# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD MUHAMMADIYAH PANCUR BATU

**SKRIPSI**

*Diajukan guna melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat*
*Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd )*
*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*


Oleh

**ANDRYANA**
**NPM. 2102090208**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**


**2025**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

# BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 07 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

| | |
|---|---|
| Nama | : Andryana |
| NPM | : 2102090208 |
| Prog. Studi | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar |
| Judul Skripsi | : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu |

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( A ) Lulus Yudisium
( ) Lulus Bersyarat
( ) Memperbaiki Skripsi
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

| Ketua | Sekretaris |
|---|---|
| Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd. | Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum. |

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd 1. _____
2. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si 2. _____
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd 3. _____

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Andryana |
| NPM | : | 2102090208 |
| Prog. Studi | : | Pendidikan Guru Sekolah Dasar |
| Judul Skripsi | : | Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhamamdiyah Pancur Batu |

Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian koprehensif, berhak memakai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)

Medan, 2 Juli 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing

**Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh:

| Dekan | Ketua Program Studi |
|---|---|
| **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** | **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** |

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بسم الله الرحمن الرحيم

# BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Andryana
NPM : 2102090208
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sd Muhammadiyah Pancur Batu

Nama Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

| Tanggal | Bimbingan Skripsi | Paraf | Ket |
|---|---|---|---|
| Selasa / 10 Juni 2025 | Revisi Bab 4 | | |
| Kamis / 12 Juni 2025 | Revisi Bab 4 - Data | | |
| Senin / 16 Juni 2025 | Revisi Teknik Analisis Data | | |
| Rabu / 18 Juni 2025 | Revisi Data Penelitian | | |
| Senin / 23 Juni 2025 | Revisi Internal dan Eksternal | | |
| Senin / 30 Juni 2025 | Jangan ada nama Siswa dan Jumlah Sampel | | |
| Rabu / 02 Juli 2025 | Acc Sidang | | |

Medan, 2 Juli 2025
Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

**Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.**

Dipindai dengan CamScanner

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

# PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بسم الله الرحمن الرحيم

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

| | |
|---|---|
| *Nama* Lengkap | : Andryana |
| NPM | : 2102090208 |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar |
| Judul skripsi | : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu |

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL

Andryana

Dipindai dengan CamScanner

# ABSTRAK

**Andryana, NPM 2102090208. Pengembangan Media pembelajaran smart box pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *smart box* (kotak pintar) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media *smart box* dirancang sebagai alat bantu belajar interaktif yang memadukan unsur visual dan gambar yang menarik sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menyenangkan dan meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba terdiri dari siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu. Hasil penelitian menunjukan bahwa media smart box yang dikembanglan memperoleh penilaian kelayakan yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli media menunjukan hasil persentase kelayakan sebesar 96% dan validasi oleh ahli materi memperoleh persntasse sebesar 94% yang menunjukan bahwa isi materi IPAS yang dimuat dalam smart box relevan, akurat, dan sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran untuk siswa kelas IV. Uji coba terbatas yang memperlihatkan bahwa penggunaan media smart box mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, tanggapan siswa terhadap smart box juga sangat positif, bahwa media ini menyenangkan, mudah digunakan, dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Hasil penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran smart box efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas IV SD.



**Kata kunci: Media pembelajaran, smart box, IPAS, Sekolah Dasar, Kelas IV, pengembangan media**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

*Assalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang dari jaman jahiliyah ke jaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *"**Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu**"*. Skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan kelulusan studi pada Program Sarjana (SI) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusun skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasi kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M,Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Indah Pratiwi S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
8. Superhero dan Pintu surgaku, Ayahanda **Surya Darma dan ibunda zulmairina**, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau selalu mengusahakan yang terbaik buat penulis,memotivasi, mendidik, memberi dukungan, yang tidak henti-hentinya mendoakan dan memberi kasih sayang dengan penuh. Tanpa bimbingan, nasihat, dan doa penulis tidak akan bisa mencapai titik ini. Penulis tidak bisa membalas yang telah kalian lakukan, tapi penulis sangat berterimakasih atas segalanya.
9. Untuk adik-adik, **Azwar Dan Afiqa** terimakasih telah memberi semangat untuk penulis.

10. Kepada **Tek Yati, Tek Rina, Tek Liza, Dan Tek Dila** terimakasih telah memberi movitasi yang begitu besar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat ku **Siti Aisyah, Diana Syafitri, Putri Annisa, Pretty Sanjuari**. Yang telah membersamai penulis dari semester awal hingga pengerjaan skripsi ini.
12. Teruntuk **Dewi, Wahyuti, Aisyah, Maya**, sahabat yang telah banyak membatu dan menemani setiap proses penulisan tugas akhir ini. Terimakasih karena sudah menjadi patner terbaik dalam setiap proses penulisan tugas akhir ini mulai dari penyusunan, pemberkasan, peneltian, persiapan sidang hingga selesai serta menjadi patner jalan-jalan untuk melepas beban selama proses penulisan skripsi ini.
13. Teruntuk tim hore-hore **Mba Septi, Mutiara Azzahra, Kharisma dan Dwi**. Terimakasih selalu memberikan semangat kepada penulis.
14. Kepada seluruh pihak sekolah SD MUHAMMADIYAH PANCUR BATU yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.

