

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART BOX PADA
MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Feby Pelani Trisnawati¹, Ira Restu Kurnia²

PGSD, Universitas Pelita Bangsa^{1,2}

¹febyplnitr14@gmail.com , ²restuirakurnia@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop smart box learning media as a teaching aid or learning tool to increase the motivation of fourth grade elementary school students to the value of the material currency. The development Model in this research is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model with research subjects of fourth grade students. Data collection instruments include observation, interviews, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires and pre-match and post-test learning motivation questionnaires. The results of the validation of the feasibility of material experts obtained 92.5%, media experts obtained 92.86%, and linguists obtained 95.83%. The results of the feasibility of teacher responses obtained by 95% and student responses obtained by 86.97%. While the N-Gain results obtained by 0.8 with high criteria and a percentage of 80%. The results of this study indicate that the smart box Learning media developed is very feasible and effective to improve the learning motivation of elementary school students.

Keywords: learning media, smart box, student learning motivation, IPAS, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *smart box* sebagai alat peraga atau alat bantu dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi nilai mata uang. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi para ahli, angket respon guru dan siswa serta angket *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar. Hasil kelayakan validasi dari ahli materi memperoleh 92,5%, ahli media memperoleh 92,86%, dan ahli bahasa memperoleh 95,83%. Hasil kelayakan respon guru memperoleh 95% dan respon siswa memperoleh 86,97%. Sementara hasil N-Gain memperoleh 0,8 dengan kriteria tinggi dan persentase 80%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, *smart box*, motivasi belajar siswa, IPAS, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan wadah seseorang untuk mendapatkan serta menambah ilmu. Pendidikan dilakukan melalui pembelajaran dengan berinteraksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran akan lebih efektif jika guru dapat berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran efektif merupakan interaksi belajar dari berbagai macam penyampaian materi pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi aktif dan memungkinkan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara menyeluruh, (Zahro, dkk. 2023). Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa terhindar dari rasa bosan. Menurut Aziz (2019), media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar, membuat materi lebih relevan dan menarik, serta mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. Rasa jenuh dan malas membuat

siswa kehilangan motivasi untuk melakukan pembelajaran yang aktif dan mandiri. Menurut Rahman (2014), motivasi belajar merupakan aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan, sehingga dengan motivasi belajar yang baik akan berpengaruh baik pula pada semangat siswa dan berbanding terbalik apabila siswa tidak memiliki motivasi maka semangat siswa juga tidak akan bagus.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada kelas IV SDN Wanajaya 05, diketahui bahwa terdapat beberapa siswa yang tidak berada dikelas pada saat jam pelajaran, hal ini disebabkan karena kurang menariknya pembelajaran sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN Wanajaya 05, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran IPAS siswa hanya mendapat sumber informasi dari buku paket IPAS dan hanya menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan metode ceramah.

Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif karena tidak adanya keterlibatan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Sehingga siswa kurang memahami pelajaran IPAS yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Salah satu yang mempengaruhi hasil belajar rendah, yaitu karena kurangnya motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi rendah akan memperoleh hasil belajar yang rendah, begitupun sebaliknya. Dengan demikian, perlu adanya inovasi dan kreatifitas guru dalam membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa agar hasil belajar yang mereka peroleh dapat optimal.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *smart box* atau kotak pintar sebagai bahan ajar dengan materi dan permainan yang tersedia didalam media ini. Media *smart box* adalah sebuah kotak yang didalamnya terdapat gambar dan tulisan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Basori, 2020). Media *smart box* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, menarik

perhatian dan fokus siswa. Media *smart box* dapat membantu guru dalam menyampaikan isi materi serta membantu siswa mengenali ilustrasi gambar dan tulisannya.

B. Metode Penelitian

Jenis dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) *Analysis*: analisis motivasi belajar, kebutuhan media pembelajaran dan materi; (2) *Design*: perancangan media *smart box* dengan menentukan tema dan materi, menyusun pola, serta memilih jenis dan ukuran papan; (3) *Development*: uji validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa; (4) *Implementation*: uji coba pengguna, yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Wanajaya 05; (5) *Evaluation*: uji efektifitas menggunakan N-Gain. Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas IV SDN Wanajaya 05 dengan populasi 17 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi para ahli, angket respon guru dan siswa, serta angket *pre-test* dan *post-*

test motivasi belajar siswa dengan skala *likert* 1-4. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang mendeskripsikan kelayakan serta keefektifan media yang sudah dikembangkan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa terdapat rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN Wanajaya 05. Hal ini dikarenakan penerapan pembelajaran yang tidak memenuhi kebutuhan siswa, dilihat dari tidak adanya interaksi dan keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dikelas. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS pada materi nilai mata uang, guru hanya menggunakan sumber buku paket IPAS dan hanya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* tanpa melibatkan interaksi siswa, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak bersemangat dalam melakukan pembelajaran dikelas. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu, peneliti merancang

media pembelajaran *smart box* sebagai solusi mengenai permasalahan yang terjadi.

Perancangan media pembelajaran *smart box* menggunakan papan MDF dengan ketebalan 3mm dan setiap sisinya berukuran 30cm. Selanjutnya, papan dicat dengan warna dasar berwarna biru dan warna putih sebagai hiasan. Kemudian, papan dibentuk menjadi kotak. Didalam kotak berisi materi nilai mata uang dengan submateri pengertian uang, jenis-jenis uang, fungsi uang sebagai alat tukar, kuis interaktif pemecahan masalah, dan ruang peraga yang dilengkapi dengan ilustrasi gambar uang.

