

PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX BERBASIS QR CODE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V

Arum Kumala¹, Yuni Krisnawati², Andri Valen³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
arumkumala12@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Smart Box* berbasis *Qr Code* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 38 Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari validator bahasa sebesar 0,89, validator media sebesar 0,90, dan validator materi sebesar 0,96 memenuhi kriteria kevalidan. Analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media *Smart Box* berbasis *Qr Code* memenuhi kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 91,91%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor *N-Gain* rata-rata 0,79 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Smart Box* berbasis *Qr Code* terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam materi bab 7 Daerahku Kebanggaaku Topik A seperti apakah budaya daerahku kelas V SDN 38 Lubuklinggau.

Kata Kunci: IPS; Media *Smart Box*; Pengembangan; *Qr Code*; Sekolah Dasar;

ABSTRACT

This study aims to develop a valid, practical, and effective QR Code-based Smart Box media for fifth-grade social studies at SDN 38 Lubuklinggau. This research is a Research and Development study using the ADDIE development model. The results showed that the language validator scored 0.89, the media validator scored 0.90, and the material validator scored 0.96, meeting the validity criteria. Analysis of the teacher and student practicality assessment sheets showed that the QR Code-based Smart Box media met the criteria for being very practical, with an average score of 91.91%. Furthermore, the effectiveness assessment obtained an average N-Gain score of 0.79, categorized as high. Based on the results, it can be concluded that the QR Code-based Smart Box media is valid, practical, and effective, making it suitable for use in Chapter 7, "My Region, My Pride," Topic A, "What is the Culture of My Region?", at fifth-grade SDN 38 Lubuklinggau.

Keywords: Social Studies; Smart Box Media; Development; QR Code; Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting didalam generasi penerus bangsa, karena pendidikan mempunyai fungsi untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan juga dapat meningkatkan mutu dalam kehidupan dan martabat sebagai manusia (Kholidah et al., 2023). Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Ujud et al., 2023). Untuk menciptakan pendidikan yang baik, sekolah sebaiknya dapat bisa menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan memberi kesempatan kepada siswanya untuk dapat aktif didalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik di kelas. Dalam proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menentukan keberhasilan siswa serta untuk mencapai tujuan pendidikan (Hafizo & Lian 2022).

Belajar tidak hanya mencakup dalam penguasaan materi saja, tetapi dapat bisa mencakup berbagai macam kebiasaan, minat bakat, keterampilan, keinginan, ide, kesenangan, penyesuaian diri dengan lingkungan, keinginan dan juga cita-cita. Peran guru dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting terutama dalam memberikan penguatan nilai-nilai kepada siwanya engan adanya pewaris nilai negatif dengan melalui media pembelajaran menjadikan siswa turut mempengaruhi karakter yang ada dalam diri siswa tersebut yang bertentangan dengan nilai-nilai luhur agama dan moralitas bangsa yang diajarkan di sekolah. Saat sekarang ini dunia teknologi sudah sangat canggih untuk menunjang sebuah pendidikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menjadikan guru dapat mampu memberikan kesempatan kepada siswanya untuk dapat menggunakan berbagai macam media yang digunakan untuk pembelajaran melalui Pengembangan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dianggap sulit salah satunya pembelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Syafuruddin et al., 2024). Menurut Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sitematik. Dengan demikian,

peranan IPS sangatlah penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Novianti et al., 2023).

Keberhasilan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Melalui media pembelajaran, guru akan lebih mudah mengkomunikasikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah untuk belajar (Kholidah et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 38 Lubuklinggau pada tanggal 11 Oktober 2024, melalui guru kelas didapatkan informasi pertama bahwa kurikulum yang digunakan pada kelas V adalah kurikulum merdeka. Ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya inovasi media pembelajaran yang guru gunakan, karena guru hanya menggunakan buku paket dan media infocus, siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung serta adanya beberapa siswa yang sulit memahami konsep pembelajaran yang guru gunakan dalam mengajar dan beberapa siswa kesulitan memahami materi yang guru sampaikan menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas dan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan dalam masalah ini, guru mengharapkan adanya solusi yang dapat diberikan seperti media pembelajaran yang menarik, bergambar dan sesuai dengan karakteristik siswa yang dibutuhkan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan mudah dipahami oleh seluruh siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang lengkap dan efektif digunakan pada proses pembelajaran sehingga dapat menunjang proses pembelajaran agar lebih aktif. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran, solusi yang dapat peneliti berikan yaitu pengembangan media pembelajaran salah satunya media *smart box* berbasis *qr code* yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Smart box merupakan 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. Media ini 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 dkk., 2024). Keistimewaan produk yang dikembangkan adalah media smart box yaitu media berbentuk cetak yang didesain dengan menarik dan juga dilengkapi dengan teknologi berupa *Quick response Code (Qr Code)*.