Akhirnya penulis berharap semoga uraian dalam skripsi ini akan menambah ilmu pengetahuan, semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

*Billahi Fi Sabilil Ha Fastabiqul Khairat*

*Albbiru Manni Taqa*

*Wassalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.*

Medan, Agustus 2025

Penulis

**Andryana**
**NPM : 2102090208**

# DAFTAR ISI

**ABSTRAK** ..... **i**
**KATA PENGANTAR** ..... **ii**
**DAFTAR ISI** ..... **vii**
**DAFTAR TABEL** ..... **viiii**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **ixx**
**LAMPIRAN** ..... **x**
**BAB I** ..... **1**
**PENDAHULUAN** ..... **1**
**1.1 Latar Belakang Masalah** ..... 1
**1.2 Identifikasi Masalah** ..... 7
**1.3 Batasan Masalah** ..... 7
**1.4 Rumusan Masalah** ..... 7
**1.5 Tujuan Penelitian** ..... 8
**1.6 Spesifikasi Produk** ..... 8
**BAB II** ..... **10**
**TINJAUAN PUSTAKA** ..... **10**
**2.1. Kerangka Teoritis** ..... 10
**2.2. Kerangka Konseptual** ..... 29
**BAB III** ..... **31**
**PROSEDUR PENELITIAN** ..... **31**
**3.1. Metode Penelitian dan Pengembangan** ..... 31
**3.2. Tahap Penelitian** ..... 33
**3.3. Rancangan produk** ..... 38
**3.4. Tahap Pengembangan Produk** ..... 41
**3.5. Jadwal Penelitian** ..... 44
**BAB IV** ..... **45**
**PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN** ..... 45
**4.1 Deskripsi Hasil Penelitian** ..... 45
**4.2 Pembahasan** ..... 54
**BAB V** ..... **58**

**KESIMPULAN DAN SARAN** ..... 58
**5.1 Kesimpulan** ..... 58
**5.2 Saran** ..... 59
**DAFTAR PUSTAKA..... 60**
**Lampiran – Lampiran ..... 64**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi ..... 34
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media ..... 35
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Respon Guru ..... 35
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik ..... 36
Tabel 3. 5 Presentase Kevalidan ..... 37
Tabel 3. 6 Presentase Kepraktisan ..... 38
Tabel 3. 7 Tabel Rencana dan Waktu Pelaksanaan Penelitian ..... 44
Tabel 4. 1 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media ..... 51
Tabel 4. 2 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi ..... 52
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Respon Guru ..... 53
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Respon Siswa ..... 54

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka konseptual ..... 30
Gambar 3.1 Langkah – langkah pengembangan ADDIE..... 33
Gambar 3.2 Prosedur pengembangan ADDIE ..... 42
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Canva..... 48
Gambar 4.2 Tampilan Menentukan Template ..... 48
Gambar 4.3 Tampilan Template Yang Digunakan……...49
Gambar 4.4 Desain Terakhir ..... 49

## LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar ..... 65
Lampiran 2 Materi Pembelajaran ..... 72
Lampiran 3 Instrumen Respon Siswa ..... 74
Lampiran 4 Instrumen Respon Guru ..... 874
Lampiran 5 Instrumen Ahli Materi ..... 89
Lampiran 6 Instrumen Ahli Media ..... 94
Lampiran 7 Desain Media ..... 997
Lampiran 8 Observasi Awal ..... 999
Lampiran 9 Dokumentasi ..... 101
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan ..... 102
Lampiran 11 Lembar K1 ..... 104
Lampiran 12 Lembar K2 ..... 105
Lampiran 13 Lembar K3 ..... 106
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal ..... 107
Lampiran 15 Surat Keterangan ..... 108
Lampiran 16 Permohonan Izin Riset ..... 109
Lampiran 17 Surat Balasan ..... 110

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perkembangan sejak masa kemerdekaan. Namun, meskipun telah banyak kemajuan dalam sektor Pendidikan, masih terdapat berbagai tantangan yang perlu dihadapi. Ketimpangan antara daerah perdesaan dan daerah perkotaan, perubahan kurikulum dan kualitas pengajaran yang belum merata serta akses Pendidikan yang terbatas menjadi masalah yang masih sering dijumpai. Hal ini menyebabkan tidak semua anak Indonesia memperoleh kesempatan yang sama baiknya.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu (Rahman dkk., 2022)

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan adalah bagian penting dari pertumbuhan anak-anak. Tujuannya adalah untuk menanamkan semua kekuatan alam pada anak-anak

agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang paling tinggi “ (Amaliyah, 2021)

Secara bahasa pendidikan berasal dari bahasa Yunani, paedagogy, yang mengandung makna seorang anak yang pergi dan pulang sekolah diantar oleh seorang pelayan. Pelayan yang mengantar dan menjemput dinamakan Paeda gogos. Dalam bahasa Romawi pendidikan diistilahkan sebagai educate yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada di dalam. Pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup (Irawan, 2023)

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa salah satu tujuan dari pendidikan yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi diri yang telah dimilikinya.

Dari beberapa pendapat pengertian Pendidikan yang telah dirincikan, menurut penulis Pendidikan adalah sebuah Upaya mengembangkan potensi yang ada pada setiap manusia untuk mencapai sebuah tujuan hidup.

Tujuan Pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa dengan memberikan kemampuan dan karakter yang sesuai dengan peradaban negara. Tujuan ini sejalan dengan prinsip-prinsip yang terkandung dalam Undang-Undang Dasar 1945, yang berfungsi sebagai landasan konstitusional bagi sistem Pendidikan nasional. Sistem pendidikan nasiaonal mencakup elemen seperti tujuan pendidikan, siswa, pendidik, interaksi edukatif, isi pendidikan, dan lingkungan Pendidikan Menurut Rasmini dalam (Dinda Zahra Rama Sabila, 2024)

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan ajar, serta cara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum mencakup berbagai komponen, seperti materi pelajaran, metode pengajaran, dan penilaian yang digunakan untuk membimbing peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Kurikulum bisa berbeda-beda, tergantung pada sistem pendidikan di suatu negara atau lembaga pendidikan, dan dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman. Tujuan utama dari kurikulum adalah untuk menyediakan panduan yang sistematis dalam kegiatan belajar mengajar guna mencapai kompetensi yang diharapkan bagi para peserta didik.