Setelah pembuatan media pembelajaran *smart box*, kemudian melakukan uji validasi para ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media *smart box*. Hasil validasi diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1 Penilaian Angket Validasi

No	Validasi	Persentase	Kategori
1	Validasi Materi	92,5%	Sangat Layak
2	Validasi Media	92,86%	Sangat Layak
3	Validasi Bahasa	95,83%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian validasi para ahli memperoleh kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran

smart box dapat digunakan untuk uji coba dilapangan.

Pada tahap implementasi melalui uji respon 1 guru dan 17 siswa kelas IV SDN Wananjaya 05 digunakan untuk mengetahui kelayakan media *smart box* yang telah dikembangkan. Hasil diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2 Penilaian Angket Respon Pengguna

No	Respon	Persentase	Kategori
1	Guru	95%	Sangat Layak
2	Siswa	86,97%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian respon guru dan siswa memperoleh kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran *smart box* dapat memudahkan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS pada materi nilai mata uang.

Setelah media di uji coba, tahap selanjutnya evaluasi yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media *smart box*. Hasil dari evaluasi digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media *smart box* dengan melibatkan 22 siswa kelas IV SDN Wanjaya 05. Berikut ini hasil angket *pre-test* dan

post-test motivasi belajar siswa dilakukan analisis N-Gain:

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test

Na ma Sis wa	Pr e st	Po st st	Postt est - Prete st	Sko r Idea l - Pret est	N- Gai n Sc ore	N- Gai n Sc ore (%)
Rat a- rata	38 ,5	71 ,7	33,2	41,5	0,8	80 %

Kategori	Efektif
Kriteria Nilai N-Gain	Tinggi
Berdasarkan	nilai
	pada

perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart box* memiliki kriteria tinggi terhadap hasil N-Gain ternormalisasi dengan nilai 0,8. Sedangkan berdasarkan hasil kriteria peningkatan keefektifan mendapat nilai 80%, sehingga media *smart box* efektif digunakan dalam mata pelajaran IPAS pada materi nilai mata uang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan teori sebelumnya, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membantu menarik perhatian dan fokus siswa agar lebih mudah memahami materi pelajaran serta interaksi guru antar siswa maupun siswa antar siswa lebih aktif. Hal ini dikarenakan siswa merasa pembelajaran yang dilakukannya

menyenangkan sehingga semangat belajarnya meningkat. Penggunaan media pembelajaran *smart box* merupakan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Media pembelajaran *smart box* juga dirancang sebagai permainan yang membuat siswa aktif dan memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu aspek dinamis yang penting dimana terdapat perubahan energi dalam siswa yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Rahman, 2021).

Pemilihan materi ini dilandaskan pada karakteristik materi yang bersifat abstrak, seperti nilai uang, jenis-jenis uang, dan fungsi uang, yang memerlukan alat bantu konkret atau nyata sehingga siswa lebih mudah memahami materi dengan baik, khususnya kelas IV SDN Wanajaya 05. Materi nilai mata uang juga mempunyai keterkaitan dalam kehidupan sehari-hari, seperti uang

digunakan untuk kegiatan jual-beli pada kegiatan ekonomi manusia. Oleh karena itu, penyampaian materi tersebut perlu dilakukan secara interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan rasa ingin tahu, memicu keterlibatan aktif, dan pemahaman yang lebih dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli serta respon guru dan siswa, media pembelajaran *smart box* dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran dikelas khususnya mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Wanajaya 05. Sementara, hasil angket *pretest* dan *posttest* motivasi belajar menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap sebelum penggunaan media *smart box* dengan setelah penggunaan media *smart box*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *smart box* dilakukan menggunakan model ADDIE. Pengembangan ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang

dilakukan melalui observasi dan wawancara. Dalam observasi dan wawancara ditemukan bahwa terdapat motivasi belajar siswa yang rendah. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa melihat kebutuhan siswa.

2. Media pembelajaran *smart box* dinyatakan sangat layak untuk digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran IPAS khususnya kelas IV. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli materi dengan skor sebesar 92,5%, ahli media sebesar 92,86%, dan ahli bahasa sebesar 95,83%, serta uji respon guru sebesar 95% dan uji respon siswa sebesar 86,97%.
3. Berdasarkan hasil uji N-Gain, terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *smart box* dengan memperoleh nilai N-Gain ternormalisasi sebesar 0,8, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart box* termasuk dalam kategori efektif, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar pada materi nilai mata uang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Siti & Eka Yusnaldi. (2024). Pengembangan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol 13 No 3. Diunduh pada 10 Mei 2025.
- Aziz, A., & Munif Shaleh. (2019). Variasi Metode Pembelajaran dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 4 (1), 87-94. Diunduh pada 06 Februari 2025.
- Az-Zahro, Faricha dkk. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Magic Box Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS SDIT Al-Islam Sine. *Global Education Jurnal*, Vol 1 No 2, 292-303. Di unduh pada 06 Februari 2025.
- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52-58. Diunduh pada 06 Februari 2025.
- Rahman, Abdul, et al. (2014). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Metode Inkuiri dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, Vol. 3, no. 7. Diunduh pada 06 Februari 2025.
- Rahman, Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pascasarjana*

- Universitas Negeri Gorontalo:
Prosiding Seminar Nasional
Pendidikan Dasar. Diunduh
pada 02 Agustus 2025.
- Sukarelawan, Irma dkk. (2024). N-
Gain vs Stacking. Yogyakarta:
Suryacahya.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.
Bandung: CV Alfabeta.