

## Pengembangan *Smart Box Games* Pintar Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Organ Tubuh Manusia Kelas V Sekolah Dasar

Mira Santika<sup>1\*</sup>, Nourma Oktaviarini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung  
Email: [mirasantika139@gmail.com](mailto:mirasantika139@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *smart box games* pintar pada materi “Sistem Organ Tubuh Manusia” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan berupa media *smart box* interaktif yang memuat materi IPAS dan permainan edukatif berbasis digital yang diakses melalui QR-code. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta diuji keterterapannya melalui uji coba kelompok kecil dan uji lapangan di SDN 1 Trenceng. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dari ahli media dan 80% dari ahli materi dengan kategori “sangat valid”. Sementara itu, hasil respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media *smart box games* pintar ini layak, praktis digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

**Keywords:** ADDIE, Games pintar, IPAS, Media pembelajaran, Smart box

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman memberikan dampak terhadap semua aspek kehidupan kecuali pendidikan. Pendidikan bukan hanya sekedar mengajar saja, bisa dikatakan pendidikan juga tentang penyampaian ilmu pengetahuan, perubahan sikap, perubahan nilai, pengembangan kepribadian agar anak mempunyai pemahaman yang baik (Aminah & Yusnaldi, 2024). Sebagai lembaga formal, sekolah bertanggung jawab dalam pengajaran dan berperan penting sebagai wadah bagi peserta didik untuk bertukar pikiran (Maulidiana, 2024). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS.

Melalui mata pelajaran IPAS, peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berfikir ilmiah serta pemahaman tentang fenomena alam serta berkontribusi pada pembentukan wawasan yang holistik bagi para peserta didik. Para ahli mengemukakan bahwa IPAS adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, yang penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. IPAS lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, serta menuntut pendekatan yang logis dan objektif sikap ilmiah (Fatimah & Kartika, 2013). IPAS memegang peran kunci dalam dunia pendidikan karena menjadi dasar dan perkembangan ilmu yang lain, akan tetapi pembelajaran IPAS masih dianggap sukar

oleh beberapa peserta didik. Hal ini dikarenakan beberapa topik dalam IPAS, seperti fisika, kimia, dan biologi, bisa terasa rumit dan sulit dipahami oleh peserta didik.

Penting dalam sebuah pembelajaran melalui penggunaan alat bantu atau biasa yang disebut media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat komunikasi dari guru ke peserta didik bertujuan merangsang peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran (Aminah, 2024). Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong anak bereksplorasi sesuai dengan kemampuannya, memperkuat daya ingat, belajar lewat permainan, dan melatih kemampuan berpikir anak (Adiyah et al., 2021). Salah satu inovasi media pembelajaran yaitu media *smart box* yang diartikan sebagai 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 peserta didik dalam belajar

Manfaat dari media pembelajaran salah satunya adalah peserta didik dapat memahami materi dengan cara lebih menarik dan efektif serta dapat membuat peserta didik bereksplorasi menurut kemampuannya (Adiyah et al., 2021). Karakteristik anak sekolah dasar pada umumnya masih suka bermain sambil belajar. Rancangan media *games* pintar yang tepat dan sesuai untuk pembelajaran ini menggabungkan elemen edukatif dengan beberapa permainan/ *games* yang terdapat di dalam media pembelajaran tersebut sehingga lebih bervariasi. *Games* pintar yang terdapat dalam media *smart box* ini dapat memudahkan proses belajar peserta

didik serta memungkinkan mereka bermain dan belajar di kelas dengan mengamati tingkah laku berbagai kelompok belajar yang didiskusikan serta berlatih mengerjakan soal-soal yang disajikan. *Games* pintar dikembangkan sebagai hiburan yang mengandung nilai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik dan melalui pemanfaatan *games* pintar dapat dijadikan guru sebagai bentuk kebutuhan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran (Ihsani, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, peneliti memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Trenggeng, khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan diawali dengan mengidentifikasi permasalahan melalui wawancara bersama guru kelas V. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran, seperti gambar, video, dan alat peraga sederhana, telah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru menyampaikan bahwa keberadaan media tersebut sangat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran, terutama pada topik-topik yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara teoritis.

