

**PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX (KOTAK PINTAR) DALAM
PENGENALAN WARISAN BUDAYA INDONESIA KEPADA SISWA
SANGGAR BELAJAR KEPONG MALAYSIA**

Namira Anjani¹, Dewi Kesuma Nasution².

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

¹namiraanjani170103@gmail.com, ²dewikesuma@umsu.ac.id

ABSTRACT

The objectives of this research include the design and development of Smart Box media to introduce Indonesian cultural heritage to students at Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. The method used is Research and Development (R&D) with a 4D model approach, namely Define, Design, Develop, and Dissemination. This media is designed to increase students' interest and understanding of Indonesian culture. Data collection was carried out through validation and questionnaires involving 16 students. At the Define stage, student needs and learning objectives were identified. At the Design stage, the media concept and content were designed. At the Develop stage, the media was developed and tested. Finally, the Dissemination stage was carried out by introducing the media in learning activities. The results showed that the use of Smart Box significantly increased student engagement and provided an interactive learning experience. This media obtained a validity value of 95% from material experts, 94% from media experts, and 100% from teacher and student questionnaires, all of which were in the very valid category. The application of this systematic development model has been proven to be able to increase student participation and understanding of the material. Therefore, Smart Box is expected to be an effective solution in introducing Indonesian culture, especially in the context of education abroad.

Keywords: Smart Box Media, PKKN, Indonesian cultural heritage.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini mencakup perancangan dan pengembangan media *Smart Box* (Kotak Pintar) untuk mengenalkan warisan budaya Indonesia kepada siswa di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Pendekatan model yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari metode *Research and Development* (R&D) 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Dissemination*. Media ini dirancang untuk

meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa tentang budaya Indonesia, data dikumpulkan melalui validasi dan angket yang melibatkan 16 siswa. Pada tahap *Define*, diidentifikasi kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Di tahap *Design*, dirancang konsep media dan kontennya. Pada tahap *Develop*, media dikembangkan dan diuji coba. Terakhir, tahap *Dissemination* dilakukan dengan memperkenalkan media dalam kegiatan belajar. Hasil studi memperlihatkan bahwa pemakaian *Smart Box* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dan memberikan pengalaman belajar interaktif. Media ini memperoleh nilai kevalidan sebesar 95% oleh ahli materi sebesar 95%, oleh ahli media sebesar 94%, serta 100% dari angket guru serta siswa, yang semuanya masuk dalam kategori sangat valid. Penerapan model pengembangan yang sistematis ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, *Smart Box* diharapkan menjadi solusi efektif dalam mengenalkan budaya Indonesia, khususnya dalam konteks pendidikan di luar negeri.

Kata Kunci: Media *Smart Box*, PKKN, Warisan Budaya Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk membangun lingkungan dan proses pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengoptimalkan potensi diri secara aktif. Proses ini dirancang agar peserta didik memiliki landasan spiritual yang kuat, mampu mengontrol diri, berkepribadian positif, cerdas, berakhlak luhur, dan memiliki kemampuan yang berguna untuk dirinya, lingkungan sosial, negara, serta negar. Dengan demikian, arah dan tujuan pendidikan serta proses pembelajaran di Indonesia dapat

terlaksana dengan baik (Rahman dkk., 2022). Menurut ratnasari dalam (Ardi isnanto, 2023) Pembelajaran melibatkan proses interaktif antara guru dan murid yang melibatkan komunikasi dua arah dalam suasana kegiatan belajar di kelas, yang bertujuan demi memperoleh hasil sesuai harapan dari proses pembelajaran.

Proses pendidikan berlangsung sepanjang hayat, sehingga keluarga, terutama orang tua, memiliki peran penting dalam kehidupan anak. Saat ini, banyak anak lebih tertarik pada permainan digital yang kurang mendukung perkembangan

kepribadian mereka, hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap masa depan generasi penerus bangsa (Damayanti et al., 2023). Belajar adalah kegiatan yang esensial dalam kehidupan manusia, di mana setiap individu pasti mengalaminya sepanjang hidup. sesuai ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 menyebutkan bahwa seorang guru harus memiliki latar belakang akademik yang memadai, kondisi fisik dan mental yang sehat, serta kemampuan profesional untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Pangesti et al., 2024).

