

**STUDI LITERATUR: PENGARUH SMART GENZBOX DALAM PENDEKATAN  
PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KONSEP DAN KETERLIBATAN MURID PADA MATERI BENUA DAN  
NEGARA DI DUNIA DI SEKOLAH DASAR**

Ikhwatus Syaqiqoh<sup>1</sup>, Eko Handoyo<sup>2</sup>, Sri Sumartiningsih<sup>3</sup>,  
<sup>1,2,3</sup>Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang,  
<sup>1</sup>ikhwatussyaqiqoh@students.unnes.ac.id,  
<sup>2</sup>eko.handoyo@mail.unnes.ac.id,  
<sup>3</sup>sri.sumartiningsih@mail.unnes.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to comprehensively analyze the effect of Smart Genzbox as an innovative learning media integrated with a deep learning approach in enhancing students' conceptual understanding and engagement in learning about continents and countries in elementary schools. This research employs a systematic literature review method by examining reputable scientific articles published within the last five years using a thematic synthesis approach. The findings indicate that Smart Box-based media consistently improve conceptual understanding through the presentation of concrete, visual, and interactive learning materials, while also enhancing student engagement across behavioral, emotional, and cognitive dimensions. Furthermore, the integration of a deep learning approach strengthens the knowledge construction process through exploratory activities, conceptual connections, and reflective learning practices. This study identifies a gap in previous literature, which tends to separate the use of learning media from pedagogical approaches and remains predominantly focused on quantitative learning outcomes. Therefore, the novelty of this study lies in the conceptual integration of Smart Genzbox, student engagement, and deep learning within a unified analytical framework. The findings provide both theoretical and practical implications for developing meaningful, interactive, and student-centered learning in elementary education.*

*Keywords: smart genzbox, deep learning, conceptual understanding, student engagement*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif pengaruh Smart Genzbox sebagai media pembelajaran inovatif yang diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning approach) dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan murid pada materi benua dan negara di dunia di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur sistematis dengan mengkaji artikel ilmiah bereputasi dalam lima tahun terakhir melalui pendekatan sintesis tematik. Hasil kajian menunjukkan bahwa media berbasis Smart Box secara konsisten mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian materi yang konkret, visual, dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan murid pada aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Lebih lanjut, integrasi dengan pendekatan pembelajaran mendalam terbukti memperkuat proses*

*konstruksi pengetahuan melalui aktivitas eksploratif, koneksi konsep, dan refleksi pembelajaran. Penelitian ini mengidentifikasi adanya kesenjangan dalam literatur sebelumnya yang cenderung memisahkan antara penggunaan media pembelajaran dan pendekatan pedagogis, serta masih dominan berfokus pada hasil belajar kuantitatif. Oleh karena itu, novelty penelitian ini terletak pada integrasi konseptual antara Smart Genzbox, keterlibatan murid, dan pembelajaran mendalam dalam satu kerangka analisis yang utuh. Temuan ini memberikan implikasi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan berpusat pada murid di sekolah dasar.*

*Kata Kunci: smart genzbox, pembelajaran mendalam, pemahaman konsep, keterlibatan murid*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar memegang peranan strategis dalam membangun fondasi kemampuan berpikir, pemahaman konsep, dan keterlibatan aktif murid sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Namun demikian, berbagai indikator nasional dan internasional masih menunjukkan bahwa capaian pemahaman konsep murid Indonesia, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut penalaran konseptual dan spasial seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), masih tergolong rendah. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan pemahaman konseptual peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD, terutama pada aspek analisis informasi dan penalaran kontekstual (OECD, 2024). Temuan

ini sejalan dengan penelitian Diatmika (2018) yang menegaskan bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah dasar masih belum menunjukkan kedalaman pemahaman konsep yang optimal, terutama ketika pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam konteks pembelajaran materi benua dan negara di dunia, rendahnya pemahaman konsep sering ditunjukkan melalui kesulitan murid dalam mengidentifikasi letak geografis, karakteristik wilayah, serta hubungan antarnegara secara sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media dan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid secara aktif dan reflektif. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman konsep dan keterlibatan murid adalah

penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Penelitian Pamungkas & Koeswanti (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah cenderung menurunkan motivasi belajar serta partisipasi siswa di kelas. Temuan tersebut diperkuat oleh Dwi *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah dasar memerlukan media yang mampu menarik perhatian, menstimulasi rasa ingin tahu, serta mendorong murid untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam analisis pola kutipan penelitian lima tahun terakhir, terlihat kecenderungan kuat bahwa media berbasis visual, manipulatif, dan permainan edukatif menjadi pendekatan metodologis yang dominan untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. Studi eksperimen dan penelitian pengembangan (R&D) menjadi metode yang paling sering digunakan dalam menguji efektivitas media pembelajaran, terutama pada konteks Kurikulum Merdeka dan pembelajaran berbasis aktivitas (Apriani *et al.*, 2024).

Dalam konteks tersebut, Smart Genzbox hadir sebagai pengembangan inovatif dari media Smart Box yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi murid. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media Smart Box mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui unsur visual, kartu konsep, permainan, serta aktivitas eksploratif. Tuken *et al.*, (2026) melaporkan bahwa penggunaan Smart Box meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar secara signifikan, khususnya pada aspek pemahaman konsep dasar. Sejalan dengan itu, Maulidina *et al.*, (2025) menemukan bahwa media Smart Box efektif meningkatkan hasil belajar siswa fase A melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian pengembangan oleh Apriani *et al.*, (2024) juga menunjukkan peningkatan nilai post-test dari 64,2 menjadi 88,8 dengan kategori efektivitas “cukup efektif” melalui media Smartbox berbasis model pembelajaran kooperatif. Sintesis dari berbagai temuan tersebut memperlihatkan pola yang konsisten bahwa media box pintar memiliki pengaruh positif

terhadap pemahaman konsep, motivasi, dan keterlibatan murid.

Meskipun demikian, terdapat perdebatan dalam literatur mengenai sejauh mana peningkatan hasil belajar yang dihasilkan media pembelajaran benar-benar mencerminkan pemahaman konseptual yang mendalam. Sebagian penelitian menitikberatkan pada peningkatan skor hasil belajar kuantitatif, sementara penelitian lain menekankan pentingnya keterlibatan kognitif dan reflektif siswa selama proses pembelajaran (Bali, 2020; Fadly, 2022). Perbedaan ini menunjukkan adanya gap metodologis antara penelitian yang berfokus pada hasil akhir dan penelitian yang menilai proses pembelajaran secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini memposisikan Smart Genzbox tidak hanya sebagai media pembelajaran visual, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi deep learning approach yang memungkinkan murid membangun pengetahuan secara aktif, reflektif, dan bermakna.

Pendekatan Deep Learning Approach (Pendekatan Pembelajaran Mendalam) yang saat ini dicanangkan oleh Kemendikdasmen menjadi

landasan penting dalam transformasi pembelajaran di sekolah dasar. Pendekatan ini menekankan proses belajar yang bermakna melalui aktivitas eksplorasi, refleksi, koneksi konsep, dan pemecahan masalah kontekstual. Menurut kebijakan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran mendalam bertujuan membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif pada murid melalui pengalaman belajar autentik. Hal ini sejalan dengan temuan Salim *et al.*, (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis problem solving dan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konseptual secara lebih mendalam dibandingkan metode ceramah konvensional. Dengan demikian, integrasi Smart Genzbox dalam pendekatan pembelajaran mendalam berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun keterlibatan emosional, sosial, dan intelektual murid pada materi benua dan negara di dunia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus untuk menganalisis pengaruh Smart Genzbox dalam pendekatan pembelajaran mendalam terhadap

peningkatan pemahaman konsep dan keterlibatan murid pada materi benua dan negara di dunia di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan literatur media pembelajaran inovatif dan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran yang bermakna, reflektif, dan berpusat pada murid sesuai arah kebijakan pendidikan nasional.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain studi literatur sistematis (systematic literature review) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis temuan-temuan penelitian terdahulu terkait penggunaan media Smart Genzbox dan pendekatan pembelajaran mendalam dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan murid di sekolah dasar. Studi literatur sistematis dipilih karena mampu memberikan pemetaan komprehensif terhadap perkembangan penelitian, kesenjangan ilmiah, serta arah penelitian masa depan secara lebih objektif dan terstruktur. Menurut Matos *et al.*, (2023), pendekatan systematic literature review

