Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

SMARTBOX BUDAYA: INOVASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGUATKAN PEMAHAMAN KONSEP WARISAN BUDAYA PADA SISWA KELAS V SD

Tiara Putri Maharani[1*], Vivi Rulviana[2], Siti Kunainah[3]
[1*,2] Universitas PGRI Madiun
[3] SDN 05 Madiun Lor
[*]Email: tiaraputrimaharani386@gmail.com, rulvianavivi@gmail.com, sitispd493@guru.sd.belajar.id

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5813

Abstrak

Penelitian artikel ilmiah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui penerapan media Smartbox Budaya. Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang mencakup tahap secara berurutan, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini mencakup peserta didi kelas V jenjang sekolah dasar dengan jumlah total 20 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep peserta didik, yang terlihat dari persentase ketuntasan belajar pada tahap pra-siklus sebesar 45%, meningkat pada Siklus I menjadi 75%, dan kembali mengalami peningkatan pada Siklus II sebesar 100%. Kondisi ini diartikan bahwa pemanfaatan media Smartbox Budaya dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap penguatan pemahaman konsep peserta didik.

Kata Kunci: SmartBox Budaya, Pemahaman Konsep, PTK.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memainkan peran penting dalam membangun landasan yang kokoh bagi penyampaian pengetahuan, pembentukan kepribadian, serta penguasaan kompetensi yang berkelanjutan di kalangan peserta didik sebagai bekal dalam menghadapi perkembangan zaman. Pada jenjang ini, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga menekankan pengembangan pemahaman konseptual yang mendalam. Peneliti bertujuan untuk mengaitkan kehidupan nyata peserta didik ke dalam proses belajar agar mudah dipahami. Untuk melatih siswa dalam berpikir kritis dan juga mengasah kemampuan memecahkan masalah aspek pemahaman konsep juga penting untuk dikuasai oleh siswa. Sayangnya, dalam praktik pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar, salah satu kendala yang dihadapi dalam upaya pencapaian pemahaman konseptual yang optimal pada peserta didik adalah penerapan metode pembelajaran yang masih berorientasi pada tradisi konvensional, sehingga minim inovasi yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Rahman & Putri, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, implementasi media pembelajaran interaktif telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengoptimalkan keikutsertaan aktif peserta didik ketika pembelajaran. Media ini memungkinkan penggambaran konsep-konsep abstrak, sehingga membuatnya lebih konkret dan mudah dipahami. Perpaduan unsur visual, auditori, dan interaktif dalam media pembelajaran tersebut menciptakan antusiasme belajar yang lebih bermakna dan karenanya memainkan peran penting dalam mengembangkan pemahaman konseptual peserta didik secara optimal. (Muhammadin & Fath, 2026). Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat dianggap sebagai salah satu usaha pendidik dalam meningkatkan mutu pembelajaran saat ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar, ditemukan jika proses pembelajaran pada materi warisan budaya masih belum berjalan secara optimal. Para guru cenderung menerapkan pendekatan yang berpusat pada guru, di mana metode pengajaran

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

berupa ceramah menjadi dominan. Selain itu, keterbatasan variasi dalam penggunaan bahan ajar berdampak pada lingkungan belajar yang cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi-kondisi ini mmenjadi sebab siswa menjadi kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, atau berpartisipasi dalam diskusi selama proses belajar. Permasalahan tersebut tentunya berakibat langsung pada kurangnya pemahaman konsep siswa. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi warisan budaya karena materi yang disampaikan bersifat abstrak dan tidak didukung dengan media yang konkret maupun interaktif. Siswa merasa pembelajaran ini sulit karena harus menghafal banyak materi, Pembelajaran yang hanya menekankan pada hafalan cenderung membuat siswa kurang memahami makna dari materi yang dipelajari. Kemampuan siswa dalam mengingat materi masih dalam jangka pendek tanpa mampu mengaitkan konsep dengan situasi nyata. Kondisi ini memberikan dampak negatif terhadap kemampuan peserta didik dalam menyerap pengetahuan pada konteks permasalahan yang baru. Dengan demikian, penggunaan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada pemahaman konseptual menjadi suatu keharusan dalam upaya memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berujung pada pemahaman yang lebih mendalam (Dhista & Anatri, 2021). Hal tersebut dapat ditinjau dari rendahnya kemampuan siswa dalam memaparkan kembali pembelajaran dengan bahasanya sendiri serta kesulitan dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Kondisi rendahnya interaksi siswa ketika pembelajaran tersebut dapat berdampak pada kurang efisiennya pemahaman konsep siswa, karena siswa tidak dilibatkan dengan aktif dalam proses belajar mengajar (Magolda, 2010).

Penemuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang mengindikasikan jika pendekatan yang berpusat pada pengajar (teacher centered learning) serta keterbatasan variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berkontribusi secara signifikan terhadap rendahnya tingkat pemahaman konsep peserta didik. Bukan hanya itu, pendidik yang masih menerapkan pembelajaran konvensional dapat memicu berkurangnya minat belajar siswa. Hal ini pada dasarnya berdampak negatif terhadap pencapaian pemahaman konsep yang optimal (Haliza et al., 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan pemahaman rendah terutama dipicu oleh maraknya penggunaan cara pengajaran berbasis ceramah dalam praktik pembelajaran di kelas, serta keterbatasan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Rohmani, 2025).

Selain faktor eksternal, adapun faktor internal dari siswa yang memengaruhi pemahaman konsep, seperti rendahnya motivasi belajar, kurangnya minat terhadap pembelajaran, serta perbedaan gaya belajar siswa. Siswa yang motivasi belajarnya rendah cenderung tidak fokus dan kurang berusaha dalam menangkap materi, sehingga berdampak pada kurnag optimalnya hasil pembelajarann siswa. Sejumlah studi akademis mengkonfirmasi bahwa terdapat beberapa penghambat kritis yang menurunkan kapasitas kognitif peserta didik di jenjang pendidikan dasar. Faktor-faktor tersebut meliputi rendahnya dorongan untuk belajar, kecemasan saat mengikuti kegiatan pembelajaran, serta ketidaksesuaian antara metode pengajaran dengan karakteristik individual peserta didik (Yati, 2025). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa yang masih rendah disebabkan dari kombinasi banyak aspek, yaitu kurangnya keterlibatan aktif siswa, dominasi metode pembelajaran konvensional, keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif, serta faktor dari dalam diri siswa seperti semangat dan keinginan belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, adanya inovasi dalam implementasi pembelajaran sangat diperlukan dimana akan mampu mengatasi berbagai faktor penghambat secara komprehensif.

Berdasarkan berbagai permasalahan diatas, diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran inovatif dengan rancangan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik serta mengoptimalkan pemahaman konsep mereka khususnya pada materi warisan budaya. Solusi yang ingin penulis terapkan adalah pengaplikasian media pembelajaran Smartbox Budaya. SmartBox adalah alat bantu belajar berbentuk kotak yang memiliki 4 sisi dan menampilkan berbagai ilustrasi visual untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan mencuri perhatian para siswa. Alat ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan berbagai bahan pembelajaran yang diperlukan, termasuk materi, kartu pembelajaran, alat bantu mengajar, permainan kuis, dan ilustrasi visual. Karakteristik dari SmartBox memungkinkannya untuk diintegrasikan dengan berbagai topik atau materi

pembelajaran spesifik. Hal ini menjadikannya sebagai alat belajar peserta didik yang membangkitkan minat dan semangatnya, terkhusus pada jenjang sekolah dasar (Dianti et al., 2024). Pendapat yang serupa juga dikemukakan oleh (Afifah et al., 2022) alur pembelajaran yang optimal dapat ditingkatkan melalui penerapan media ajar yang tepat juga, serta memfasilitasi siswa dalam menyerap materi pembelajaran dengan lebih maksimal, serta mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan dengan keefektivan dan keefisienan yang tinggi. Secara konseptual, media dipahami sebagai alat yang memudahkan pendidikmenyampaikan materi ke peserta didik agar mereka mudah menafsirkan dan memahaminya dengan benar.