Menurut Sri dkk dalam (Aspiati et al., 2023) Media pembelajaran berfungsi sebagai media atau instrumen yang membantu penyampaian materi pembelajaran. kepada anak usia dini, mengingat pada tahap ini anak sangat bergantung pada penggunaan media dalam proses belajarnya. Peran media pembelajaran menjadi salah satu alat dalam proses mengajar yang mendukung peningkatan interaksi antara guru dan siswa serta interaksi siswa dengan lingkungan belajar mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai sarana pendukung dalam

proses mengajar, yaitu membantu pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh guru. Pendidikan Kewarganegaraan kini mengadopsi paradigma baru yang berlandaskan Pancasila. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, PPKN fokus pada pengembangan identitas beragam, termasuk faktor-faktor seperti agama, sosial-budaya, bahasa, usia, dan latar belakang etnis turut berperan dalam membentuk individu yang cerdas dan berkarakter, sejalan pada nilai-nilai dasar yang diatur dalam Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945 (Azizah et al., 2020).

Berdasarkan temuan awal dari pengamatan peneliti tanggal 2 September 2024 bertempat di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia, peneliti mencatat bahwa sebagian guru telah menggunakan media pembelajaran sederhana, khususnya dalam materi tentang Warisan Budaya diIndonesia. Namun, hasil wawancara dengan guru wali kelas pada tanggal 5 September 2024 menunjukkan bahwa meskipun beberapa media telah digunakan, variasi media yang terbatas menyebabkan siswa merasa jenuh selama berlangsungnya kegiatan belajar. Media yang

dimanfaatkan, seperti buku dan poster tentang warisan budaya Indonesia, berasal dari lingkungan sekitar sekolah atau kelas. Kondisi ini berpotensi menurunkan semangat belajar siswa, yang terlihat dari kecenderungan mereka untuk mengobrol dengan teman di sebelahnya dan tidak fokus pada penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Hasil wawancara pada tanggal 6 September 2024 mengungkapkan bahwa meskipun Hasil belajar siswa dalam kelas telah sesuai dengan standar, hasil belajar individu masih belum memuaskan, dengan 60% siswa belum mencapai batas nilai KKM yang menjadi acuan ketuntasan pembelajaran. di Sanggar Belajar Kepong, yaitu 75. Silabus yang diberikan oleh guru mencakup materi tentang makna warisan budaya yang ada di Indonesia, pentingnya menjaga dan mendidiknya, serta berbagai terhadap budaya seperti suku, bahasa, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan benda tak benda. Siswa diharapkan dapat menjelaskan dan menerapkan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari serta menjawab soal ujian terkait warisan budaya Indonesia.

Peneliti menawarkan solusi alternatif berupa inovasi media kotak pintar untuk materi Warisan Budaya Indonesia. Media ini dirancang guna meningkatkan semangat serta hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Dengan lambang Beraneka Ragam Warisan Budaya Indonesia, media ini membantu siswa memahami warisan yang perlu dijaga dan dilestarikan, serta menguji kelayakan dan kepraktisannya. Media ini bertujuan membuat Kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas tinggi, dengan menyatukan materi warisan budaya dengan kehidupan sehari-hari dan sejarah Indonesia. Media *smart box* dipilih untuk Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia karena dapat mendorong interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media ini menyediakan konten digital menarik, seperti video dan kuis, yang memudahkan pemahaman materi. Selain itu, *smart box* menawarkan belajar sesuai kecepatan siswa, mendorong kreativitas, dan membantu pengembangan keterampilan teknologi.

Media ini juga memfasilitasi kolaborasi dan diskusi antar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif. *Smart box* merupakan sebuah Media berupa kotak yang memuat gambar dan teks, dimanfaatkan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik agar dapat menarik minat siswa selama proses belajar (Polinda et al., 2023) Menurut pandangan (Sukaryanti et al., 2023) □ Kotak pintar merupakan media berbentuk kotak dengan dua sisi; satu sisi berisi materi pembelajaran, sedangkan sisi lainnya memuat pertanyaan. Menurut Puspitasari dkk dalam (Panca Wahyu kusumaningrum et al., 2021) Media kotak pintar berbentuk balok dengan dua sisi, di dalamnya terdapat kumpulan kartu yang terdiri dari kartu bergambar dan kartu berisi kata-kata.