Kesiapan guru dalam menghadapi Kurikulum Merdeka merupakan faktor yang sangat menentukan dalam kesuksesan implementasi kurikulum ini. Dengan adanya perubahan yang besar dalam pendekatan pembelajaran, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. (Nurfadhillah dkk., 2021)

Media pembelajaraan menurut peneliti yaitu sarana yang digunakan oleh guru dalam menunjang keberhasilan dalam proses belajar, mengajar yang sedang berlangsung.

Dalam memenuhi proses pembelajaran yang efektif, guru membutuhkan media pembelajaran untuk memicu keaktifan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang ingin disampaikan, dan peserta didik mudah untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka dapat memudahkan pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar. Dalam penggunaan media pembelajaran, banyak alat dan strategi yang bisa digunakan untuk dijadikan bahan ajar dalam pembuatan media pembelajaran ini. Apalagi di zaman modern ini peralatan canggih sangat marak digunakan (Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono & ISSN, 2023)

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata Pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait (Wijayanti & Ekantini, 2023)

IPAS menggabungkan dua bidang mata pelajaran yaitu IPA ( Ilmu Pengetahuan Alam ) dan IPS ( Ilmu Pengetahuan Sosial). IPAS merupakan mata Pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar mulai dari kelas I hingga kelas VI.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan melalui kegiatan Wawancara pada 14 Desember 2024 dengan wali kelas IV, beliau mengatakan bahwa masih kurangnya dan keterbatasan penggunaan media pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, guru belum menggunakan media pembelajaran selain di papan tulis. Sekolah belum memfasilitasi Proyektor untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga guru hanya menggunakan media buku cetak sebagai media pembelajaran yang disebabkan oleh media konkret yang kurang menarik. Selama proses pembelajaran di sekolah, belum pernah diterapkan media pembelajaran *Smart Box*. Guru wali yang dalam pembelajaran kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan.

*Smart box* secara istilah berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar. *Smart box* adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru

dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian peserta didik dalam belajar (Aminah & Yusnaldi, 2024).

Media pembelajaran smart box sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, dikarenakan di dalamnya tidak hanya berisi materi, melainkan juga gambar yang relevan terhadap materi pelajaran sehingga dapat membantu memudahkan peserta didik untuk berfikir konkret dalam memahami materi pelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu, *Smart Box* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV sekolah dasar berdasarkan masalah yang ada. Media *Smart Box* adalah permainan yang didalamnya berisi tentang gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya interaksi dalam pembelajaran, karena media yang digunakan belum memadai.
2. Masih banyaknya peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran IPAS karena masa peralihan K13 ke Kurikulum Merdeka
3. Kurangnya tersedianya media yang tepat digunakan guru saat mengajar. Guru wali kelas IV menyatakan bahwa media kurang bervariasi, guru biasanya hanya menggunakan media gambar.
4. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran namun peserta didik akan lebih aktif bila guru menghadirkan hal baru di dalam pembelajaran. Namun guru tidak melakukan pengembangan media ajar sehingga membuat proses belajar mengajar membosankan.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media ini yaitu : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu. Dalam materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimanakah kevalidan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu?
2. Bagaimanakah kepraktisan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu?
3. Bagaimanakah pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu
3. Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu

## 1.6 Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Media pembelajaran Smart Box “Kotak Pintar” ini terbuat dari bahan triplek berbentuk balok berdiri yang bisa dibuka tutup dan memiliki tutup yang terbuat dari triplek.
2. Media pembelajaran Smart Box “Kotak Pintar” ini berisi materi dan gambar yang relevan tentang materi Sejarah tempat tinggalku.

3. Media pembelajaran Smart Box “Kotak Pintar” ini tidak hanya berisi materi dan gambar yang relevan tetapi juga berisi kuis game yang seru dan menyenangkan serta dilengkapi petunjuk penggunaan media.
4. Media pembelajaran Smart Box “Kotak Pintar” ini disertai dengan kegiatan aktif siswa seperti menulis dan menjawab beberapa pertanyaan yang sudah ada didalamnya.
5. Media pembelajaran Smart Box “Kotak Pintar” ini dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajari IPAS.

# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1. Kerangka Teoritis

### 2.1.1 Pengembangan Media Smart Box

#### 2.1.1.1 Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang mencakup pengembangan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral untuk menciptakan system pembelajaran yang efektif, relevan, dan berkualitas. Dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik, pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga unggul dalam keterampilan praktis dan memiliki karakter yang kuat.

Pengembangan menurut (Ritonga et al., 2022) adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Penelitian pengembangan (R & D) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan (Fayrus & Slamet, 2022)

Penelitian dan pengembangan menurut Tegeh, Jampel, dan Pudjawan yakni upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa

materi, media, alat, dan lainnya untuk mengatasi pembelajaran di kelas ( dalam Auliya & Lazim, 2020)

Selanjutnya menurut Gay dalam (Okpatrioka Okpatrioka, 2023) mengemukakan bahwa “penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori”.

Dapat disimpulkan pengembangan adalah suatu proses untuk mencapai kemajuan, baik dalam konteks individu, organisasi, atau masyarakat. Pengembangan dilakukan dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi untuk memastikan efektivitas dan hasil yang lebih baik. Tujuan pengembangan adalah untuk menciptakan perubahan positif yang dapat meningkatkan kualitas hidup, efisiensi, dan kesejahteraan baik di tingkat individu, organisasi, maupun masyarakat secara luas.