Melalui pengembangan media pembelajaran SmartBox 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 (Rahmawati, 2019). Sejalan dengan pendapat (Pramudya, 2020) bahwa SmartBox dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran alternatif yang cocok untuk membangkitkan minat siswa terhadap topik-topik tertentu dan memperdalam pemahaman mereka. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa SmartBox memiliki potensi untuk menghasilkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan alat ini, pembelajaran ilmu pengetahuan alam diharapkan dapat dirancang menjadi lebih menarik, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Walaupun banyak studi telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti buku pop-up dan SmartBox merupakan pilihan yang tepat untuk peningkatan hasil belajar, namun sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan media secara terpisah dan belum mengintegrasikan unsur interaktivitas, aktivitas eksploratif, serta konteks budaya lokal dalam satu media pembelajaran yang terpadu. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media SmartBox pada materi warisan budaya di sekolah dasar masih terbatas. Keunikan media yang peneliti terapkan ini adalah pada bagian pengembangan medianya dan penerapan media Smartbox Budaya yang tidak hanya mengadopsi konsep SmartBox saja, tetapi juga mengombinasikan berbagai elemen interaktif seperti aktivitas eksploratif, permainan edukatif, serta integrasi materi berbasis budaya lokal dalam satu media terpadu. SmartBox Budaya dirancang bukan hanya berperan sebagai media visual, akan tetapi juga berperan sebagai alat pembelajaran berbasis aktivitas yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman melalui praktik langsung (learning by doing). Media ini dilengkapi dengan materi mengenai warisan budaya, lalu juga disertai permainan interaktif yang dilengkapi dengan kuis pada permainannya. Kombinasi tersebut yang menjadikan media SmartBox ini sebagai media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa dibandingkan dengan SmartBox pada umumnya.

Studi ini mengkontribusikan hal yang penting untuk perkembangan media edukasi yang interaktif dan berbasis budaya local. Kontribusi ini mencakup dua aspek utama yaitu peningkatan pemahaman konsep peserta didik serta penguatan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Studi ini juga menawarkan solusi praktis bagi pendidik untuk merancang ide inovatif dan interaktif saat pembelajaran, dan tentunya berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan perspektif yang telah diiraikan terkait konteks masalah diatas, penelitian ini ditujukan guna mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran SmartBox Budaya sebagai inovasi alat interaktif dalam proses belajar, terutama di tingkat sekolah dasar. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menilai seberapa efektif pemanfaatan media Smartbox Budaya dalam menunjang pemahaman konsep peserta didik pada materi pembelajaran tertentu yaitu warisan budaya di kelas V sekolah dasar. Selain itu, kajian ini selanjutnya berfokus pada pengoptimalan keterlibatan aktif peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media belajar yang interaktif, menarik, dan kontekstual, akibatnya, proses belajar yang bermakna dan berfokus dan dapat dicapai sebagaimana yang dikehendaki.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memiliki tujuan untuk memperbaiki pemahaman konsep siswa melalui penggunaan media pembelajaran SmartBox Budaya.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Penelitian yang diterapkan peneliti adalah jenis penelitian yang dilakukan di lingkungan pendidikan, dengan tujuan utama untuk mengidentifikasi dan mengatasi berbagai tantangan pembelajaran yang ditemui oleh guru, mengoptimalkan kualitas siswa dan hasil belajar siswa, serta mengintegrasikan inovasi-inovasi baru ke dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan (Widati, 2008). Desain studi ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat langkah terstruktur, yaitu (1) tahap perencanaan (2) tahap pelaksanaan tindakan (3) tahap pengamatan dan (4) tahap refleksi. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, di setiap siklus terdiri atas satu pertemuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar yang berjumlah 20 siswa, dimana ada 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Peneliti memilih subjek tersebut dengan adanya tahap observasi di awal penelitian yang terbukti bahwa tingkat kemampuan pemahaman peserta didik dalam menangkap makna materi yang berkaitan dengan warisan budaya masih minim. Peneliti menerapkan metode observasi, tes, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data informasi. Observasi dimaksudkan supaya mengetahui alur belajar siswa dan interaksinya ketika pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum dan selesai penerapan media SmartBox Budaya. Sementara itu, dokumentasi berfungsi untuk mendukung validitas data penelitian melalui penyertaan foto kegiatan pembelajaran dan catatan lapangan untuk mendukung data penelitian.

