

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* PADA PEMBELAJARAN IPAS SISWA

Nadila Agustin¹, Ahmad Gawdy Prananosa², Yuni Krisnawati³

Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
nadilaagtn3008@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Smart Box* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 37 Lubuklinggau yang valid, praktis dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan menggunakan model *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis validasi media *Smart Box* menggunakan *Aiken's V* memperoleh nilai dari validator bahasa sebesar 0,98 dengan kategori tinggi, validator media sebesar 0,82 dengan kategori tinggi dan validator materi sebesar 0,89 dengan kategori tinggi. Analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa memenuhi kriteria praktis dengan skor 97,67% dengan kategori sangat praktis, kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor *N-Gain* rata-rata 0,68 dengan kategori sedang. Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media *Smart Box* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 37 Lubuklinggau terbukti valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 37 Lubuklinggau.

Kata Kunci: IPAS, Pengembangan, Sekolah Dasar, *Smart Box*.

ABSTRACT

This research aims to develop a Smart Box media in the science learning of fourth-grade students of SD Negeri 37 Lubuklinggau that is valid, practical and effective. The research method used is Research and Development using the ADDIE model. The results showed that the validation analysis of Smart Box media using Aiken's V obtained a value from the language validator of 0.98 with a high category, a media validator of 0.82 with a high category and a material validator of 0.89 with a high category. The analysis of the assessment of the practicality sheet of teachers and students met the practical criteria with a score of 97.67% with a very practical category, then the analysis of the effectiveness assessment obtained an average N-Gain score of 0.68 with a moderate category. The conclusion of this study is the development of Smart Box media in science learning of fourth-grade students of SD Negeri 37 Lubuklinggau is proven to be valid, practical and effective so that it is suitable for use in science learning of fourth-grade students of SD Negeri 37 Lubuklinggau.

Keywords: Development; Elementary school, IPAS, Smart Box.

PENDAHULUAN

Rahayuningsih, et al., (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar supaya tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas, efektif dan

efisien. Parni (2020) menyatakan bahwa pembelajaran sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau lebih dan menggunakan strategi, metode dan pendekatan tertentu ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dengan kata lain, pembelajaran menekankan pada kegiatan yang terencana untuk membantu siswa supaya dapat belajar dengan baik khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik melihat keterkaitan antara fenomena alam dan fenomena sosial yang berdampak satu sama lain. IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berfikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Anggita, et al., 2023). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diberikan kesempatan untuk mengenali diri sendiri dan lingkungan sekitar serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan mempersiapkan diri dalam menghadapi kesulitan di masa mendatang. Maka dari itu, untuk menunjang pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS dapat diberikan alternatif media pembelajaran.

Media pembelajaran merujuk pada berbagai sarana atau materi yang dipakai dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memberikan bantuan atau dukungan berupa penyampaian informasi, konsep, atau materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam dan memungkinkan guru untuk mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan beragamnya pilihan media pembelajaran yang ada, guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang kreatif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Titin, et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 37 Lubuklinggau pada 3 Desember 2024, penulis melihat siswa kurang fokus dan cenderung merasa bosan saat pembelajaran sedang berlangsung. Pada saat melaksanakan pembelajaran guru hanya memanfaatkan bahan ajar berupa buku guru dan siswa dengan metode konvensional sehingga pembelajaran cenderung monoton dan membosankan. Dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah untuk mendukung pemahaman konsep siswa dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan wali kelas IV menginformasikan bahwa hasil ujian harian semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 SD Negeri 37 Lubuklinggau nilai rata-rata IPAS Kelas IVA yaitu 67,5. Sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan pada pembelajaran IPAS adalah 70. Dari 22 siswa ditemukan 14 siswa (63,6%) yang nilainya belum tuntas, dan hanya 8 siswa (36,3%) yang nilainya sudah tuntas.

Berdasarkan permasalahan yang ada diketahui jika rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor adalah guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, guru hanya menggunakan media ajar berupa buku cetak dan alat peraga (papan bilangan), akan tetapi hal tersebut dalam proses pembelajaran belum dapat memaksimalkan terhadap materi yang akan diajarkan. Dengan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa cenderung merasa bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung apabila pembelajaran yang dilakukan hanya dengan

pemberian materi saja tanpa adanya sesuatu yang merangsang semangat belajar siswa dalam proses belajar berlangsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dapat diberikan alternatif media pembelajaran *smart box*.