### 2.1.2 Media pembelajaran

#### 2.1.2.1 Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Ani Daniyati et al., 2023)

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai

penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh & Syahruddin, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru (Trisiana, 2020)

Kata “media” secara umum dapat diartikan sebagai alat/perantara yang digunakan untuk mengalirkan suatu objek dari satu tempat/pihak ke tempat/pihak lain. Kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas, kita mengenal yang namanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Dengan memanfaatkannya media pembelajaran saat KBM, diharapkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dapat terangsang sehingga akhirnya siswa dapat menerima dan memahami informasi (materi) dari guru dengan baik (Sitepu, 2021)

Media pembelajaran secara umum adalah “alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses.”(Nurfadhillah dkk., 2021)

Dengan demikian, Media adalah rancangan untuk membantu guru dalam meciptakan suasana belajar yang efektif, menarik, dan interakif sehingga pesesrta didik dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media dapat meransang minat, motivasi

belajar, menarik perhatian peserta didik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang baik sehingga memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran.

**2.1.2.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran secara umum adalah sebagai alat dan sarana dalam belajar mengajar yaitu:

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran

   Media membantu menyampai materi secara jelas dan sistematis, sehingga mempermudah peserta didik memahami konsep materi.

2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar

   Media yang menarik dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar, membuat proses belajar menyenangkan dan tidak monoton.

3. Meningkatkan interaksi dalam pembelajaran.

   Dengan media proses pembelajaran menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

4. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi

   Media membantu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret.

5. Menciptakan pengalaman belajar yang beragam.

   Menurut (Fadilah dkk., 2023) tujuan dari media pembelajaran yaitu:

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas

2. Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,misalnya: Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
3. Dengan menggunakan Media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Menurut (Kaniawati dkk., 2023) tujuan media pembelajaran

1. Menentukan kefektifan pembelajaran
2. Menentukan kualitas media tersebut dapat meningkatkan ataupun di perbaiki
3. Menentukan apakah Media itu cost-effective dilihat dari hasil belajar peserta didik
4. Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk di pergunakan dalam proses belajar di dalam kelas.
5. Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dalam media itu.
6. Menilai kemampuan tenaga pendidik menggunakan media pembelajaran.
7. Mengetahui apakah media pembelajaran itu benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan.
8. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

Menurut (Titin dkk., 2023) tujuan dari media pembelajaran adalah membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik, memancing minat mereka untuk aktif terlibat dan memperjelas makna bahan pelajaran, memudahkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

Tujuan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Tujuan media dalam proses mengajar :

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat ebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. (Ani Daniyati dkk., 2023)

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas adalah, tujuan media itu sendiri sebagai alat membantu untuk menjealaskan materi menjadi jelas,selain itu membantu peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam pembelajaran.

**2.1.2.3 Fungsi media pembelajaran**

Secara umum, berikut beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi Refresentasi yaitu media mewakili informasi, ide, atau konsep yang sulit dijelaskan secara verbal
2. Fungsi Motivasi yaitu media yang menarik dapat meningkatkan perhatian, minat dan motivasi siswa dalam belajar
3. Fungsi Interaktif yaitu media mendorong peserta didik untuk berinteraksi lebih aktif dalam materi pembelajaran.

4. Fungsi Efesiensi yaitu media sebagai mempercepat proses penyampaian materi.
5. Fungsi Informasi yaitu media sebagai penyedia akses infromasi relevan.
6. Fungsi Penguatan Belajar yaitu media memperkuat pemahaman peserta didik.

Menurut wahid dalam (Wulandari dkk., 2023) ada 2 fungsi media pembelajaran yaitu;

1. Fungsi AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik.
2. Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi ini berada antara dua hal yaitu menulis dan membuat media (komunikator/sumber) dan orang-orang menerima (membaca, melihat, mendengar).

Menurut Kemp dan Dayton dalam (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020) berpendapat tiga fungsi utama media pembelajaran antara lain, yaitu:

1. Memotivasi keinginan siswa
2. Menyediakan informasi
3. Memberi pengarahan

Sedangkan menurut Sanjaya dalam (Muryaningsih, 2021) fungsi dari media pembelajaran adalah;

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis.

Secara garis besar fungsi media pembelajaran (Ani Daniyati et al., 2023)

1. Membangkitkan minat maupun motivasi.
2. Mengaktifkan anak didik (murid) dalam proses kegiatan belajar mengajar ketika berlangsung.
3. Mengefekfifkan motivasi minat belajar anak didik (murid).
4. Memikat perhatian siswa maupun siswi.
5. Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, dan ukuran.
6. Menghindari terjadinya verbalisme

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi dan minat dalam proses belajar mengajar selain itu media juga bertujuan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam konteks yang jelas.

### 2.1.3 Media Smart Box

#### 2.1.3.1 Manfaat media pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas

misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya (Yudha & Sundari, 2021)

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang
5. Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Firmadani, 2020)

Media pembelajaran sebagai perangkat dalam pengalaman yang berkembang adalah sebagai berikut:

1. Mendidik lebih banyak menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan inspirasi belajar.
2. Materi pengajaran akan lebih jelas artinya, sehingga siswa dapat memperolehnya dengan lebih baik, dan memberdayakan siswa untuk menguasai tujuan pendidikan dengan baik.
3. Pergeseran strategi pembelajaran, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata verbal guru, siswa tidak bosan, dan pengajar tidakkehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan latihan-latihan belajar, karena tidak seperti mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga latihan-latihan lain yang dilakukan seperti mengamati, mengerjakan, mengilustrasikan dan sebagainya (Husna & Supriyadi, 2023)

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, serta membangkitkan motivasi belajar siswa bahkan dapat membawa pengaruh terhadap psikologis pada siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, penggunaan atau pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran tersebut (Dewi & Handayani, 2021)

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memberi pedoman untuk mencapai tujuan, membantu menyampaikan informasi

pembelajaran dan menambang pengalaman belajar peserta didik dengan pembelajaran yang bervariasi.

**2.1.3.2 Pengertian media smart box**

Smart box secara istilah berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar. Smart box adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar (Aminah & Yusnaldi, 2024), sedangkan menurut (Hsb et al., 2024) Smart box merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran berupa kotak atau dua tempat dengan huruf atau kartu bergambar.