Lembar observasi siswa digunakan sebagai instrument penilaian pada kajian ini, serta soal tes pemahaman konsep yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Selain itu, sebagai alat untuk mengukur interaksi aktif peserta didik peneliti menggunakan lembar observasi peserta didik, sedangkan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa peneliti menggunakan tes evaluasi. Peneliti menganalisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil tes dievaluasi secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase keberhasilan belajar untuk mengidentifikasi peningkatan dalam pemahaman konsep siswa. Data observasi dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui perubahan tingkat aktivitas dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Parameter keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan pencapaian peningkatan pemahaman konsep peserta didik yang dibuktikan melalui hasil tes evaluasi. Penelitian dapat dikatakan tuntas apabila ≥75% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, serta munculnya peningkatan keaktifan siswa sebagai bukti bahwa pembelajaran berlangsung sesuai rencana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian tindakan, peneliti mewawancarai guru Kelas 5A untuk mengidentifikasi tantangan yang berkaitan dengan keterbatasan bahan ajar IPAS. Menurut guru tersebut, penggunaan media yang kurang kreatif dan inovatif menyebabkan rendahnya antusiasme dan minat belajar siswa. Situasi ini, pada gilirannya, mengakibatkan siswa tidak sepenuhnya memahami materi. Berdasarkan catatan guru, siswa belum mencapai batas kelulusan (KKM) sebesar 75, dengan nilai rata-rata 68,75 dan ketuntasan belajar hanya 45%.

Siklus I

Pada Siklus I, peneliti melaksanakan serangkaian runtutan persiapan yang terdiri dari: identifikasi dan perancangan materi yang akan dimuat dalam media SmartBox Budaya, pengembangan media SmartBox Budaya, pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), identifikasi tujuan pembelajaran, penyusunan modul pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran, soal tes evaluasi untuk siswa, serta pembuatan lembar observasi guru untuk tahap perencanaan dan pengimplementasian.

Siklus I berlangsung selama dua jam pelajaran (2x35 menit) dan mulai dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2026. Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menjadi pedoman alur pembelajaran yang ditulis pada RPM yang dikembangkan. Sebelum menggunakan media ajar

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

SmartBox Budaya, terlebih dahulu siswa dijelaskan tentang materi yang ada dalam buku. Selain itu, guru juga mengajak siswa untuk menjelajah museum online terlebih dahulu melalui panduan dari guru di depan kelas, siswa kemudian diminta untuk menggunakan media SmartBox Budaya untuk bermain. Instruktur pertama-tama membagi kelas menjadi 4 kelompok. Secara bergiliran, setiap kelompok akan memiliki kesempatan untuk bermain dengan media SmartBox Budaya dan mengambil 3 kuis pertanyaan pada permainan tersebut.

Peneliti mengambil peran sebagai koordinator kegiatan pembelajaran pada siklus I. Pembelajaran dengan media SmartBox Budaya telah dipersiapkan dan dilaksanakan dengan sangat baik. Dengan nilai rata-rata 85,25 serta tingkat keberhasilan 75%, perencanaan dan pelaksanaan siklus I berjalan dengan sangat baik. Refleksi siklus I yaitu kondisi kelas ketika pembelajaran masih kurang kondusif, karena ketika pembelajaran peneliti masih menemui pesrta didik yang mengobrol sendiri dan memainkan chromebook. Setelah peneliti mengajak siswa untuk bermain SmartBox Budaya kondisi kelas menjadi cukup kondusif sehingga proses belajar berjalan dengan baik.