Aminah, et al., (2024) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran salah satunya adalah media *smart box*. *Smart Box* merupakan sebuah alat atau media yang memiliki bentuk kotak di dalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya mampu menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Handayani, et al., (2024) mengungkapkan bahwa manfaat media *Smart Box* dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa, membuat proses belajar menyenangkan, meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan membaca serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dipertegas oleh Agustini, S. A dan Misbah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD”. Hasil dari analisis data uji ahli bahasa, ahli materi dan ahli media memperoleh skor 94,2%. Uji perorangan memperoleh skor rata-rata 97,6%. Uji kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 95,6% dan uji lapangan memperoleh skor rata-rata 98,6%. Selanjutnya penelitian ini didukung oleh penelitian Atmojo, T., dan Putriyanti, L (2024) yang menyatakan penggunaan media *Smart Box* sangat layak digunakan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran.

Dari analisis penelitian di atas, kelebihan dari media *Smart Box* ini dibuat dan dirancang dengan menggunakan *canva* agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi kebutuhan manusia pada pembelajaran IPAS. Media pembelajaran ini memiliki desain yang interaktif dan inovatif, sehingga media ini efektif digunakan pada pembelajaran IPAS. Media *Smart Box* ini berbentuk kotak yang setiap sisinya terdapat materi, permainan dan kuis sehingga dapat memicu perkembangan kognitif siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Prayitno et al. (2023) menemukan bahwa penggunaan *Smart Box* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 60 menjadi 80 serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Pramudya & Paksi (2024) menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa media *Smart Box* pada materi hak dan kewajiban dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif berdasarkan penilaian ahli serta respon siswa.

Selanjutnya, Adelia & Damayanti (2025) mengembangkan media *Smart Box* untuk meningkatkan kemampuan menulis kalimat majemuk siswa kelas VI SD dan memperoleh hasil bahwa media tersebut memiliki tingkat validitas sangat tinggi serta *effect size* pada kategori efektif. Selain aspek kognitif, penelitian Aisah et al. (2025) membuktikan bahwa penggunaan *Smart Box* juga berdampak positif terhadap motivasi

belajar siswa kelas II SD, yang diukur melalui angket motivasi belajar. Penelitian lain oleh Moerti et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi *Smart Box* dengan model *Creative Problem Solving* mampu meningkatkan ketuntasan belajar matematika siswa secara signifikan. Secara umum, hasil penelitian sebelumnya menegaskan bahwa media *Smart Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa, namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada validasi media dan respon siswa, serta belum secara spesifik menekankan analisis hasil belajar kognitif melalui instrumen tes tertulis yang terstandar.

Penelitian ini memiliki kebaruan karena menggabungkan model pengembangan ADDIE dengan evaluasi kuantitatif efektivitas pembelajaran melalui instrumen soal tertulis pilihan ganda 20 item yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif pada subjek kelas IV yang terdefinisi secara demografis, serta memadukan data observasi, wawancara, dan angket untuk memberikan gambaran komprehensif tentang efektivitas *Smart Box* sebagai media pembelajaran.

Dari permasalahan di atas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 37 Lubuklinggau”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan motivasi dan semangat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek pada penulisan ini meliputi siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang siswa terdiri dari 14 perempuan dan 7 orang laki-laki. Uji coba keefektifan menggunakan instrumen soal tertulis yang terdiri 20 soal pilihan ganda dengan skor 1 untuk setiap soal. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan angket.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media *Smart Box* yang dikembangkan menggunakan pengembangan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE ini yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Kelima tahapan tersebut telah dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan dengan tujuan agar menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif. Berikut ini gambar media yang dikembangkan, yaitu:



(a)

Gambar 1(a) Tampilan Materi



(b)

Gambar 1(b) Tampilan Materi



(a)

Gambar 2(a) Tampilan Kantong Kebutuhan dan Keinginan



(b)

Gambar 2(b) Tampilan Spinner dan Soal Kuis

Materi dalam produk ini mengacu pada buku guru dan buku siswa kelas IV, Bab 7 Topik A mengenai Aku dan Kebutuhanku. Penilaian media didasarkan pada tiga aspek, yaitu bahasa, media, dan materi. Produk telah melalui penilaian dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan produk dinilai oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kepraktisan produk diukur melalui angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka setelah menggunakan media *smart box*. Sementara itu, keefektifan produk dinilai melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui perkembangan kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Analisis keefektifan *Smart Box* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus *N-Gain*.