Media smartbox merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkatan Pendidikan (Luthfia et al., 2024)

Jadi dapat disimpulkan Media Smart box merupakan alat bantu berupa kotak yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.

**a. Kelebihan dan kekurangan media smart box**

Adapun kelebihan dan kekurangan dari media smart box ini yaitu: (Sukaryanti et al., 2023)

Kelebihan media smart box sebagai berikut;

1. Media kotak pintar lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar dan warnanya.

2. Media kotak pintar mudah dipahami, karena topik yang dipelajari menjelaskan tentang keragaman rumah adat di Indonesia.
3. Mempersingkat dan memudahkan peneliti atau guru dalam menjelaskan materi belajar.

Kekurangan dari media smart box sebagai berikut;

1. Penggunaan media kotak pintar memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya.
2. Media kotak pintar yang cenderung susah di bawa kemana-mana karena bentuknya yang cukup besar.

### 2.1.4 IPAS

#### 2.1.4.1 Pengertian IPAS

IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang kini menjadi bagian dari kurikulum merdeka. Mata pelajaran ini mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di alam semesta. Penggabungan IPA dan IPS dalam IPAS sangat bermanfaat karena keduanya penting untuk menjawab berbagai pertanyaan dan tuntutan manusia. Selain memperoleh pengetahuan di sekolah, siswa juga diajak untuk memahami kehidupan sosial di sekitarnya, yang memperkaya wawasan mereka.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus

sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra et al., 2023)

Menurut kemdikbud dalam (Septiana, 2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata Pelajaran yang menggabungkan pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. IPAS mengembangkan pemahaman berdasarkan proses ilmiah yang dikembangkan oleh para ahli. IPAS telah diperkenalkan sejak tingkat sekolah dasar untuk memberikan pemahaman yang holistik tentang fenomena alam dan sosial kepada peserta didik (Rosiyani et al., 2024)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka (Alfatonah et al., 2023)

Dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah sebuah mata pelajaran yang memuat dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS yang mempelajari berbagai aspek alam, termasuk makhluk hidup, benda mati, dan interaksi di alam semesta. Penggabungan IPA dan IPS dalam IPAS memberikan manfaat besar

karena keduanya saling mendukung untuk menjawab pertanyaan dan kebutuhan manusia terkait dunia alam dan sosial.

### 2.1.4.2 Karakteristik IPAS

Permasalahan yang muncul sering kali tidak bisa diselesaikan hanya dengan pendekatan dari satu disiplin ilmu saja, baik ilmu alam maupun ilmu sosial. Dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik, melibatkan berbagai disiplin ilmu yang saling berkaitan. Untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, diperlukan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), yang dikenal dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada dua elemen utama: pemahaman IPAS itu sendiri, yang mencakup sains dan sosial, serta keterampilan proses yang mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks kehidupan nyata.

IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya di alam semesta, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, IPAS dapat diartikan sebagai gabungan pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, dengan mempertimbangkan sebab dan akibat dari berbagai fenomena yang terjadi. Pengetahuan yang dipelajari dalam IPAS mencakup ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), yang keduanya saling melengkapi untuk memberikan pemahaman yang lebih luas tentang dunia dan kehidupan.

IPAS terdiri dari dua elemen utama, yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial) serta keterampilan proses yang menjadi karakteristik pembelajaran IPAS. Elemen pemahaman IPAS berfokus pada pengaitan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan elemen keterampilan proses mencakup enam indikator: mengamati, mempertanyakan dan memprediksi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, memproses dan menganalisis data, mengevaluasi dan refleksi, serta mengkomunikasikan hasil (Kelas et al., 2024)

Dapat disimpulkan bahwa IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksi keduanya di alam semesta, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. IPAS menggabungkan pengetahuan IPA dan IPS secara sistematis untuk memberikan pemahaman yang lebih luas tentang dunia. Pembelajaran IPAS terdiri dari dua elemen utama: pemahaman yang mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari, dan keterampilan proses yang meliputi enam indikator, seperti mengamati, merencanakan penyelidikan, serta menganalisis dan mengkomunikasikan data. Kedua elemen ini saling melengkapi untuk membentuk pemahaman yang lebih mendalam.

**2.1.4.3.Tujuan dan Manfaat IPAS**

Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengeri diri sediri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS. Dengan demikian siswa bukan lagi

hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi menjadi subjek pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dengan matang mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan proses siswa. Semua itu dapat terwujudkan jika guru menguasai konten isi materi dan bagaimana mengajarkannya dengan baik. Untuk mendukung ketercapaian tesebut perlu dilakukan pembinaan terhadap guru, dalam rangka membentuk guru yang professional (Agustina et al., 2022)

Adapun manfaat dari pembelajaran IPAS

1) Pembelajaran IPAS dapat menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik terhadapi fenomena alam.
2) Peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis, memecahkan masalah, serta membuat keputusan berdasarkan informasi yang valid dari berbagai disiplin ilmu.
3) Peserta didik dapat mengidentifikasi, merumusukan, dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata,
4) Peserta didik mampu memahami siapa dirinya, lingkungan sosialnya dan bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5) Peserta didik dapat mengenali kekayaan Indonesia lebih jauh.
6) Peserta didik dapat memanfaatkan ilmunya untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan sekitarnya.

### 2.1.5. Keberagaman Budaya di Indonesia

#### 2.1.5.1. Keberagaman Budaya

Keragaman budaya adalah kondisi di mana terdapat berbagai macam budaya, adat istiadat, bahasa, kepercayaan, seni, tradisi, serta cara hidup yang berbeda yang hidup dan berkembang dalam suatu wilayah atau negara. Keragaman ini bisa terjadi karena berbagai faktor seperti perbedaan suku bangsa, sejarah, letak geografis, hingga interaksi dengan budaya lain. Keragaman budaya merupakan kekayaan yang sangat berharga karena mencerminkan identitas dan jati diri suatu bangsa. Namun, keragaman ini juga memerlukan sikap saling menghargai, toleransi, dan pemahaman antarbudaya agar dapat menjadi kekuatan yang menyatukan, bukan memecah belah.