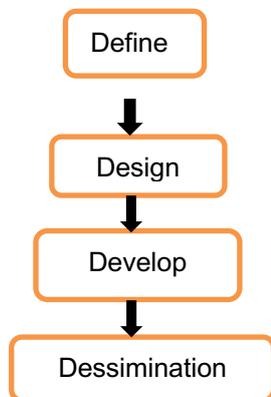
Warisan budaya adalah produk budaya fisik dan nilai-nilai spiritual dari tradisi yang berbeda, penting untuk identitas suatu kelompok atau bangsa, mencakup hasil budaya berwujud dan tidak berwujud. Benda cagar budaya dipelajari dalam Arkeologi, sedangkan Sejarah fokus pada bukti tertulis (Upaya et al., 1991). Batik, sebagai budaya Indonesia, dikenal melalui

teknik menggambar motif dan pelorodan, dengan sejarah yang terkait dengan kerajaan Majapahit, Solo, dan Yogyakarta, serta 30 jenis motif yang memiliki makna, seperti Sekar Jagad yang melambangkan keindahan (Taufiqoh dkk., 2018). Warisan budaya dibagi dua menjadi jenis: benda yang dapat diindera, seperti artefak, candi, dan keris (Noho et al., 2020).

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model Four-D atau 4D karya Thiagarajan. Berdasarkan pendapat (Okpatrioka, 2023) Pengembangan (R&D) merupakan suatu rangkaian tahapan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Berdasarkan model penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan, tahapan tersebut pada dasarnya serupa dengan model-model lain, yaitu dimulai dengan studi pendahuluan sebagai langkah awal; kemudian perencanaan dan perancangan produk atau model; dilanjutkan dengan tahap pengembangan, revisi, dan validasi; serta terakhir penyebaran produk.

Penerapan model ini mengikuti langkah-langkah tertentu. Penelitian ini memakai model 4D yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu Define (tahap pendefinisian), Design (tahap perancangan), dan Develop (tahap pengembangan) dan Dissemination (tahap penyebarluasan). Proses penelitian ini melalui keempat tahapan tersebut secara bertahap



Gambar 1.1 model 4D Thiagarajan Teori : (Waruwu, 2024).

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini, fokus utamanya adalah memahami dan menemukan masalah kekurangan, atau situasi mendorong pengembangan produk dengan mengumpulkan data dan realitas yang relevan. Tahap pendefinisian mencakup analisis kebutuhan awal dan akhir, evaluasi terhadap kondisi siswa, serta penelaahan konsep dan penetapan tujuan pembelajaran (Maulida dkk., 2023). Peneliti menemukan bahwa

siswa kelas IV di Sanggar Belajar Kepong Malaysia belum sepenuhnya memanfaatkan perangkat pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Tahapan ini mencakup beberapa aktivitas, antara lain: (1) menyusun instrumen tes, (2) menentukan media yang tepat, dan (3) memilih format yang sesuai, dan (4) penyusunan rancangan awal perangkat. Tahap ini berfokus pada mendesain produk yang direncanakan untuk dikembangkan. Setelah mengidentifikasi permasalahan peneliti berupaya merancang sebuah media pembelajaran berupa kotak pintar yang didesain khusus sebagai perangkat bantu dalam aktivitas pembelajaran penjumlahan dan pengurangan untuk peserta didik tingkat kelas IV di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Proses perancangan ini dimulai dengan:

- a) Menyiapkan peralatan dan bahan yang diperlukan untuk membuat media.
- b) Memotong kardus menjadi dua bagian kemudian menyatukannya dengan perekat
- c) Mengeprint gambar dan foto

- tentang warisan budaya indonesia
- d) Mengecat bagian luar pada kardus.
 - e) Melekatkan gambar dan beragam warisan budaya yang ada diindonesia pada media kotak *smart box*.
 - f) Meletakkan tutup kotak dibagian atas yang dibawahnya terdapat gambar-gambar tarian dan pakaian adat dengan menggunakan tusuk gigi.