memungkinkan peneliti melakukan analisis berbasis bukti (evidence-based analysis) melalui prosedur seleksi dan evaluasi artikel yang ketat. Selain itu, metode ini juga banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk mengkaji efektivitas pendekatan pembelajaran dan inovasi media secara komprehensif (Estrada-Molina *et al.*, 2024). Dengan demikian, desain ini relevan untuk menganalisis pengaruh Smart Genzbox dalam konteks pembelajaran mendalam di sekolah dasar.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **C.1 Pemetaan Temuan Literatur tentang Pemahaman Konsep Murid pada Materi Benua dan Negara**

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa pemahaman konsep murid sekolah dasar pada materi yang bersifat abstrak dan spasial, khususnya benua dan negara di dunia, masih tergolong rendah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa murid sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi letak geografis, karakteristik wilayah, serta hubungan antarnegara secara sistematis. Temuan ini sejalan dengan laporan OECD (2023) yang

menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan penalaran konseptual murid Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional. Dalam pembelajaran IPAS, kondisi ini diperparah oleh penggunaan metode ceramah dan buku teks yang kurang mampu membantu murid membangun representasi visual-spasial secara bermakna (Widyanti *et al.*, 2025). Dengan demikian, rendahnya pemahaman konsep tidak hanya disebabkan oleh karakteristik materi yang abstrak, tetapi juga oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

Selain itu, literatur lima tahun terakhir menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan skor hasil belajar kuantitatif melalui pre-test dan post-test. Meskipun pendekatan ini penting, beberapa studi menegaskan bahwa peningkatan nilai belum tentu mencerminkan kedalaman pemahaman konsep secara reflektif dan bermakna (Salim *et al.*, 2025). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil tes, tetapi juga membantu murid mengonstruksi konsep secara aktif.

## **C.2 Pengaruh Smart Genzbox terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep**

Berdasarkan hasil kajian literatur, Smart Genzbox sebagai pengembangan dari media Smart Box menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep murid sekolah dasar. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis box interaktif mampu mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penggunaan gambar, kartu konsep, permainan edukatif, dan aktivitas eksploratif. Menurut Apriani *et al.*, (2024), penggunaan Smartbox berbasis pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan skor hasil belajar siswa dari 64,2 menjadi 88,8, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konseptual secara nyata. Temuan ini diperkuat oleh Maulidina *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa media box pintar efektif membantu murid memahami konsep-konsep dasar melalui interaksi langsung dengan materi belajar. Dengan demikian, Smart Genzbox berfungsi sebagai media manipulatif yang mampu menjembatani kesenjangan

antara konsep abstrak dan pengalaman konkret murid.

Secara teoretis, peningkatan pemahaman konsep melalui Smart Genzbox dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Ketika murid memanipulasi kartu benua, peta negara, dan elemen visual lainnya, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun hubungan antar konsep secara mandiri. Menurut Xie *et al.*, (2023), media visual-interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan struktur kognitif pada pembelajaran sekolah dasar, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi spasial. Dalam konteks materi benua dan negara, Smart Genzbox memungkinkan murid memahami lokasi geografis, karakteristik wilayah, dan hubungan antarnegara secara lebih sistematis. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep yang dihasilkan tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga bersifat kualitatif dalam membangun makna pembelajaran.

Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan Smart Genzbox juga memperkuat proses elaborasi konsep melalui aktivitas belajar berbasis eksplorasi dan diskusi. Murid dapat membandingkan letak antar benua, mengelompokkan negara berdasarkan kawasan, serta mendiskusikan karakteristik wilayah secara kolaboratif. Proses ini mendukung terbentuknya higher-order thinking skills, khususnya pada aspek analisis dan klasifikasi konsep.

### **C.3 Pengaruh Smart Genzbox terhadap Keterlibatan Murid**

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Smart Genzbox memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Keterlibatan murid dalam konteks ini mencakup tiga dimensi utama, yaitu *behavioral engagement (partisipasi aktif)*, *emotional engagement (minat dan motivasi)*, serta *cognitive engagement (keterlibatan dalam proses berpikir)*. Menurut Fredricks *et al.*, (2016), keterlibatan yang optimal terjadi ketika murid tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran.