#### 2.1.5.2. Bentuk Keragaman Sosial dan Kebudayaan di Indonesia

Kebudayaan dibagi menjadi dua yakni kebudayaan jasmani dan kebudayaan rohani. Kebudayaan jasmani dapat dirasakan, dilihat, dan diraba sebagai contoh alat music tradisional, pakaian adat dan arsitektur bangunan. Sedangkan kebudayaan rohani adalah kebudayaan yang hanya bisa dirasakan namun tidak dapat diraba dan dilihat contonya kepercayaan dan ideology. Keragaman sosial dan budaya Indonesia dikatagorikan sebagai berikut (Parapat et al., 2024)

a. Keragaman suku bangsa, Suku bangsa adalah golongan sosial yang dibedakan dari golongan sosial lainnya karena memiliki ciri paling mendasar dan umum berkaitan dengan asal-usul dan tempat asal dan kebudayaannya. Suku bangsa yang terkenal di Indonesia adalah Suku Jawa (Pulau Jawa), Batak

dan Nias (Sumatera Utara), Minangkabau (Sumatara Barat), Sunda (Jabar), Betawi (DKI Jakarta), Suku Madura dan Tengger (Jatim), Dayak (Kalimantan), Sasak dan Sumbawa (NTB), Bugis dan Toraja (Sulsel), Sentani dan Asmat (Papua).

b. Keragaman Bahasa, Bahasa merupakan alat yang digunakan manusia untuk berkomunikasi baik lewat tulisan, lisan atapun gerakan. Fungsi budaya secara umum adalah alat berekspresi, komunikasi dan adaptasi sosial. Contoh bahasaAceh(Aceh), Batak (Sumut), Minangkabau(Sumbar), Betawi (DKI Jakarta), Sunda (Banten dan Jabar), Jawa (Jateng, jatim dan DIY).

c. Rumah Adat, Setiap suku di Indonesia memiliki rumah adat yang berbeda dengan suku yang lainnya. Seperti contoh Rumah adat Bolon (Sumut), Gadang (Sumbar), Joglo (Jawa), Lamin (Kaltim), Tongkonan (Sulsel dan Sulbar), dan Honai (Papua)

d. Pakaian Tradisional, Pakaian adat dipakai pada acara khusus. Contoh pakaian adat antara lain: Blangkong dan Baju Beskap (Jawa Tengah), Baju Surjan dan balngkon (Yogyakarta), baju teluk belangan dan daster (Riau), Ulos dan Sabe-sabe (Sumut).

e. Upacara Adat, Uapacara adat berhubungan dengan adat istiadat dan kepercayaan suatu masyarakat. Contoh: Upacara Kasodo(Tengger), Lompat batu (Nias), Grebeg Suro (Solo), Ngaben (Bali).

Jadi kesimpulannya Adalah Kebudayaan terdiri dari dua jenis, yaitu kebudayaan jasmani dan kebudayaan rohani. Kebudayaan jasmani bersifat nyata dan dapat dilihat atau diraba, seperti alat musik tradisional, pakaian adat,

dan arsitektur bangunan. Sementara itu, kebudayaan rohani bersifat abstrak dan hanya bisa dirasakan, seperti kepercayaan dan ideologi.

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keragaman sosial dan budaya. Keragaman ini meliputi:

- Suku bangsa, seperti Jawa, Batak, Minangkabau, Betawi, Dayak, Bugis, hingga Asmat.
- Bahasa daerah, yang digunakan sebagai alat komunikasi dan ekspresi budaya, seperti bahasa Aceh, Batak, Minangkabau, Sunda, dan Jawa.
- Rumah adat, yang mencerminkan keunikan setiap suku, seperti Rumah Gadang, Joglo, Tongkonan, dan Honai.
- Pakaian tradisional, yang dikenakan dalam acara tertentu, seperti Blangkon dan Baju Beskap dari Jawa, serta Ulos dari Sumatera Utara.
- Upacara adat, yang merupakan warisan budaya dan kepercayaan masyarakat, seperti Upacara Kasodo, Ngaben, dan Lompat Batu.

Keragaman ini merupakan identitas bangsa Indonesia dan menjadi kekayaan budaya yang harus dijaga, dihargai, serta dilestarikan oleh seluruh masyarakat.