Namun demikian, guru juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih bersifat tidak konsisten dan cenderung situasional. Dalam praktiknya, media pembelajaran yang lengkap hanya disiapkan pada saat-saat tertentu, seperti

ketika menghadapi penilaian atau observasi kelas. Guru menyampaikan, “Kami sebenarnya sudah mencoba menggunakan berbagai media pembelajaran, tapi belum bisa dilakukan secara konsisten. Kadang hanya saat ada penilaian atau observasi saja kami siapkan media yang lebih lengkap.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan untuk meningkatkan frekuensi dan keberagaman penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar sehari-hari. Guru berharap ke depan ada upaya yang lebih terarah dalam mengintegrasikan media pembelajaran secara rutin, agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Lebih lanjut, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas V masih dominan berpusat pada penjelasan dari guru, dengan pemanfaatan media yang terbatas, khususnya hanya pada gambar-gambar dari buku ajar, seperti buku *Cerdas Tangkas*. Interaksi dalam proses belajar belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Merespons temuan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, yakni *smart box games pintar*, yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Media ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu melalui aktivitas bermain yang terintegrasi dengan materi pelajaran.

Media *smart box* ini terdiri atas berbagai jenis permainan edukatif seperti ular tangga, *spinner*, dan kuis interaktif, yang seluruhnya dapat diakses secara digital melalui *QR-code* yang terhubung ke halaman web khusus. Penerapan media ini menunjukkan hasil yang positif. Ketika digunakan dalam pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan, antusiasme, serta minat yang lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang disampaikan oleh Oktavia et al. (2024), bahwa media pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan konsentrasi siswa, dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, media *smart box games pintar* dinilai efektif sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPAS.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan (Ainin, 2013). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk yang memiliki tingkat validitas yang tinggi, dilakukan melalui serangkaian penelitian (Aminah & Yusnaldi, 2024). Melalui pengertian tersebut, artinya penelitian pengembangan diarahkan pada pengembangan produk dengan melakukan pembenahan atau pembaruan pada produk

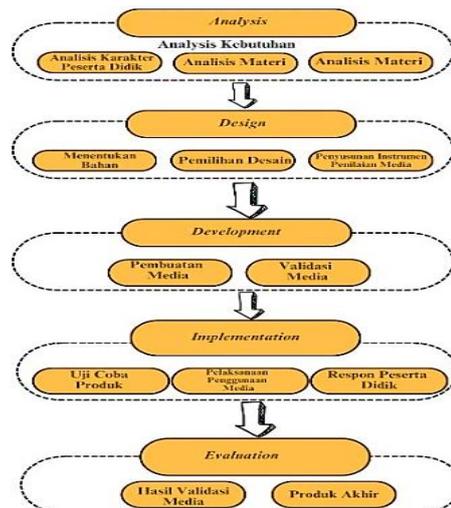
yang sudah ada, atau dengan penciptaan produk baru.

Model dari pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Yaitu, pendekatan dalam pengembangan pembelajaran dengan menggunakan sistem yang optimal dan tepat (Qur'an & Sholehah, 2024). Penelitian yang dilakukan ini memilih model ADDIE dikarenakan dinilai lebih tepat untuk menunjukkan pendekatan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, karena produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran, bukan perangkat lunak maka sesuai untuk pengembangan di dalam kegiatan proses pembelajaran yang ada di kelas dan proses pembuatan produk.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, angket respon peserta didik dan hasil wawancara. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Natasya dan Izzati dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP (Natasya & Izzati, 2020).

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk pembelajaran yang dikenal sebagai Smart box yang membahas mengenai Sistem Organ Tubuh Manusia. Proses ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah penting yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implement (Penerapan), dan Evaluate (Evaluasi) (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Prosedur

pengembangan media pembelajaran *smart box games* pintar sebagai berikut:



**Gambar 1.** Prosedur Pengembangan *Smart Box Games* Pintar  
(Andi Rustandi & Rismayanti, 2021)

### Analisis Validasi Ahli

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar validasi yang terdiri dari wawancara, angket peserta didik, dan dokumentasi. Penilaian pada kuesioner menggunakan skala Likert dengan rentang 1-4. Respon pada skala Likert digunakan untuk menilai sikap, persepsi, serta opini individu atau kelompok terhadap objek, rancangan objek, proses pembuatan produk, maupun produk yang sudah dibuat atau dikembangkan, yang terbagi menjadi 4 (empat) kategori mulai dari sangat positif hingga sangat negatif, dengan penjelasan sebagai berikut: skala 4 menunjukkan sangat setuju (SS), skala 3 menunjukkan setuju (S), skala 2 menandakan tidak setuju (TS), dan skala 1 menunjukkan sangat tidak setuju (STS) (Pradana & Mawardi, 2021). Skor validitas ahli diukur menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Menurut hasil presentasi yang didapatkan, maka dapat disimpulkan mengenai kelayakan media pembelajaran smart box games pintar berdasarkan kriteria persentase sebagai berikut (Jendriadi et al., 2020).