Quick respons Code ini merupakan jenis kode batang matriks atau kode dua dimensi yang dapat menyimpan informasi data dan dirancang untuk dibaca oleh telepon pintar yang menunjukkan bahwa isi kode harus diterjemahkan dengan sangat cepat dengan kecepatan tinggi (Suhariato et al., 2020). Sesuai singkatannya, yakni *Quick Response*, pemindaian QR bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mendapat respon dengan cepat. *Qr Code* ini bermanfaat bagi siswa karena melalui *Qr Code* siswa dapat mengakses informasi lebih cepat mengenai pembelajaran, dapat melakukan pembelajaran mandiri diluar sekolah dan dapat memahami dan mengulang kembali pembelajaran yang dipelajari disekolah melalui handphone orang tua atau saudara.

Media pembelajaran *Smart Box* berbasis *Qr Code* yang dibuat untuk penelitian ini dirancang dengan gambar, tulisan dan warna yang menarik. Media ini disesuaikan dengan materi sehingga menjadi mudah digunakan dan dipahami oleh siswa. Terdapat scan barcode di media pembelajaran yang dibuat yang berisi video penjelasan tentang materi yang dipelajari oleh siswa yang dapat discan melalui ponsel. *Scan barcode* ini juga dapat menyimpan lebih banyak dokumen, menjadikannya lebih mudah saat digunakan.

Hal ini sesuai dengan Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Azzahiro (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Smart Box Berbasis QR Code pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SDN Kamal 2”. Dengan hasil uji coba validitas 3 validator ahli dengan perolehan rata-rata 80% sehingga media ini dikatakan valid, Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dengan perolehan rata-rata guru 90,5% dan peserta didik 90% sehingga media ini dikatakan sangat efektif. Dengan menggunakan Media Smart Box berbasis Qr Code Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa dapat mudah memahami materi.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan merupakan suatu dasar atau kerangka yang digunakan untuk membuat dan mengembangkan suatu produk yang akan dihasilkan. Dengan mengikuti langkah dan tahapan yang terdapat dalam sebuah model pengembangan lalu akan diperoleh sebuah masukan dan saran yang dapat menyempurnakan produk yang dihasilkan dapat valid, praktis dan efektif Dan dalam penelitian ini adapun model pengembangan yang digunakan adalah model

ADDIE. Model ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu: *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap. Model ini memiliki kesamaan dengan model pengembangan sistem basis data. Oleh sebab itu model ini dapat digunakan sebagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan dikembangkan dan diuji keefektifitasannya dalam penelitian ini adalah media smart box berbasis *Qr code*. Model ADDIE menyediakan cara untuk menavigasi kompleksitas yang terkait dengan pengembangan model untuk digunakan dalam lingkungan pembelajaran yang disengaja. Model ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain. Oleh sebab itu model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode Pembelajaran, Media dan Bahan Ajar. Alasan memilih model ADDIE ini karena model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran, disusun secara terprogram dengan urutan – urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar dan memiliki 5 langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk ajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Smart Box berbasis Qr Code pada pembelajaran IPS bab 7 Topik A Daerahku Kebanggaanku kelas V. Bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dengan tujuan untuk menghasilkan bahan ajar yang valid, praktis dan efektif. Pembahasan ini akan disajikan menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut.

Kevalidan Smart Box berbasis Qr Code

Keseluruhan penilaian kevalidan media Smart Box berbasis Qr Code yang diberikan ketiga validator yakni ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1.
Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validasi	Validator	Nilai Aiken's V
1	Validasi Bahasa	Dr. Yohana Satinem, M.Pd.	0,89
2	Validasi Media	Nugoroho Ponco Riyanto, M.Pd.	0,90
3	Validasi Materi	Selly Kusnita, S.Pd.	0,96

Media Smart Box berbasis Qr Code dinilai valid untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas, dengan hasil penilaian dari validator bahasa sebesar 0,89, validator media sebesar 0,90, dan validator materi sebesar 0,96. Ketiga penilaian ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kevalidan dari segi bahasa, media, dan materi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran dikelas hal ini diperkuat oleh pendapat Arifin et al., (2020) yaitu media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan valid jika hasil validasi dari ahli media pembelajaran, ahli pendidikan, dan ahli bahasa memperoleh kategori minimal baik. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan praktis jika memperoleh kategori minimal baik. media pembelajaran dinyatakan efektif jika skor n-gain tidak berada pada kategori menurun atau stabil. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Smart Box berbasis Qr Code valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Kepraktisan Smart Box berbasis Qr Code