Siklus II

Pada fase Siklus II, peneliti mengimplementasikan beberapa aktivitas kunci yang mencakup: perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan modul pembelajaran, penyusunan kerangka proses pembelajaran, penyusunan instrumen observasi guru untuk tahap perencanaan dan implementasi, serta pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan instrumen evaluasi siswa. Waktu pelaksanaan siklus II yaitu pada tanggal 19 Mei 2026 dengan durasi waktu 2 jam pelajaran (2x35 menit). RPM yang telah disusun sesuai sintaks model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) diikuti saat melakukan pembelajaran. Guru mengajak siswa melakukan jelajah museum online dengan menggunakan chromebook masing-masing dan selanjutnya guru memperkenalkan materi kepada kelas sebelum mereka mulai menggunakan media pembelajaran SmartBox Budaya. Setelah selesai menyampaikan materi, guru meminta setiap kelompok untuk menggunakan media SmartBox Budaya untuk bermain bersama, pada siklus II ini guru memberi kesempatan seluruh siswa secara individu mengambil kuis pada permainan SmartBox Budaya sehingga semua siswa mendapatkan pertanyaan sendiri yang selanjutnya didiskusikan bersama kelompok. Guru memulai kegiatan ini dengan membiarkan siswa memainkan media pada SmartBox Budaya. Refleksi siklus II yaitu siswa terlihat lebih antusias ketika belajar menggunakan media SmartBox Budaya. Siswa sangat aktif bertanya kepada guru dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Kondisi kelas juga cukup kondusif mulai dari awal hingga berakhirnya pembelajaran. Tingkat keberhasilan pada siklus II ini adalah 100% yang dihasilkan dari hasil tes evaluasi dan juga tingkat keaktifan siswa pada siklus II.

Temuan yang diperoleh adalah nilai rata-rata pra siklus yang masih di bawah KKM yaitu 68,75, maka tingkat ketuntasan tahap pra siklus sebesar 45%. Selanjutnya nilai rata-rata siklus I yaitu 85,25, maka pemanfaatan media SmartBox Budaya pada siklus I menunjukkan ketuntasan pembelajaran sebesar 75%. Sedangkan hasil nilai rata-rata siklus II adalah 96,25 dimana ketuntasan siklus II sebesar 100% yang dimana nilai rata-rata lebih bagus daripada siklus I, maka ketercapaian pemahaman siswa menunjukkan peningkatan yang istimewa pada setiap siklus penelitian. Melalui hasil penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran SmartBox Budaya dalam mata pelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi yang berkaitan dengan kekayaan warisan budaya Indonesia.

PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran SmartBox Budaya dalam pembelajaran IPAS yang berfokus pada materi Warisan Budaya Indonesia pada kelas V memiliki pengaruh baik terhadap pengoptimalan mutu proses Instruksional serta kontribusi akademik. Media SmartBox Budaya dapat meningkatkan partisipasi, ketertarikan belajar, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan. Pernyataan tersebut diketahui dari semangat siswa selama proses pembelajaran, keterlibatan dalam membaca cerita, mengamati gambar, berdiskusi, serta keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat ataupun mengajukan pertanyaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media belajar yang berbentuk visual dan dapat dimanipulasi sangat efektif untuk siswa-siswi di tingkat sekolah dasar yang sedang berada

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dalam fase perkembangan operasional konkret. SmartBox budaya membantu mengonkretkan konsep-konsep abstrak mengenai warisan budaya Indonesia melalui gambar, cerita, dan aktivitas eksploratif sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Argumen ini selaras dengan kajian (Rahmana, 2017) yang menyatakan bahwa media visual efektif meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik karena kemampuannya untuk mengkolaborasikan berbagai indera secara simultan ketika proses pembelajaran.

Penggunaan SmartBox Budaya juga turut memperkuat pendekatan student centered learning yang bermakna berpusat pada siswa. Dalam model pembelajaran ini, siswa tidak sekedar berperan sebagai reseptor pesan secara pasif, melainkan secara aktif diinklusikan dalam berbagai step edukatif antara lain membaca, mengamati, berdiskusi, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan hal-hal yang pernah ditemui. Pernyataan ini didukung dengan pendapat (Hana et al., 2025) yang dituliskan bahwa rasa ingin tahu siswa bisa digali melalui penerapan media pembelajran yang tepat serta inovatif, memudahkan pencapaian pemahaman konseptual, serta meningkatkan keterampilan dan berpikir kritis mereka.