## 2.2. Kerangka Konseptual

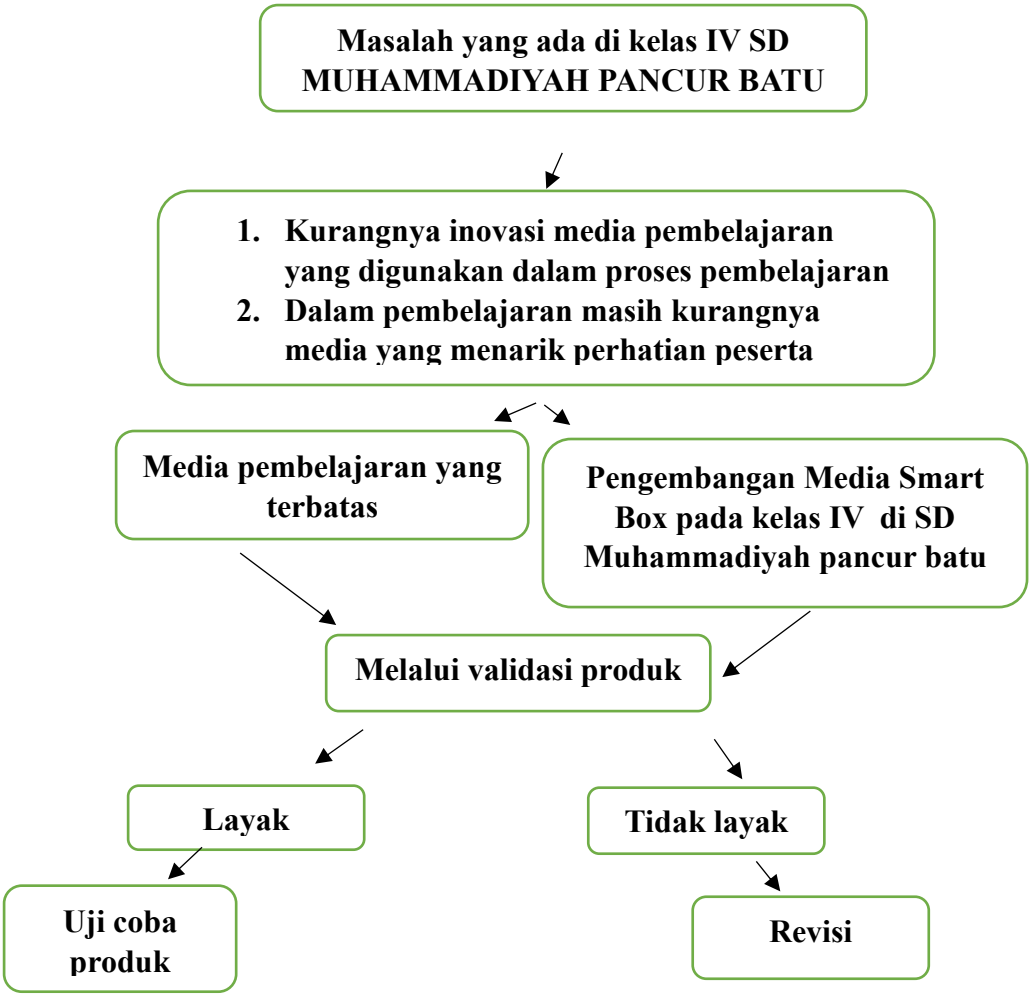
Untuk membuat pembelajaran di kelas berjalan dengan baik, guru harus menjadi kreatif dan inovatif saat membuat atau menyediakan media yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru seharusnya mempertimbangkan apa yang harus digunakan sebagai media pembelajaran. Media yang dipilih harus memenuhi persyaratan penggunaan. Baik dari segi konten, tampilan, dan kemudahan, guru tidak terbatas pada metode ceramah dan buku paket selama proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran adalah interaksi siswa-guru yang melibatkan stimulus dan respons, yang memengaruhi hasil belajar. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik dan efektif sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

Tetapi nyatanya kondisi dilingkungan saat ini masih banyak pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran saat proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Tidak ada ketertarikan belajar maka timbullah masalah kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan dalam proses pembelajaan tersebut, dengan itu peneliti pengembangan media smart box ini akan dapat membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik.

Berikut adalah kerangka konseptual dari penjelasan diatas:




**Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual**

# BAB III

# PROSEDUR PENELITIAN

## 3.1. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research dan Development ( R&D ). Metode penelitan dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguju keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D adalah penelitian suatu produk yang sudah pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dikembangkan serta disempurnakan dilihat dari potensi dan masalah dilapangan sehingga suatu produk dapat dipertanggung jawabkan.

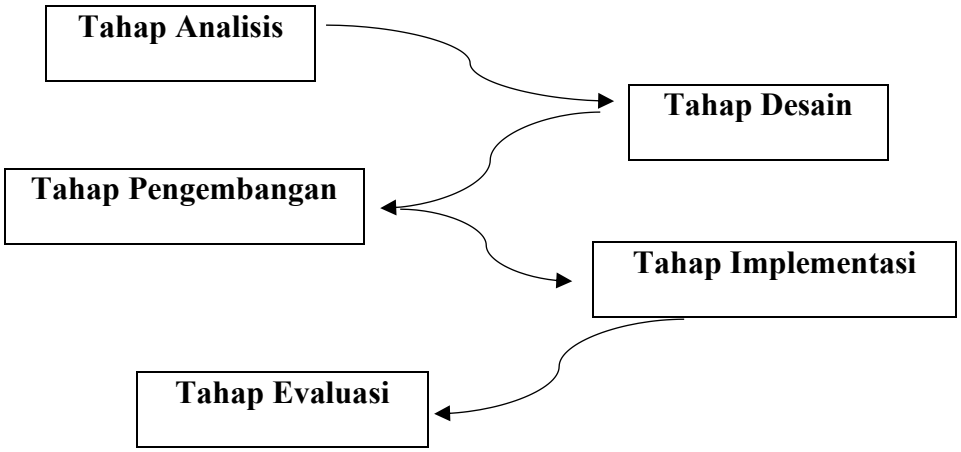
Menurut Borg and Gall dalam (Waruwu, 2024), penelitian dan pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dan dalam proses pengembangan tersebut tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis.

Penelitian dan pengembangan adalah langkah ilmiah guna mendapatkan data sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan, mengesahkan produk (Rustamana et al., 2024).

Penelitian ilmiah merupakan sarana manusia mencari kebenaran. Kebenaran yang dimaksud adalah pengetahuan yang mampu mengatasi permasalahan hidup manusia. Penelitian mengacu pada pencarian pengetahuan yang dilakukan secara ilmiah dan sistematis untuk menemukan solusi suatu masalah. Maka dalam pencarian kebenaran tersebut perlu metode yang menjadi prosedur ilmiah.

Penelitian pengembangan telah menjadi pilihan utama untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru di segala aspek bidang kehidupan. Prosedur ilmiah ini menjadi primadona karena memberikan kepastian dalam aktivitas penelitian berupa produk atau model. Pengembangan merupakan salah satu alternatif untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui pengembangan konsep produk. Produk atau model yang dihasilkan dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pasar, diujicobakan dan dievaluasi. Dengan adanya analisis kebutuhan, maka produk atau model dapat menjawab pertanyaan penelitian.