3. Tahap *Develop* (pengembangan)

Tahapan ini dimaksudkan untuk menciptakan versi final dari media pembelajaran setelah mengalami revisi berdasarkan saran para ahli serta data dari hasil uji coba. Langkah-langkah yang diambil pada tahap ini meliputi:

- a) Proses validasi media *Smart Box* dilakukan untuk memastikan keabsahan instrumen penelitian berupa lembar validasi, agar instrumen tersebut layak dipakai dalam pengumpulan data yang berhubungan dengan pengembangan media *Smart Box*.
- b) Evaluasi kelayakan media dilakukan melalui pengujian media *Smart Box* dalam konteks pembelajaran di kelas IV Sanggar Belajar Kepong, Malaysia

Tengah, Hasil membuktikan bahwa media tersebut cocok untuk dipakai dalam proses pembelajaran.

- c) Perbaikan produk dilakukan setelah tahap validasi, dengan penambahan atau penyempurnaan tertentu guna meningkatkan kualitas media.
- d) Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan siswa sebagai pengguna, guna menilai kualitas media saat diterapkan dalam proses pembelajaran.
- e) Pada tahap ini, dilakukan revisi lanjutan terhadap produk merupakan proses penyempurnaan media setelah digunakan oleh siswa. Jika ditemukan kekurangan, maka perbaikan akan dilakukan pada fase ini bertujuan supaya media bisa digunakan secara lebih luas.
- f) Produk dapat diterapkan oleh pihak lain setelah seluruh tahapan pengembangan media diselesaikan, sehingga memungkinkan untuk diproduksi secara massal menggunakan media *smart box* warisan budaya indonesia.

4. Tahap *Dessimination* (penyebaran)

Tahap ini menjadi fase penutup dalam proses pengembangan produk, yang meliputi penyebaran hasil penelitian dan pengembangan yang sudah selesai dilakukan. Tetapi karena media ini hanya khusus saya gunakan pada penelitian di Sanggar Belajar Kepong Malaysia maka saya tidak menerapkan sistem Dessimination (Penyebaran) dikarenakan beberapa faktor yang tidak memungkinkan, dan saya hanya menggunakan mode 3D saja.

Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan dua metode, salah satunya adalah pendekatan kualitatif digunakan untuk mengolah hasil angket untuk mengelompokkan jawaban, saran, dan revisi produk media Kotak Pintar, serta menyajikan deskripsi penggunaan media dalam pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif melibatkan validasi dilakukan oleh pakar materi dan media dengan menggunakan angket sebagai alat evaluasi dengan Skala Likert untuk menilai kualitas produk. Penelitian ini melibatkan 16 siswa yang berada di tingkat kelas IV. Penelitian dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia, yang terletak di Jalan Prima 3, Metro Prima

Blok A 1/13 Pelangi Magna. Waktu pelaksanaannya berlangsung pada berlangsung dari bulan Agustus hingga September 2024, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan selama dua bulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam studi ini, media *Smart Box* divalidasi untuk memperkenalkan materi warisan budaya Indonesia kepada siswa kelas V. Proses validasi melibatkan dua validator: satu pakar media dan satu pakar materi. Evaluasi dari mereka dilakukan untuk keduanya memungkinkan penentuan kelayakan media *Smart Box* serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai warisan budaya Indonesia. Hasil dari validasi ini disajikan dalam beberapa pernyataan yang menghasilkan nilai akhir, yang dapat ditemukan dalam tabel di bawah.

Tabel 1 Hasil Nilai Dari Validasi Materi Dan Validasi Media *Smart Box*

No	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Validasi Materi	95 %	Valid
2.	Validasi Media	94 %	Valid