Dalam berbagai penelitian, media berbasis permainan dan eksplorasi terbukti mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi murid secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Dwi *et al.*, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik interaktif pada Smart Genzbox berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

Secara lebih spesifik, Smart Genzbox mendorong behavioral engagement melalui aktivitas manipulatif seperti menyusun kartu benua, mengelompokkan negara, serta memainkan kuis interaktif berbasis tantangan. Aktivitas ini membuat murid terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga mengurangi perilaku pasif seperti hanya mendengarkan penjelasan guru. Penelitian oleh Nafi'ah *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Box mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan dalam diskusi dan aktivitas kelompok. Selain itu, unsur permainan dalam Smart Genzbox juga memicu emotional engagement, di mana murid menunjukkan rasa antusias, senang, dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Maulidina *et al.*, (2025), suasana belajar yang menyenangkan memiliki kontribusi besar terhadap peningkatan motivasi intrinsik murid.

Di sisi lain, Smart Genzbox juga berkontribusi terhadap cognitive engagement, yaitu keterlibatan murid dalam proses berpikir yang lebih mendalam. Melalui aktivitas eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah sederhana, murid didorong untuk memahami hubungan antar konsep, bukan sekadar menghafal informasi. Menurut Xie *et al.*, (2023), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan kognitif karena memberikan kesempatan kepada murid untuk memproses informasi secara aktif.

Namun demikian, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan murid sangat bergantung pada desain aktivitas dan peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Menurut Salim *et al.*, (2025), media pembelajaran yang interaktif tidak akan optimal jika tidak didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat, seperti diskusi terarah dan refleksi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Smart Genzbox perlu diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran yang mampu

mengarahkan keterlibatan murid secara bermakna.

#### **C.4 Integrasi Smart Genzbox dalam Pendekatan Pembelajaran Mendalam**

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa efektivitas Smart Genzbox tidak hanya terletak pada karakteristik medianya, tetapi juga pada bagaimana media tersebut diintegrasikan dalam pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning approach). Pendekatan ini menekankan proses belajar yang berpusat pada pemahaman makna, refleksi, dan keterkaitan antar konsep, bukan sekadar penguasaan informasi permukaan. Menurut Estrada-Molina et al., (2024), pembelajaran mendalam mendorong murid untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah kontekstual. Dalam konteks ini, Smart Genzbox berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara murid dengan materi, sehingga proses konstruksi pengetahuan menjadi lebih bermakna. Hal ini memperkuat temuan pada Subbab C.2 dan C.3, bahwa media interaktif membutuhkan pendekatan pedagogis yang tepat agar dapat

menghasilkan pembelajaran yang optimal.

Integrasi Smart Genzbox dalam pembelajaran mendalam dapat dilihat melalui beberapa karakteristik utama, yaitu eksplorasi konsep, koneksi pengetahuan, dan refleksi pembelajaran. Melalui aktivitas seperti pengelompokan negara, analisis letak geografis, dan diskusi kelompok, murid tidak hanya memahami informasi, tetapi juga membangun hubungan antar konsep secara sistematis. Menurut Feri et al., (2025), pendekatan deep learning dalam pendidikan dasar efektif ketika murid diberi kesempatan untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Smart Genzbox mendukung proses ini melalui aktivitas berbasis pengalaman langsung (experiential learning) yang memungkinkan murid mengeksplorasi materi secara mandiri maupun kolaboratif. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran bermakna. Selain itu, pembelajaran mendalam juga menekankan pentingnya refleksi sebagai bagian dari proses belajar. Dalam implementasi Smart Genzbox, refleksi dapat dilakukan melalui

diskusi hasil eksplorasi, presentasi kelompok, maupun kegiatan evaluasi berbasis pertanyaan terbuka. Menurut Abuhassna (2024), refleksi membantu murid memperkuat pemahaman konseptual dengan cara menginternalisasi pengalaman belajar yang telah dilakukan. Hal ini menjadi pembeda utama antara pembelajaran permukaan (*surface learning*) dan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Dalam kaitannya dengan penelitian ini, refleksi berperan sebagai jembatan yang menghubungkan keterlibatan murid (Subbab C.3) dengan terbentuknya pemahaman konsep yang lebih kuat (Subbab C.2).