Hasil keseluruhan penilaian kepraktisan media Smart Box berbasis Qr Code yang diberikan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2.
Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kepraktisan

No	Uji Coba	Banyak Bitir	Persentase	Kategori
1	Uji Coba Kepraktisan	10	95%	Sangat Praktis
2	Uji Coba One to One	10	86,66%	Sangat Praktis
3	Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)	10	90%	Sangat Praktis
4	Uji Coba Kelompok Besar	10	96%	Sangat Praktis
	Rata-Rata		91,91%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penelitian dari uji kepraktisan siswa antara lain: uji coba kepraktisan guru, uji coba one to one, uji coba kelompok kecil (Small Group) dan uji coba kelompok besar terhadap media Smart Box Berbasis Qr Code. Dapat disimpulkan bahwa uji kepraktisan guru termasuk ke kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan dengan persentase nilai 95% , uji coba one to one termasuk dalam kategori sangat praktis dengan persentase 86,66%, uji coba kelompok kecil juga termasuk ke dalam kategori ‘Sangat Praktis’ untuk digunakan dengan persentase 90%, hasil uji coba kelompok besar juga termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dengan persentase 96%. Berdasarkan hasil uji kepraktisan tersebut diperoleh nilai rata-rata dengan persentase 91,91% sangat praktis untuk digunakan. Selain itu media ini dapat dikatakan praktis karena kemudahan dalam penggunaan media karena media ini dirancang untuk mudah digunakan siswa, sehingga mereka dapat dengan cepat memahami cara menggunakannya dan fokus pada materi pembelajaran dan visualisasi media yang menarik yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Mahardika et al., (2020) berpendapat bahwa

kepraktisan produk yang dihasilkan dapat dengan mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik seperti yang diharapkan, kepraktisan diukur berdasarkan hasil penilaian dari guru dan peserta didik yang menggunakan produk saat uji coba. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Smart Box berbasis Qr Code memiliki nilai praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan Smart Box Berbasis Qr Code

Uji coba keefektifan dilakukan pada tanggal 7 April dan 14 April 2025 bersama seluruh peserta didik kelas V SDN 38 Lubuklinggau berjumlah 25 peserta didik dengan jumlah siswa perempuan berjumlah 17 orang dan siswa laki-laki berjumlah 7 orang. Sebelum menjelaskan materi menggunakan media, penulis melakukan kegiatan pretest terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa setelah itu baru menjelaskan materi menggunakan Media Smart Box berbasis Qr Code, dalam prosesnya ini terdapat permainan Tarikan Gambar (TarGam) yang menarik minat belajar siswa dan membuat siswa berlomba lomba untuk menarik gambar yang benar lalu di masukan ke dalam kotak warisan budaya benda atau tak benda sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dan penasaran ketika penulis menjelaskan materi menggunakan media Smart Box berbasis Qr Code terlebih lagi saat siswa di minta untuk mengscan satu Qr Code yang ada pada media lalu menonton singkat video penjelasan yang ada pada youtube penulis mengenai materi warisan budaya benda tak benda kemudian setelah merasa siswa sudah paham mengenai materi bab 7 topik A seperti apakah budaya daerahku ini baru penulis melakukan kegiatan posttest.

Hasil pretest dan posttest yang dilakukan terhadap media Smart Box berbasis Qr Code kemudian dihitung hasil akhirnya serta rata-rata setiap tes. Data pretest dan posttest dihitung menggunakan rumus N-Gain (g). Kemudian hasil N-Gain (g) diklasifikasikan agar dapat mengetahui tingkat keefektifan dari data hasil pretest dan posttest. Mahardika et al., (2020) berpendapat bahwa keefektifan media pembelajaran diperoleh dari analisis tes hasil belajar peserta didik. Keefektifan ditentukan berdasarkan ketuntasan belajar peserta didik. Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila nilai peserta didik mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ideal ketuntasan belajar untuk setiap indikator adalah 75%. Analisis keefektifan menggunakan rumus N-Gain (g) dapat memberikan gambaran lebih jelas tentang sejauh mana media Smart Box berbasis Qr Code yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini hasil dari uji coba keefektifan yang dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3.
Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Keefektifan

