slasiban, *double tip, stick, styrofoam*, miniatur flora dan fauna dan gambar-gambar yang akan dimuat kedalam *smart box*. Ketiga, selanjutnya merangkaian *smart box* dengan menggunakan susunan yang sudah dirancang. Dengan membentuk kardus menjadi kotak dan mengaplikasikan poster sesuai ukurannya masing-masing sehingga membentuk *smart box* yang diinginkan.

Tahap keempat adalah *Implementation* (Implementasi). Setelah produk divalidasi oleh validator maka hal selanjutnya yang dilakukan adalah mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan di kelas V MIS Rantau Panjang yang berjumlah 22 siswa. Kepraktisan diketahui dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Sedangkan keefektifan diketahui melalui pretest dan posttest berdasarkan hasil belajar siswa.

Tahap kelima adalah *Evaluation* (evaluasi). Tahap evaluasi meliputi pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *smart box*. Post-test dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui pengaruh media dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Subjek pada pengembangan penelitian adalah siswa pada kelas V MIS Rantau Panjang. Uji coba dilakukan terhadap 22 orang siswa kelas V. Lokasi penelitian dilaksanakan di MIS Rantau Panjang yang terletak di Jln. Pulau Banyak Km. 2,5 Desa Teluk Bakung, Kecamatan Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pada lembar validasi yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi, dari hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa, dan juga hasil penilaian pretest dan posttest. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil komentar dan saran dari ahli media, ahli materi, dan guru.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa (1) lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran, (2) angket yang diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran, (3) pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran.

Analisis data untuk mengetahui validitas media diperoleh dari perhitungan lembar validasi ahli media dan ahli materi. Teknik perhitungan skor menggunakan skala likert interval 1-4 (1= sangat kurang, 2= kurang, 3= baik, 4= sangat baik). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan responden terhadap suatu fenomena yang terjadi (A. G. J. Nasution, 2020).

Hasil

Melalui penelitian yang di laksanakan, terlihat bagaimana validasi media *smart box* pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi ajar “Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia” pada kelas V dilaksanakan 2 validator, yang mencakup 1 ahli media dan 1 ahli materi. Melalui validasi yang dilakukan oleh keduanya, maka dapat ditentukan Bagaimanakah 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 pernyataan yang membuat nilai akhir yang diperoleh dari validasi materi dan media dijelaskan sebagaimana pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai dari ahli media dan materi untuk Media berupa *Smart box*

| No. | Keterangan | Nilai Persentase (%) | Kategori |
|-----|-----------------|----------------------|--------------|
| 1. | Validasi Media | 92% | Sangat Valid |
| 2. | Validasi Materi | 94% | Sangat Valid |

Berdasarkan penilaian yang di peroleh dari ahli media di ketahui bahwa media *smart box* memiliki nilai kevalidan 92% dikategorikan sangat valid dan dinyatakan layak digunakan. Adapun validator memberikan saran seperti, tampilan backgroud pada bagian pengertian flora dan fauna diganti menjadi background yang memuat gambar flora pada *smart box* dan menambahkan media gambar untuk pengenalan flora dan fauna. Kemudian, validasi juga dilaksanakan terhadap ahli materi yang pada hasilnya diperoleh 94% yang dikategorikan sangat valid dan dinyatakan layak digunakan. Namun demikian, validator turut memberi saran kepada peneliti, diantaranya melakukan penguasaan materi untuk menjelaskan kepada peserta didik. Dengan demikian, media *smart box* layak digunakan untuk uji coba produk dilapangan.

Kemudian, tingkat praktis dari media berupa *Smart box* dilihat dari angket yang diterima para pendidik dan peserta didik, sesudah digunakan media berupa *Smart box* untuk mata ajar IPS materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia.

Tabel 2. Hasil penilaian Kepraktisan Media *Smart box*

| No. | Keterangan | Nilai Persentase (%) | Kategori |
|-----|----------------------|----------------------|----------------|
| 1. | Angket Guru | 100% | Sangat Praktis |
| 2. | Angket Peserta Didik | 100% | Sangat Praktis |

Dari angket guru Kelas V yaitu Ibu Mah Yuni, S.Pd.I. Berdasarkan hasil angket yang didapat melalui pendidik bernilai 100% terkategori sangat praktis. Angket siswa di berikan kepada 22 siswa kelas V MIS Rantau Panjang. Berdasarkan hasil angket yang di peroleh dari peserta didik senilai 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penilaian di atas maka *smart*

box yang diuji dilapangan dengan ini dinyatakan dapat diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik. Para guru dan murid juga tidak merasa kesusahan dalam menggunakan *smart box* tersebut.