**Tabel 1.** Kriteria Presentase

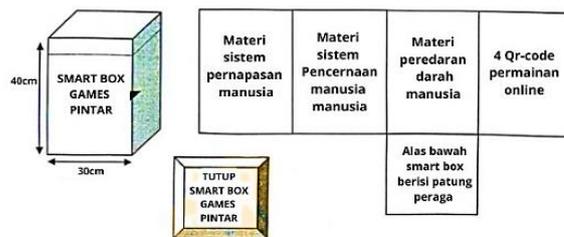
Presentase	Bobot	Keterangan
0%-25%	Tidak Valid	Revisi Total
26%-50%	Kurang Valid	Sebagian Revisi
51%-75%	Valid	Sebagian Revisi
76%-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Sumber: (Jendriadi et al., 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan ini menurut gambar 1. Prosedur Pengembangan Smart Box Games Pintar. Dari penelitian ini, yang pertama adalah analisis (*Analyze*). Di sini berkaitan dengan pengamatan serta wawancara yang dilakukan untuk memahami kebutuhan yang perlu dipenuhi dalam pengembangan media pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Meliyani et al., (2022). Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan. Pada penelitian ini, tahapan analisis dilakukan untuk menemukan permasalahan utama yang harus diselesaikan oleh peneliti. Media ini dirancang dengan perhatian khusus pada pembelajaran IPAS bertema sistem organ tubuh manusia pada peserta didik kelas V.

Hasil kedua adalah desain (*Design*). Proses ini meliputi merancang dan menetapkan bentuk media yang akan dibuat. Perancangan tersebut mencakup pemilihan material, bentuk, dimensi, serta tata letak dan warna dari media yang dimaksud Meliyani et al., (2022). Pada tahap desain diperoleh rancangan dari desain media sebagai berikut:



**Gambar 2.** Desain Smart Box

Hasil yang ketiga yaitu pengembangan (*Development*). Pengembangan media pembelajaran *smart box games* pintar berupa gambar dan tulisan yang di desain melalui aplikasi berbantuan *canva*. Desain yang dibuat disesuaikan dengan produk nyata agar menghasilkan media pembelajaran *smart box games* pintar. (Meliyani et al., 2022)

Media smart box yang telah dirancang kemudian diterapkan. Pada bagian ini masuk ke dalam tahap keempat yaitu implementasi. Media smart box games pintar ini diterapkan kepada peserta didik kelas V di sekolah dasar dengan melaksanakan dua kali percobaan.

Tahap kelima dalam penelitian ini yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian terhadap pengembangan dan penilaian terhadap kevalidan produk media *smart box games* pintar. Validitas pengembangan media smart box games pintar dilakukan dengan validasi dari dosen ahli media serta dosen ahli materi untuk mengecek keabsahan media kotak pintar yang sudah dibuat. Selain itu, produk media smart box games pintar dinilai oleh peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media smart box games pintar yang telah dikembangkan; tanggapan peserta didik ini bertujuan untuk memberikan data yang menggambarkan apakah kualitas produk media kotak pintar sudah valid atau tidak.

(Meliyani et al., 2022). Berikut gambar Smart Box Games pintar



**Gambar 3. Smart Box Games Pintar Validasi Ahli (Expert Review)**

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah smart box games pintar. Media smart box games pintar ini telah ditelaah oleh tiga orang ahli, yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, yang merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta guru wali kelas V, serupa dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Syahbana et al., (2023). Rincian hasil validasi ahli media di uraikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2. Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Presentase	Kriteria Validasi
1.	Aspek Kemenarikan	91,7%	Sangat Valid
2.	Aspek Penggunaan Media	100%	Sangat Valid
3.	Aspek Desain	87,5%	Sangat Valid
4.	Aspek Efek Media	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>	<b>97%</b>

Berdasarkan tabel 2 diatas, presentase hasil menurut ahli media yaitu 92,5%, Dimana menurut table skala penilaian termasuk kategori sangat valid untuk di uji cobakan kepada peserta didik di kelas V. Berdasarkan hasil aspek kemenarikan. Dalam media *smart box games* pintar, persentasenya mencapai 91,7% yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid. Dalam hal daya tarik, kesesuaian elemen fisik, warna, dan tampilan gambar yang digunakan sudah tepat untuk peserta

didik Sekolah Dasar, sehingga gambar dalam *smart box games* pintar akan membuat peserta didik lebih tertarik. (Suprianto, 2020).