Penilaian kevalidan dilakukan berdasarkan skor yang diberikan oleh para validator melalui lembar validasi. Validasi dilakukan oleh tiga validator, yaitu Bapak DM sebagai ahli media, Ibu YS sebagai ahli bahasa, dan Ibu M sebagai ahli materi.

Tabel 1
Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validasi	Nilai <i>Aiken's V</i>
1	Validasi Bahasa	0,98
2	Validasi Media	0,82
3	Validasi Materi	0,89

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian dari ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 0,98, ahli media sebesar 0,82, dan ahli materi sebesar 0,89. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Sementara itu, aspek kepraktisan produk dinilai melalui uji coba *one to one*, kelompok kecil dan uji coba guru. Subjek uji coba *one to one* melibatkan 3 siswa, kelompok kecil melibatkan 6 siswa kelas IV, dan subjek uji coba guru dilakukan oleh guru kelas IV.

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Coba Kepraktisan Guru dan Siswa

No	Penilai	Jumlah Skor Total	Jumlah Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Guru Kelas IV	75	71	94,67%	Sangat Praktis
2	3 Orang Siswa Kelas IV	30	30	100%	Sangat Praktis
3	6 Orang Siswa Kelas IV	60	59	98,33%	Sangat Praktis

Rata-rata	97,67%	Sangat Praktis
-----------	--------	----------------

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat diketahui hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa uji coba kepraktisan guru memperoleh persentase sebesar 94,67%, hasil uji coba *one to one* memperoleh persentase sebesar 100% dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 98,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap uji coba tidak terdapat revisi dan masukan untuk revisi, sehingga tidak diperlukan pelaksanaan uji coba ulang.

Sementara itu, untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilakukan pengukuran melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum menggunakan produk untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* dilakukan setelah penggunaan produk untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selisih antara nilai *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*, yang berfungsi untuk melihat besarnya peningkatan siswa secara kuantitatif. Hasil dari analisis ini memberikan gambaran seberapa efektif produk dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tabel 3
Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Uji Coba Keefektifan

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	975	1740
Nilai Terendah	25	70
Nilai Tertinggi	70	100
Rata-rata	46,43	82,86
<i>N-Gain</i>	0,68	
Kriteria	Sedang	

Berdasarkan data pada tabel 3, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,68 dengan klasifikasi sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media *Smart Box* yang dikembangkan menggunakan pengembangan model *ADDIE*. Adapun tahapan-tahapan pengembangan model *ADDIE* ini yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Kelima tahapan tersebut telah dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan dengan tujuan agar menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif.

Tahap analisis merupakan tahap awal untuk melakukan penelitian pengembangan. Tahapan ini meliputi: (1) Analisis kebutuhan, tahap analisis kebutuhan dilaksanakan dengan observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas IV SD Negeri 37 Lubuklinggau. Berdasarkan temuan dari hasil observasi diketahui bahwa guru dalam proses pembelajaran kurang maksimal dalam penggunaan media dimana hanya menggunakan buku cetak. Maka dari itu penulis mengembangkan media *Smart Box* untuk membantu siswa pada proses pembelajaran supaya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. (2) Analisis materi, dilakukan dengan pengamatan serta penilaian terhadap buku, terutama buku yang

digunakan kelas IV di SD Negeri 37 Lubuklinggau yaitu buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penerbit Amalia Fitri. Analisis materi digunakan untuk menentukan materi dalam penelitian. Berdasarkan buku IPAS kelas IV penulis membahas BAB 7 “Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?” Topik A “Aku dan Kebutuhanku” di dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Penulis memilih BAB 7 Topik A ini dikarenakan sesuai dengan waktu dalam proses pembelajaran. Oleh karena ini, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Aku dan Kebutuhanku. (3) Analisis karakteristik siswa, berdasarkan hasil observasi dan wawancara siswa mengungkapkan menyukai media pembelajaran yang bergambar dengan perpaduan warna yang menarik serta terdapat permainan di dalam media pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran menyenangkan.