Tingkat keefektifan media *smart box* berupa ketuntasan belajar dari nilai pretest-posttest. Sebelum itu, siswa diberi lembar pretest, kemudian setelah menyelesaikan soal pretest, siswa di beri tindakan berupa belajar dan memakai media berupa *smart box* dan sesudahnya siswa diberikan soal posttest.

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ketuntasan belajar diperoleh nilai sebesar 95% dengan kategori sangat efektif. Dengan begitu media tersebut dinyatakan sangat efektif sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari nilai pretest-posttest dilakukan analisis N-Gain.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

| Nama Peserta Didik | Pre Test | Post Test | Post Test - Pre Test | Skor Ideal - Pre Test | N-Gain Score | N-Gain Score (%) |
|-----------------------|----------|-----------|----------------------|-----------------------|----------------|------------------|
| Rata-rata | 670 | 2000 | 1310 | 1530 | 0,85 | 85% |
| Kategori | | | | | Sangat Efektif | |
| Kriteria Nilai N-Gain | | | | | Tinggi | |

Dengan nilai pada pretest dan nilai pada posttest yang termuat dalam tabel diatas menjelaskan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa melalui pembelajaran terhadap mata pelajaran IPS untuk materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia mendapat kenaikan signifikan pada data yang dibandingkan nilai rata-rata pretest 670 sebelum menggunakan media *smart box*, dan nilai rata-rata posttest 2000 setelah menggunakan media *smart box*. Sedangkan nilai N-gain dengan perolehan rata-rata 0,85 yang menunjukkan bahwa interpretasi N-gain tinggi.

Melalui data yang telah dianalisis diketahui bahwa media merupakan smart box yang pengembangannya telah dilakukan memperoleh kategori sangat valid sebagaimana diungkapkan oleh para validator validasi dilakukan melalui dua jenis validasi oleh para ahli di bidang media dan materi sehingga dapat dinilai kekurangan dan kelebihan yang dimiliki pada produk sehingga dapat dijadikan indikator layak atau tidaknya sebuah media termasuk pada smart box yang di dalamnya telah mencakup 10 pernyataan dan memperoleh nilai berupa 92% dikategorikan sangat valid. Kemudian media berupa smart box yang telah dikembangkan materinya telah dinyatakan layak sebagaimana kesesuaiannya terhadap tujuan pengajaran dan indikator dalam nilainya diperoleh 94% dan dikategorikan sangat valid.

Kepraktisan media berupa smart box di ketahui melalui uji praktikalitas menggunakan angket pendidik dan peserta didik pada media berupa smart box. Uji praktis tersebut, di lakukan terhadap guru Kelas V MIS Rantau Panjang dengan memperoleh nilai 100% terkategori sangat praktis. Uji kepraktisan juga di lakukan kepada 22 peserta didik Kelas V MIS Rantau Panjang yang mana memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat praktis. Media di nyatakan praktis apabila mencapai nilai dari angket yang di berikan, terdapat balasan positif dari 22 siswa. Masing-masing tanggapan yang diberikan menjelaskan adanya ketertarikan terhadap media berupa smart box terlihat dari adanya tanggapan yang diberi terkait media berupa smart box bukan hanya membuat peserta didik tertarik bahkan juga menjadikan peningkatan terhadap hasil pembelajaran yang dilalui para peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media berupa smart box ditujukan penggunaannya pada kelas V MIS Rantau Panjang. Media pembelajaran tersebut juga merupakan media berupa smart box yang digunakan ketika proses pengajaran telah dibuktikan

memiliki kemampuan untuk menjadikan siswa lebih paham terhadap materi ajar yang diberikan. Hal tersebut dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa yang memperoleh hasil ketuntasan hasil belajar sebesar 95% dengan kategori sangat efektif. Pada kegiatan ini didapati adanya perbedaan dari hasil pengajaran yang dilalui peserta didik pada kelas V MIS Rantau Panjang. Perbedaan tersebut dapat diketahui melalui perubahan hasil signifikan yang menunjukkan nilai dari pretest 670 sedang pada nilai posttest 2000 dan adanya peningkatan yang signifikan pada analisis N-Gain dengan perolehan rata-rata 0,85 dengan kategori tinggi. Kondisi ini menjelaskan nilai dari posttest lebih tinggi dari nilai yang ada pada pretest yang jika disimpulkan diperoleh adanya perbedaan pada hasil pembelajaran yang dilalui peserta didik ketika digunakannya media ajar berupa smart box dan ketika tidak digunakannya media berupa smart box.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V MIS Rantau Panjang. Media yang dikembangkan dikenal dengan nama "*Smart box*", yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan berbagai materi dan kuis interaktif relevan dengan kurikulum IPS. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan berbagai tahap untuk mengembangkan *Smart box*. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, di mana peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS. Tahap berikutnya adalah perancangan dan pengembangan *Smart box*. Media ini dibuat dengan mempertimbangkan materi pelajaran IPS yang sesuai dengan kurikulum kelas V. *Smart box* dilengkapi dengan berbagai alat bantu visual yang menarik, seperti gambar dan peta. Setelah *Smart box* dikembangkan, peneliti kemudian menguji efektivitas media ini dengan memberikan tes sebelum dan sesudah penggunaan *Smart box*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Smart box* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Siswa juga memberikan respon bahwa pembelajaran dengan *Smart box* lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, siswa juga memberikan respon bahwa pembelajaran dengan *Smart box* lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

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 et al., 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 et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif terlihat dengan penerapan media *smart box* yang mana membantu dalam memahamkan materi kepada peserta didik. Antusias dan semangat belajar juga turut meningkat dengan penggunaan media *smart box*.