Untuk pengaplikasian produk *smart box games* pintar, persentasenya mencapai 100% yang menandakan bahwa media ini dinyatakan sudah Sangat Valid. Melalui fitur pemakaian produk ini, minat belajar para peserta didik dapat ditingkatkan. (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Maka dari itu, rasa ingin tahu dan minat belajar para peserta didik pada produk pengembangan *smart box games* pintar sangta tinggi.

Dalam hal rancangan media *smart box games* pintar mendapatkan persentase 87,5% yang menunjukkan validitas yang tinggi. Kejelasan dalam karakter gambar dan kombinasi warna pada media ini sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan adanya kejelasan tersebut, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ulum, (2020).

Pada aspek daya tarik media *smart box games* pintar mencatat persentase 100%, yang menunjukkan validitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, peserta didik akan merasa lebih nyaman menggunakan media *smart box games* pintar dalam kelas. Dengan fitur Tingkat ketertarikan ini, keingintahuan yang dimiliki oleh peserta didik melalui media *smart box games* pintar akan meningkat. (Daryanto et al., 2022). Adapun penilaian oleh ke dua ahli materi dirincikan sebagai beriku:

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Rata-Rata%	Kriteria Validasi
1.	Kesesuaian KI dan KD	100%	Sangat Valid
2.	Aspek Penyajian Materi	91,5%	Sangat Valid
3.	Latihan Soal	75%	Valid
<b>Jumlah</b>		<b>92,5%</b>	

Merujuk pada sejumlah aspek yang telah dievaluasi ahli materi. Aspek pertama yaitu kesesuaian KI dan KD yang memperoleh jumlah presentase 100%, dinyatakan sangat valid. Materi dan tujuan pembelajaran sudah selaras dengan KI dan KD.

Aspek kedua terkait penyajian materi yang divalidasi oleh ahli materi 1 dan ahli materi 2 pada media *smart box games* pintar memperoleh persentase 91,5%. Dengan demikian dinyatakan sangat valid. Pemakaian anantara materi dengan judul sudah sesuai dengan penyajian materi pembelajaran. Hal ini mampu meningkatkan pengetahuan para peserta didik tentang sistem organ tubuh manusia, yang selaras dengan penelitian yang telah dilakukan dan dikembangkan oleh Gujarati & Porter, (2010).

Ketiga latihan soal dalam media *smart box games* pintar mendapatkan hasil presentase 75%, maka dari itu media ini dianggap valid. Dengan latihan soal dalam media *smart box games* pintar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi (Qurataini et al., 2025). Dengan demikian, dapat diketahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Nilai validasi yang dinyatakan tinggi menunjukkan bahwa media *smart box* pintar yang sudah dikembangkan sangat valid dan

layak digunakan dalam proses pengembangan dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

#### Uji Kelompok Kecil (*Small Group*)

Analisis data media *smart box games* pintar terhadap responden dilakukan dengan memanfaatkan penggunaan angket yang diberikan usai responden mencermati media *smart box games* pintar yang digunakan di kelas. Hal ini juga dilakukan pada penelitian yang dilakukan oleh Rosawinda et al., n.d.(2024). Responden kelompok kecil *smart box games* pintar tersebut ialah 7 peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Berikut hasil dari uji coba kelompok kecil:

**Tabel 4.** Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Jumlah	Persentase
1.	AFK	37	92,5%
2.	DA	38	95%
3.	MAZF	36	90%
4.	SDF	37	92,5%
5.	TI	38	95%
6.	WRA	38	95%
7.	YR	36	90%
<b>Jumlah</b>			<b>93,2%</b>

Peserta didik dengan inisial AFK memperoleh skor 37 dengan persentase 92,5%, inisial DA memperoleh skor 38 dengan persentase 95%, inisial MAZF memperoleh skor 36 dengan persentase 90%, inisial SDF memperoleh skor 37 dengan persentase 92,5%, inisial TI memperoleh skor 38 dengan persentase 95%, inisial WRA memperoleh skor 38 dengan persentase 95%, dan inisial YR memperoleh skor 36 dengan persentase 90%.

Berdasarkan hasil penilaian dari responden kelompok kecil, rata-rata penilaiannya ialah 93,2%. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan, dilanjutkan dengan uji coba lapangan. Uji coba lapangan

ini dilaksanakan kepada seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Berikut gambar kegiatan penyampaian materi.