Penjelasan Tabel 1. Hasil penilaian media *Smart Box* untuk pengenalan warisan budaya Indonesia menunjukkan validasi materi mencapai 95% dan validasi media 94%. Persentase 95% pada

validasi materi menandakan bahwa materi yang disampaikan sangat selaras dengan KI dan KD, dan telah memenuhi standar yang ditetapkan dalam silabus dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ini menandakan bahwa materi tersebut telah disusun secara sistematis dan memiliki relevansi yang tinggi untuk mendukung proses belajar siswa. Sementara itu, validasi media 94% membuktikan bahwa media *Smart Box* berfungsi secara efektif, memiliki daya tarik tersendiri, dan mudah dipahami oleh siswa, yang menjadi faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek seperti desain, tampilan, dan interaktivitas media juga berkontribusi pada penilaian positif ini. Secara keseluruhan, kedua validasi di atas 90% membuktikan bahwa media *Smart Box* pantas diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar dan berpotensi memberikan pengaruh yang signifikan meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap warisan budaya Indonesia. Dengan demikian, media ini mampu menjadi sarana yang efektif untuk mendukung proses pendidikan.

Kemudian untuk melihat Tingkat praktis media *smart box* dapat kita lihat sesuai dengan angket guru dalam menggunakan media *Smart Box* untuk mata pelajaran PPKN dengan materi warisan budaya Indonesia

Tabel 1. Hasil Angket Guru Dan Siswa

No	keterangan	persentase	kategori
1.	Angket guru	100%	Sangat efektif dan layak
2.	Angket siswa	100%	Sangat efektif dan layak

Hasil angket penilaian terhadap media *Smart Box* menunjukkan bahwa baik oleh guru Sari Tasya Mahrma maupun siswa memberikan penilaian yang sangat positif, dengan persentase 100% pada semua indikator yang dinilai. Hal ini membuktikan bahwa media ini berperan secara efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Menurut Sari Tasya Mahrma, hasil penilaian membuktikan bahwa media *Smart Box* dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran mengurangi rasa bosan selama pembelajaran, serta membantu siswa lebih cepat menangkap materi pelajaran. Dia juga menyampaikan bahwa media ini mempermudah penyampaian materi, sehingga proses belajar berlangsung

melalui pendekatan yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, media ini tidak hanya memenuhi standar akademik, Selain itu, juga membantu meningkatkan semangat dan peran serta siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar

Di sisi lain, penilaian yang diberikan oleh siswa mengindikasikan bahwa media ini sangat menarik dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap warisan budaya Indonesia. Siswa merasa lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang positif. Selain itu, siswa juga merasakan bahwa media ini mendorong kemampuan berkreasi dan berkolaborasi di antara mereka, yang termasuk faktor utama dalam pembelajaran kolaboratif.

Secara keseluruhan, hasil angket penilaian guru dan siswa yang mencapai 100% membuktikan bahwa media *Smart Box* layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut tidak hanya efisien dalam menyampaikan informasi, Media ini juga dapat menghadirkan suasana belajar yang menarik dan bermanfaat.

Dengan begitu, pemakaian media *Smart Box* diharapkan dapat terus diimplementasikan dalam pembelajaran bertujuan agar siswa lebih memahami warisan budaya Indonesia dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Studi ini memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mampu secara optimal meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbentuk media *Smart Box*, mata Pelajaran PPKN di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia, memanfaatkan teknologi digital dan metode interaktif untuk merangsang minat serta meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media *Smart Box* dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis untuk memastikan efektivitasnya dalam pengenalan warisan budaya Indonesia kepada siswa Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, di mana survei dan wawancara dengan pengajar dilakukan untuk memahami konteks dan karakteristik siswa. Selanjutnya, media dirancang dengan elemen interaktif dan visual yang menarik, mencakup berbagai aspek

budaya Indonesia, seperti tradisi, seni, dan sejarah.

Media dikembangkan dengan melibatkan ahli materi dan desain, memastikan kesesuaian dengan standar Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD). Selanjutnya, media tersebut diuji coba di Sanggar Belajar Kepong untuk menilai keterlibatan dan pemahaman siswa. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan kuesioner penilaian yang disebarakan kepada guru, Supriyad, dan siswa, yang menunjukkan hasil sangat positif 100% guru menyatakan bahwa media ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, 100% siswa merasa media ini membuat pembelajaran lebih menarik, dan siswa setuju bahwa media ini memudahkan mereka dalam memahami warisan budaya Indonesia secara lebih optimal. Dengan demikian, pengembangan media *Smart Box* telah dibuktikan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa, serta diharapkan dapat terus digunakan untuk mendukung pendidikan budaya di Sanggar Belajar Kepong.