Penelitian mengenai pengembangan media *Smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di MIS Rantau Panjang menawarkan beberapa kebaruan yang signifikan. Pertama, penelitian ini memperkenalkan *Smart box* sebagai media pembelajaran inovatif yang menggabungkan media interaktif untuk mendukung pembelajaran IPS. *Smart box* dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Media ini tidak hanya menyajikan materi pelajaran secara statis, tetapi juga menyediakan kuis interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media *smart* dapat menciptakan lingkungan belajar

yang interaktif, sehingga siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *Smart box* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengukur dampak penggunaan *Smart box* melalui tes sebelum dan sesudah penggunaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Selanjutnya, penelitian ini juga menonjolkan partisipasi aktif guru dan siswa dalam proses pengembangan *Smart box*. Dalam penelitian ini, guru dan siswa dilibatkan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Pendekatan ini memastikan bahwa *Smart box* relevan dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna akhirnya.

Kesimpulan

Melalui tindakan berupa meneliti dan mengembangkan media berupa *smart box* untuk mata pelajaran IPS pada Kelas V di MIS Rantau Panjang. Penelitian dilaksanakan melalui pengembangan bermodel ADDIE (*Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media *Smart box* dapat digunakan setelah memperoleh nilai kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Data kevalidan produk dari ahli media diperoleh nilai 92% terkategori sangat valid. Selanjutnya dari validasi materi mendapat nilai 94% terkategori sangat valid. Dari kedua validator didapati bahwa media *Smart box* valid dan layak dimanfaatkan. Dari hasil uji coba kepraktisan respon pendidik untuk media berupa *Smart box* memperoleh nilai 100% terkategori sangat praktis. Kemudian uji coba kepraktisan dari respon peserta didik yang memperoleh nilai 100% terkategori sangat praktis. Dari kedua uji praktis menunjukkan bahwa media *smart box* praktis digunakan dalam pembelajaran. Dan uji coba hasil pengajaran yang sudah dilaksanakan bagi siswa kelas V di MIS Rantau Panjang memperoleh hasil ketuntasan hasil belajar sebesar 95% dengan kategori sangat efektif dan adanya peningkatan yang signifikan pada analisis N-Gain dengan perolehan rata-rata 0,85 dengan kategori tinggi. Kondisi ini menjelaskan bahwa media berupa *smart box* efektif jika dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

References

- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Komplikasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Anas, N., & Syafitri, K. (2019). Pengaruh Model Savi (Somatic, Auditory, Visual Intellectual) Terhadap Hasil Belajar. *Nizhamiyah*, IX(1), 37–47.
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i10.231>
- 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.
- Magdalena, I., Lestari, P. I., & Nugrahanti, I. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Kenampakan Alam (IPS) Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 190–198.
- Nasution, A. G. J. (2020). Metodologi Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif. *Rake Sarasin*, 36.
- Nasution, A. G. J., Septya, J. D., Uswah, F., Widyaningsih, A., & Gusnirwan, H. (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 118–126. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3153>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.

- Nasution, W. N., & Ritonga, A. A. (2019). *Strategi Pembelajaran Kooperatif Konsep Diri Dan Hasil Belajar Sejarah*. Medan: CV. Widya Puspita.
- 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), 250–261. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- 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.
- Polinda, A., & dkk. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Communnity Development Journal*, 4(5), 9758–9762.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 93–124.
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 382–387.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Syarifudin, A. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Jurnal Mitra PGMI*, 6(1), 76–91.
- Triana, J. (2023). *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar*. Jawa Tengah: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Wandini, R. R. (2016). Media Pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). *Nizhamiyah*, 1(12), 39–48.
- Yuliastri, N. A., Rohyana Fitriani, & Ilhami, B. S. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Care: Children Advisory Research and Education Jurnal*, 8(2), 29–36.
- Yusnaldi, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Ips Materi Masalah Sosial Di Lingkungan Setempat Dengan Menggunakan Strategi Teams Games Tournament (Tgt) Semester III PGMI FITK UIN Sumatera Utara. *Nizhamiyah*, IX(1), 78–89.
- Zunidar. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.