Gambar 4. Penyampaian Materi

### Uji Lapangan (Field Test)

Analisis informasi mengenai media smart box untuk permainan cerdas dilakukan terhadap responden melalui kuesioner yang diberikan setelah mereka melihat media smart box yang digunakan di kelas. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Pokhrel, (2024). Peserta responden dalam tahap uji coba lapangan menggunakan media *smart box games* pintar pada pembelajaran ini adalah 20 peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Berikut ini hasil lapangan uji coba di kelas V Sekolah Dasar:

Tabel 5. Uji Coba Lapangan

No	Nama	Jumlah	Persentase
1.	AFK	40	100%
2.	DA	37	92,5%
3.	MAZF	38	95%
4.	SDF	37	92,5%
5.	TI	40	100%
6.	WRA	36	90%
7.	YR	38	95%
8.	MD	38	95%
9.	CH	38	95%
10.	KBR	37	92,5%
11.	KDZ	37	92,5%
12.	MPR	37	92,5%
13.	MFHR	37	92,5%
14.	MMM	38	95%
15.	WF	40	100%
16.	ZJR	37	92,5%
17.	SAFZ	39	97,5%
18.	ZAA	39	97,5%
19.	YK	34	85%
20.	DM	34	85%
<b>Jumlah</b>			<b>98,5%</b>

Berdasarkan hasil data uji coba lapangan seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar memperoleh nilai 98,5%. Kehadiran media *smart box games* pintar menarik minat para peserta didik serta meningkatkan rasa keingintahuannya terkait media *smart box* tersebut. Selain materi yang disediakan dalam Media pembelajaran, ada juga beberapa soal dalam mendukung pemahaman para peserta didik pada materi yang dijelaskan pengajar. Ini menjadikan para peserta didik lebih antusias dan berminat pada media *smart box* saat proses belajar berlangsung. Di samping itu, peserta didik juga menyukai desain media *smart box* ini, yang membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang ada. Melalui pernyataan tersebut sejalan dengan pengembangan penelitian yang telah dilakukan oleh Okta et al., (2025) dengan judul Pengembangan Media Smart Box Terhadap Pembelajaran Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila di SD Negeri 165 Palembang.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari kajian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), perancangan (*Desain*), pengembangan (*Developmen*), implementasi (*Implementati on*), dan evaluasi (*Evaluation*).
2. Tingkat kevalidan dari media *smart box games* pintar yang sudah dikembangkan menunjukkan persentase 92,5% dari validator ahli media dan 92,5% dari dua

validator ahli materi. Berdasarkan hasil persentase tersebut, media ini dinyatakan sangat valid untuk digunakan.

3. Tingkat keterapan produk media *smart box games* pintar memperoleh persentase 98,5% dari respon peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru, media ini sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, serta mempermudah proses pembelajaran di kelas. Dengan hasil tersebut, media ini dinyatakan sangat valid dan layak diterapkan dengan baik.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Nourma Oktaviarini, M. Pd., dan Ibu Dr. Hj. Hikmah Eva Trisnantari, M. Pd., yang sudah banyak memberikan saran dalam penelitian ini. Serta teman-teman seperbimbingan yang banyak membantu dalam diskusi dan saling menyemangati.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adiyah, Y. N., Rohyana, F., & Shofa, I. B. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnalcare*, 8(2), 29–36.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, II, 95–110.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

- Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 319. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516>
- Fatimah, S., & Kartika, I. (2013). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Al-Bidayah*, 5(2), 281–297.
- Ihsani, S., & Rahmasari, S. M. (2024). Pengembangan game smart jumping berbasis mobile learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 15(3), 356–370.
- Jendriadi, Rahayu, A. M., Puspita, V., & Yuniarti, L. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mendukung Pembelajaran Daring di Era Pandemi. *Jurnal Riset: Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2(2), 52–64.
- Kekado, R. U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “Papinka (Papan Pintar Angka)” Berbasis Web Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10)..
- 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, 1664–1675.
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264–274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran

- Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan *Macromedia Flash* 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1948>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Okta, W., Arni, Y., Ulandari, R., Meliana, A. E., & Wahyuni, S. (2025). *Pengembangan Media Smart Box Terhadap Pembelajaran Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila di SD Negeri 165 Palembang*. 6(3), 22–31.
- 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. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293>
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEAENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13–29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>
- Qur'an, D., & Sholehah, I. A. (2024). *Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam Juni 2024*.
- Qurataini, G., Angga, P. D., & Tahir, M. (2025). *Pengembangan Media Smart Box ( Kotak Pintar ) Materi Bahaya NAPZA Pada Kelas V SDN Pemasah Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah*. 7.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Syahbana, H., Mulyadi, S., & Mulyana, E. H. (2023). Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada AUD Sebagai Upaya Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 116. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9136>
- Ulum, U. F. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teori Bilangan Berbasis Macromedia Flash. *Pi: Mathematics Education Journal*, 3(2), 40–47. <https://doi.org/10.21067/pmej.v3i2.4828>.