Penggunaan media SmartBox Budaya tentunya tidak perlu diragukan lagi, hal tersebut telah terbukti bahwa rasa nyaman dalam lingkungan belajar dapat dihasilkan melalui penerapan media tersebut. Sejalan dengan adanya pendapat beberapa peneliti terdahulu bahwa ketuntasan belajar meningkat setelah penggunaan media SmartBox. Dengan pernyataan berikut disimpulkan jika tersedianya media pembelajaran SmartBox ini berpotensi untuk meninggikan dorongan akademis peserta didik serta mengoptimalkan capaian pembelajaran (Putri et al., 2024). Disamping hal itu, (Maulidiana et al., 2024) juga berpendapat bahwa media Smartbox dapat dimanfaatkan secara optimal selama proses pembelajaran. Selain itu (Rahmawati, 2019) mengemukakan bahwa media Smartbox berfungsi sebagai fasilitator bagi pendidik dalam menyampaikan materi warisan Budaya Indonesia melalui teknik yang lebih menarik dan kontekstual. Pendidik mampu mengintegrasikan materi budaya dengan pengalaman nyata melalui hal-hal yang pernah ditemui. Dengan begitu, proses Instruksional menjadi lebih bernilai dan memberikan kebahagiaan bagi peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, tingkat ketuntasan belajar setelah penggunaan media SmartBox Budaya adalah 45 pada prasiklus, 75% pada siklus I, dan 100% pada siklus II, sehingga dapat dilihat jika ketuntasan belajar meningkat setelah penggunaan media SmartBox Budaya. Dengan adanya hal tersebut dapat kita ketahui bahwa media SmartBox Budaya merupakan alternative alat pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPAS, dan juga bisa digunkaan sebagai cara alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi yang bersifat kontekstual seperti warisan budaya. Pemanfaatan media ini memicu terciptanya aktivitas edukatif yang lebih interaktif, penuh makna, serta berfokus pada peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Development Of Interactive Larning Media In Indonesian Learning Class III Elementary School. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(1), 33–42.

Devi Rizky Pramudya. (2020). Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar Devi Rizky Pramudya Hendrik Pandu Paksi Abstrak. 1090–1104. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65110

Dhista, D., & Anatri, D. (2021). Analisis Miskonsepsi pada Materi Fotosintesis dengan Menggunakan Peta Konsep pada SiswaSekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532. https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971

Dianti, P., Kurnisar, & Camellia. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA FASE A PADA MATA PELAJARAN IPS. 2(1), 250. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Pendidikan_Kewarganegaraan_Ber/L70xE

QAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(1), 16195–16221.

Hana, R., Kholifah, S., Ardiyansyah, M. Y., & Agustin, N. (2025). Pemanfaatan Media dan Karakteristik Pembelajaran IPAS: Studi Kualitatif Di Kelas Empat Madrasah Ibtidaiyah. Tarunateach: Journal of Elementary School, 3(2), 63–70. https://doi.org/10.54298/tarunateach.v3i2.455

Maulidiana, F., Arya Wardana, L., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 4(2), 1664–1675.

Muhammadin, A., & Fath, A. (2026). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. 11.

Putri, Tama Sofiyana, Nurul Kusuma Dewi, Y. Y. E. (2024). “Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD Materi Kekayaan Budaya Indonesia.” Jurnal Media Akademik (JMA), 2(10), 1–16. https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293

Rahman, M. S., & Putri, L. A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Indonesian Journal of Educational Research, 11(2), 89–104.

Rahmana. (2017). Media Pembelajaran. BAB 2 Kajian Teori, 1, 16–72.

Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran smartbox Pengembangan Media Pembelajaran warisan budaya. AL-Ahya, 01(01), 219–232.

Rohmani, N. kusuma D. (2025). JKPI : Jurnal Kajian Pendidikan IPA Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan vs Konvensional : Studi. 5(2), 267–276.

Widati Ani. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Catholicism: The Story of Catholic Christianity, VI(1), 1–424.

Yati, U. (2025). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RENDAHNYA PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA SISWA SD. 06(01), 17–21.