Namun demikian, literatur juga menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran mendalam masih menghadapi tantangan, terutama dalam kesiapan guru dan desain pembelajaran. Menurut López-Sánchez *et al.*, (2023) implementasi deep learning memerlukan perencanaan yang matang, termasuk penyusunan aktivitas yang mendorong berpikir tingkat tinggi dan keterlibatan reflektif. Tanpa perencanaan tersebut, penggunaan media inovatif seperti Smart Genzbox berisiko hanya menjadi aktivitas

permainan tanpa makna konseptual yang mendalam. Oleh karena itu, integrasi antara media dan pendekatan pembelajaran menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa Smart Genzbox memiliki potensi maksimal ketika diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan eksplorasi, koneksi konsep, dan refleksi. Integrasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga memastikan bahwa hasil belajar yang dicapai bersifat bermakna dan berkelanjutan.

### **C.5 Sintesis Kritis, Gap Penelitian, dan Implikasi**

Berdasarkan hasil sintesis pada Subbab C.1 hingga C.4, dapat diidentifikasi bahwa terdapat pola konsisten dalam literatur terkait hubungan antara media pembelajaran interaktif, keterlibatan murid, dan pemahaman konsep. Media seperti Smart Genzbox terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih konkret dan interaktif, sebagaimana telah dibahas pada C.2. Namun, efektivitas tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan sangat dipengaruhi

oleh tingkat keterlibatan murid selama proses pembelajaran (C.3) serta pendekatan pedagogis yang digunakan (C.4). Sintesis ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar yang bermakna hanya dapat dicapai melalui integrasi antara media, aktivitas pembelajaran, dan pendekatan yang berorientasi pada konstruksi pengetahuan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa hubungan antara ketiga aspek tersebut bersifat saling memperkuat, bukan berdiri secara terpisah.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan hasil positif terkait penggunaan media Smart Box dan pendekatan pembelajaran inovatif, terdapat beberapa gap penelitian yang masih perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan hasil belajar dalam bentuk skor kuantitatif, tanpa mengkaji secara mendalam bagaimana proses pembentukan pemahaman konseptual terjadi secara reflektif. Kedua, kajian yang secara khusus mengintegrasikan media pembelajaran dengan deep learning approach masih terbatas, terutama pada konteks pendidikan dasar di Indonesia. Menurut Estrada-Molina et

al., (2024), penelitian tentang pembelajaran mendalam masih didominasi pada konteks pendidikan tinggi, sehingga diperlukan eksplorasi lebih lanjut pada jenjang sekolah dasar. Ketiga, belum banyak penelitian yang secara eksplisit mengkaji hubungan simultan antara pemahaman konsep, keterlibatan murid, dan media pembelajaran dalam satu kerangka analisis yang utuh. Gap ini menunjukkan adanya peluang kontribusi ilmiah yang signifikan dari penelitian ini.

Dari sisi implikasi teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat kerangka konseptual tentang pentingnya integrasi antara media pembelajaran inovatif dan pendekatan pembelajaran mendalam dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Temuan ini memperluas pemahaman bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai fasilitator konstruksi pengetahuan ketika digunakan dalam konteks pedagogis yang tepat. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa keterlibatan murid merupakan variabel mediasi yang penting dalam menjembatani penggunaan media

dengan peningkatan pemahaman konsep. Hal ini sejalan dengan temuan Abuhassna (2024) yang menyatakan bahwa kualitas interaksi dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang bermakna.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada murid. Guru tidak hanya dituntut untuk menggunakan media pembelajaran seperti Smart Genzbox, tetapi juga perlu mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang mendorong eksplorasi, diskusi, dan refleksi. Menurut López-Sánchez *et al.*, (2023), keberhasilan implementasi pembelajaran inovatif sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola aktivitas belajar yang bermakna. Oleh karena itu, penggunaan Smart Genzbox sebaiknya disertai dengan desain pembelajaran yang mengacu pada prinsip deep learning, sehingga murid tidak hanya aktif, tetapi juga mampu memahami konsep secara mendalam dan berkelanjutan.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty)