No	Kode	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Gain Score	Kriteria
1.	Alif	35	75	0,61	Sedang
2.	Bella	50	90	0,8	Tinggi
3.	M. Dian	40	85	0,75	Tinggi
4.	Maryani	45	95	0,90	Tinggi
5.	Rifaldy	55	75	0,44	Sedang
6.	M. Raka	40	85	0,75	Tinggi
7.	Nadira	50	80	0,6	Sedang
8.	Natasya	50	100	1,00	Tinggi
9.	Nizam	30	75	0,64	Sedang
10.	Nuria	65	90	0,71	Tinggi
11.	Nola	45	100	1,00	Tinggi
12.	Oriana	45	95	0,90	Tinggi
13.	Ragil	30	75	0,64	Sedang
14.	Ramdhan	45	90	0,81	Tinggi
15.	Rani	60	80	0,5	Sedang
16.	Raya	40	95	0,91	Tinggi
17.	Rila	55	85	0,66	Sedang
18.	Sheza	75	100	1,00	Tinggi
19.	Syahdu	55	90	0,77	Tinggi
20.	Tiara	45	95	0,90	Tinggi
21.	Ulfa	50	100	1,00	Tinggi
22.	Zahra	75	100	1,00	Tinggi
23.	Zizhan	60	100	1,00	Tinggi
24.	Vina	35	80	0,69	Sedang
25.	Izzat	50	90	0,8	Tinggi
Jumlah		1.225	2.225	19,78	
Rata - rata		49	89	0,79	Tinggi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media Smart Box berbasis Qr Code pada kelas VB SDN 38 Lubuklinggau dapat diambil kesimpulan yaitu sebagai berikut: Hasil uji kevalidan pada media Smart Box berbasis Qr Code termasuk pada kategori sangat valid. Kevalidan pada media ini dikembangkan berdasarkan hasil penilaian pada lembar angket yang telah diisi oleh ketiga ahli validator yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi bahwa produk berada dalam kategori “Tinggi” yang berarti media sangat valid, produk yang dikembangkan telah memenuhi penilaian para ahli validator. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Smart Box berbasis Qr Code valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa memberikan Hasil uji kepraktisan dapat dilihat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji kepraktisan guru diperoleh tingkat kepraktisan dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dimana guru penilaian dan pernyataan sangat setuju terhadap media Smart Box berbasis Qr Code. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Smart Box berbasis Qr Code yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini memiliki desain, warna dan bentuk yang menarik perhatian siswa dan menimbulkan kesan positif

dan mudah diingat oleh siswa.

Hasil uji keefektifan dilihat dari hasil belajar siswa menggunakan media Smart Box berbasis Qr Code, dimana hasil belajar siswa dihitung menggunakan N-gain dengan yang dikategorikan keefektifan tinggi karena. Adanya peningkatan yang signifikan antara skor pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Box berbasis Qr Code efektif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa karena media ini dapat menciptakan pembelajaran yang hidup karena siswa dibuat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan saat pembelajaran siswa menjadi tidak mudah bosan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Smart Box berbasis Qr Code yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media Smart Box berbasis Qr Code pada pembelajaran IPS kelas V SDN 38 Lubuklinggau valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. A., Pujiastuti, H., & Sudana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 66. <https://doi.org/10.21831/JRPM.V7I1.32135>
- Azzahiro, M. (2024). *Pengembangan Media Smart Box Berbasis QR Code di Kelas IV Pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPTD SDN Kamal 2. Trunodjoyo* Madura University. <https://library.trunodjoyo.ac.id/elib/detil.php?id=32400&q=>
- Hafizo, R., Lian, B., & Jayanti, J. (2022). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education* 4(20), 202–11. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5644>
- Kholidah, L. N., Hidayat, S., Jamaludin, U., & Leksono, S. M. (2023). Kajian Etnosains Dalam Pembelajaran IPA Untuk Menumbuhkan Nilai Kearifan Lokal dan Karakter Siswa SD Melalui Sate Bandeng (Chanos chanos). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4165-4177. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=oUAcDAcAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=oUAcDAcAAAAJ:hMod-77fHWUC
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials with Tutorial Model. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.37891/kpej.v5i1.220>
- Novianti, S., Qotimah, K., Arvita, T., & Anam, H. (2023). Literatur Review : Pengembangan Pembelajaran dan Pengorganisasian IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3654–3662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6375>

- Syafruddin., Saputra, A., Nurfatun, N., Putri, P., Haimin., Afriani., & Darmawan, D. (2024). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 147–149. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.449>
- Suharianto, S., Pambudi, A, B, L., Rahagiyanto, A., & Suyoso, G. (2020). Implementasi QR Code untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan dan Minuman di Restoran Maupun Kafe. *BIOS : Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 1(1), 35– 39. <https://doi.org/10.37148/bios.v1i1.7>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusmar Y., Ningsi, S., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate Kelas X pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–47. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>