Untuk memperkuat penelitian ini, akan disajikan studi literatur yang

relevan Penelitian (Ruhama, 2022) tentang pengembangan Media Kotak Pintar sebagai alat pembelajaran Matematika bagi siswa kelas 1 MIN 8 Aceh Tengah dilakukan menggunakan model 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Dissemination*. Hasil evaluasi dari pakar media, pakar materi, serta tanggapan guru mengindikasikan bahwa media ini sangat cocok untuk digunakan. Sedangkan menurut Penelitian (Aminah & Yusnaldi, 2024) Mengenai Media *Smart Box* dikembangkan sebagai sarana guna meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah, penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang mencakup tahapan analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media *Smart Box* dinyatakan valid serta layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran setelah mendapatkan nilai kevalidan 92%, penilaian dari ahli media mencapai 94%, begitu pula dengan validasi materi, keduanya tergolong sangat valid. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian (Sukaryanti dkk., 2023) mengenai pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar yang membahas keberagaman di

Indonesia, khusus untuk siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, dan memiliki potensi baik dalam pembelajaran, dengan rata-rata skor partisipasi validasi adalah 87,7%.

Kesimpulan dari Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran, seperti Media Kotak Pintar dan *Smart Box*, memiliki efek positif yang nyata pada peningkatan prestasi belajar siswa di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Media-media ini telah terbukti valid, tepat, mudah diterapkan, dan berhasil membantu kelancaran proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Dengan penerapan model pengembangan yang terstruktur, media pembelajaran ini berhasil meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman atas materi yang disampaikan. Karena itu, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat krusial untuk memenuhi tujuan pendidikan dengan lebih baik sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara keseluruhan, temuan ini mempertegas bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara cermat dan mengikuti model pengembangan yang sistematis dapat

mendorong partisipasi aktif siswa serta meningkatkan capaian belajar mereka. Dengan demikian, Studi ini menggaris bawahi pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai hasil pendidikan yang optimal di Sanggar Belajar Kepong.

D. Kesimpulan

Hasil studi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran, seperti Media Kotak Pintar dan *Smart Box*, mampu secara nyata meningkatkan prestasi belajar siswa di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Media-media tersebut terbukti sah, mudah digunakan, dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa Media *Smart Box* mendapatkan nilai kevalidan 95% dari ahli materi, 94% dari ahli media, serta 100% dari angket guru dan angket siswa, semuanya dalam kategori sangat valid. Penerapan model pengembangan yang sistematis telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, inovasi dalam pengembangan media

pembelajaran sangat berperan dalam pencapaian sasaran pendidikan yang lebih optimal dalam memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang disusun secara baik mampu memberikan pengaruh positif pada partisipasi serta pencapaian belajar siswa sehingga mendukung pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai hasil pendidikan yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. <https://doi.org/10.58230/27454312.778>
- Ardi isnanto, B. (2023). Pembelajaran Diferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Berbasis Modul Digital 119–121. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8081/3062>.
- Aspiati, A., Hidayat, A., & Arvyaty, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini dengan Media Kotak Pintar di TK Barakti Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 141–150. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journa>.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 129–138. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Maulida, L., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 433–440. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.532>
- Noho, Y., Modjo, M. L., & Ichsan, T. N. (2020). Pengemasan Warisan Budaya Tak Benda “Paiya Lohungo Lopoli” Sebagai Atraksi Wisata Budaya Di Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(2), 179 <https://doi.org/10.37905/aksara.4.2.179-192.2018>
- Okpatrioka (2023). Research And

- Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Panca Wahyu kusumaningrum, Sjamsir, H., & Arbayah. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar Di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *Bedumanagers Journal*, 2(2), 30–41. <https://doi.org/10.30872/bedu.v2i2.1599>
- Pangesti, F. A., Kurniawan, R. P., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. 5. 194-199. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 9758–9762. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.20921>
- Rahman, F. R., Agustina, I. O., Fauziah, I. N. N., & Saputri, S. A. (2022). Pentingnya Keterampilan Dasar Mengajar untuk menjadi Guru Profesional Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13265–13274. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10764>
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.