Pada tahap desain, aktivitas yang dilakukan meliputi konsultasi dengan guru untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang dibutuhkan dalam pengembangan produk, berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selanjutnya, disusun rancangan awal produk sebagai gambaran awal media yang akan dikembangkan. Rancangan media *Smart Box* didesain menggunakan aplikasi *canva* dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Rancangan tersebut kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna memperoleh masukan dan arahan sebelum produk dikembangkan lebih lanjut.

Tahap pengembangan menghasilkan sebuah produk media *Smart Box* materi aku dan kebutuhanku yang telah teruji kevalidannya oleh tiga ahli meliputi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Ketiga validator tersebut menilai berdasarkan angket yang diberikan oleh penulis. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai 0,82, validasi bahasa memperoleh nilai 0,98 dan hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 0,89. Ketiga penilaian tersebut termasuk dalam kategori tinggi atau dapat dikatakan valid. Hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba produk, yang mencakup uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil dan uji coba respon guru. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil uji coba *one to one* menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 100%, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 98,33% dan uji coba respon guru sebesar 91,11%, ketiganya termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, efektivitas produk dinilai berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,68 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi aku dan kebutuhanku.

Pada tahap evaluasi dilakukan revisi terhadap produk akhir yang merupakan penyempurnaan produk dari hasil validasi para ahli dan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan. Uji evaluasi mengacu pada hasil validasi, respon guru dan respon siswa dari hasil uji coba produk pengembangan. Proses evaluasi ini bertujuan untuk memastikan produk pengembangan mencapai standar kualitas yang diharapkan dan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam penggunaan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 37 Lubuklinggau.

Penggunaan media *Smart Box* dapat membantu siswa untuk meningkatkan daya konsentrasi siswa serta meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa sehingga dapat

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Yuliasri, et al., (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media *Smart Box* dapat membuat siswa berkesplorasi menurut kemampuannya serta dapat melatih daya ingat, belajar melalui bermain dan melatih daya pikir siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam media *Smart Box* sehingga mampu membuat kemampuan kognitif siswa berkembang secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Atmojo & Putriyanti (2024) yang menyatakan penggunaan media *Smart Box* sangat layak digunakan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Smart Box* terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan minat ini juga berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mereka. Selain itu, tampilan media yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dari hasil pengembangan *Smart Box* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa produk ini memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, sangat praktis digunakan, dan efektif dalam mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, media ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, A. E. P., & Damayanti, M. I. (2025). Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Majemuk Setara dan Bertingkat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 67–78. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/67696>
- Agustini, S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 41-56. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19176>
- Aisah, P. L. A., Susanto, R. U., Kasiyun, S., & Mariati, P. M. (2025). Keefektifan Penggunaan Media Smart Box terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas II. *Empowerment Journal*, 5(1), 22–30. <https://doi.org/10.30787/empowerment.v5i2.2097>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077-3086. <https://doi.org/10.58230/27454312.778>
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SDN Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84. <https://share.google/bCulsilIEkxVlhomO>
- Atmojo, T., & Putriyanti, L. (2024). Pengembangan Media *Smart Box* pada Siswa Kelas IV untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1455-1466. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19731>
- Moerti, T. D., Masfuah, S., & Hadi, N. (2024). Improving Learning Outcomes Through CPS-Based Smart Box Media. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 6(2), 101–110.

- <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi/citationstylelanguage/get/apa?submissionId=336&publicationId=336>
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Cross-Border*, 3(2), 96-105. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/501>
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 45–54. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65110>
- Prayitno, D. F., Hartono, Y., & Karni. (2023). Penerapan media Smart Box untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada Pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 123–131. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19267>
- Rahayuningsih, P. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jpib: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1), 1-11. <https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech: Journal Education And Technology*, 4(2), 111-123. <https://doi:10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Yuliasri, N. A., Fitriani, R., & Ilhami, B. S. (2021). Pengembangan Media *Smart Box* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Care (Children Advisory Research And Education)*, 8(2), 29-36. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/778/534/>