dalam mengkaji secara komprehensif integrasi antara Smart Genzbox, keterlibatan murid, dan pendekatan pembelajaran mendalam dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi benua dan negara di dunia. Novelty ini terletak pada pendekatan sintesis literatur yang tidak hanya membandingkan hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga mengintegrasikannya dalam satu kerangka konseptual yang utuh. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya, baik dalam bentuk studi eksperimen maupun pengembangan model pembelajaran yang lebih aplikatif di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil studi literatur, penggunaan *Smart Genzbox* sebagai media pembelajaran inovatif terbukti memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan murid pada materi benua dan negara di dunia di sekolah dasar. Media ini mampu mengonkretkan konsep abstrak melalui aktivitas visual, manipulatif, dan eksploratif, sehingga mendukung terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna. Efektivitasnya sangat

dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan murid yang mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif, yang mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, integrasi dengan pendekatan pembelajaran mendalam menjadi faktor kunci dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kontekstual. Dengan demikian, kombinasi antara media inovatif dan pendekatan pedagogis yang tepat tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kualitas pengalaman belajar, sehingga memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran yang berpusat pada murid di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abuhassna, H. (2024). The Information Age for Education via Artificial Intelligence and Machine Learning: A Bibliometric and Systematic Literature Analysis. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(5), 700–711. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.5.2095>
- Apriani, B., Irsan, Wildansyah, Mailani, E., & Wahyu Purnomo, T. (2024). Pengembangan Media Smartbox Berbasis Model Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 112312 Simpang Empat. <https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Jisd/Index>.
- Bali, M. M. E. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Pebelajar. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 29–42. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v4i1.225>
- Diatmika, I. K. N. (2018). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA I Ketut Ngurah Diatmika 1 \* A R T I C L E I N F O. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 436–445.
- Dwi, N., 1\*, A., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5990>
- Estrada-Molina, O., Mena, J., & López-Padrón, A. (2024). The Use of Deep Learning in Open Learning: A Systematic Review (2019 to 2023). *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 25(3), 370–393. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v25i3.7756>

- Fadly, W. (2022). *Model-model pembelajaran untuk implementasi Kurikulum Merdeka* (Gempi, Ed.). Bening Pustaka. <https://doi.org/10.3390/educsci13020173>
- Feri, M., Nur Ismiati, Widya Rahmawati Al-Nur, & Farah Nabila Akbar. (2025). Implementing Deep Learning Approaches in Primary Education: A Literature Review. *Jurnal VARIDIKA*, 178–194. <https://doi.org/10.23917/varidika.v37i2.12151>
- Fredricks, J. A., Filsecker, M., & Lawson, M. A. (2016). Student engagement, context, and adjustment: Addressing definitional, measurement, and methodological issues. *Learning and Instruction*, 43, 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.learninst.ruc.2016.02.002>
- López-Sánchez, J. A., Patiño-Vanegas, J. C., Valencia-Arias, A., & Valencia, J. (2023). Use and adoption of ICTs oriented to university student learning: Systematic review using PRISMA methodology. *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2288490>
- Matos, J. F., Piedade, J., Freitas, A., Pedro, N., Dorotea, N., Pedro, A., & Galego, C. (2023). Teaching and Learning Research Methodologies in Education: A Systematic Literature Review. *Education Sciences*, 13(2), 173. <https://doi.org/10.3390/educsci13020173>
- Maulidina, N., Faulia, A., & Oktaviani, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 179–191. <https://doi.org/10.61722/jmia>
- Nafi'ah, K. S., Attalina, S. N. C., & Zumrotun, E. (2025). Peran Media Smart Box dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 170–183. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2361>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results Factsheets Indonesia PUBE*. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- OECD. (2024). *PISA 2022 Results Volume III: Creative Minds, Creative Schools*.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Salim, P., Amran, M., & Hakim, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Wordwall

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 9(3).

Tuken, R., Lukman, & Yuanda, L. (2026). *Penerapan Smart Box Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV*.

Widyanti, A., Mahardika, G., & Putra, C. (2025). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Assemblr Edu un-tuk Peningkatan Hasil Belajar IPAS SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 9(1).

Xie, Y., Huang, Y., Luo, W., Bai, Y., Qiu, Y., & Ouyang, Z. (2023). Design and effects of the teacher-student interaction model in the online learning spaces. *Journal of Computing in Higher Education*, 35(1), 69–90. <https://doi.org/10.1007/s12528-022-09348-9>