Model atau pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan ADDIE, yang berarti perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan yang menekankan suatu analisis bagaimana pada setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu dengan lainnya. Saling berkordinasi sesuai dengan perkembangan atau fase yang ada. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran *smart box*. Pada penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE karena model atau pendekatan ini memiliki tahapan yang sederhana dan sistematis serta sesuai digunakan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif *smart box*. Selanjutnya yaitu adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut model ADDIE yakni di antaranya:




**Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE menurut Branch**

## 3.2. Tahap Penelitian

### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian saya ini dikelas IV SD MUHAMMADIYAH Pancur Batu yang berlokasi DELI TUA NO.4, B A R U, Kec. Pancur Batu, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara. Alasan memilih lokasi ini karena lokasi yang dekat dengan rumah dan jenis penelitian ini belum pernah dilakukan di SD MUHAMMADIYAH Pancur Batu.

### 3.2.2 Sumber Data Penelitian

a. Subjek penelitian

Subjek penelitian pengembangan media smart box meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validiator, yaitu tiga orang dosen ahli media, materi, dan bahasa. Subjek kedua kepraktisan respon guru dan respon siswa kelas IV yang berjumlah 20 peserta didik.

b. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian pengembangan isi adalah pengembangan media smart box pada pembelajaran IPAS Kelas IV.

### 3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah berbagai alat ukur yang digunakan secara sistematis untuk pengumpulan data. Pada penelitian ini menggunakan instrument angket. Angket akan diberikan kepada beberapa pihak ahli yang menilai kevalidan dari media yang digkembangkan di antara ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, guru dan pendapat peserta didik.

**1. Instrument Validasi Ahli Materi**

Instrument validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan isi materi. Untuk mengukur apakah materi yang dipaparkan dalam media Smart Box valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan validator dari segi materi.

Adapun kisi-kisi validator ahli materi tersebut:

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi**

| No | Indikator | Aspek | Butir Penilaian |
|---|---|---|---|
| 1 | Isi Materi Pembelajaran | Kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran/CP | 1,2,3 |
| | | Kelengkapan konsep dan kesesuaian materi | 4,5 |
| | | Penyajian materi pembelajaran | 6,7 |
| 2 | Pembelajaran | Dampak penggunaan media komik digital dalam pembelajaran | 8 |
| | | Suasana saat proses pembelajaran | 9,10 |
| **Jumlah** | | | **10** |

**1. Instrument validasi Ahli Media**

Instrument validasi ahli media digunakan untuk mengukur apakah desain pada media Smart Box valid atau tidak, serta untuk mengetahui saran dan masukan terhadap desain dari media.

Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk Ahli Media sebagai berikut:

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media**

| No | Indikator | Aspek | Butiran Penilaian |
|---|---|---|---|
| 1 | Media | Kesesuaian media | 1,2 |
| | | Kemudahan media | 3,4 |
| | | Kelengkapan media | 5,6,7 |
| 2 | Kualitas dan Tampilan | Bentuk media | 8 |
| | | Tampilan media | 9,10 |
| **Jumlah** | | | **10** |

**2. Instrument untuk respon Guru**

Instrument validasi untuk merespon guru diberikan kepada siswa pada saat uji coba produk. Instrument ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Smart Box di kelas IV SD MUHAMMADIYAH Pancur Batu.

Adapun kisi-kisi instrument untuk Respon Guru sebagai berikut:

**Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Respon Guru**

| No | Indikator | Aspek | Butir Penilaian |
|---|---|---|---|
| 1 | Materi | Penyajian materi | 1,2 |
| | | Kesesuaian materi | 3,4 |
| 2 | Media | Tampilan media | 5,6,7 |
| | | Penggunaan media | 8,9 |
| 3 | Manfaat | Peningkatan motivasi belajar | 10,11 |
| | | Ketertarikan penggunaan media | 12,13 |
| | | Kemudahan penggunaan media | 14 |
| | | Kemudahan belajar | 15 |
| **Jumlah** | | | **15** |

**3. Instrument Respon untuk Peserta Didik**

Instrument validasi untuk respon peserta didik diberikan kepada peserta didik pada peserta didik pada saat uji coba produk. Instrument ini digunakan

untuk mengetahui tingkat kepraktisan Media Smart Box pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD MUHAMMADIYAH Pancur Batu.

Adapun kisi-kisi instrument untuk respon Peserta Didik sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik**

| No | Indikator | Aspek | Butiran Penilaian |
|---|---|---|---|
| 1 | Materi | Penyajian materi | 1,2 |
| 2 | Media | Penggunaan media | 3,4,5 |
| | | Tampilan media | 6,7 |
| 3 | Pembelajaran | Suasana pembelajaran | 8,9 |
| | | Respon siswa | 10,11,12,13,14,15 |
| **Jumlah** | | | **15** |

### 3.2.1. Analisis Data Penelitian

Data yang telah didapatkan dari instrument penelitian tersebut kemudian akan dianalisis. Analisis data dilakukan untuk memberikan penjelasan atau menunjukkan pencapaian terhadap kriteria kevalidan terhadap produk yang dikembangkan yaitu Media Smart Box. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Validasi

   Uji validasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang akan diberikan oleh validator pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan di dalam angket. Analisis data (angket validasi) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

   $$P = \frac{f}{n} \times 100$$

   Keterangan:

   P= Presentase yang diberi

$f$ = Peroleh skor

n= Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudahkan perhitungan, maka dapat dilihat dibawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada table sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Presentase Kevalidan**

| Prestase | Interprestasi |
|---|---|
| 81 - 100% | Sangat Valid |
| 61 - 80% | Valid |
| 41 - 60% | Cukup Valid |
| 21 - 40% | Kurang Valid |
| 0 - 20% | Tidak Valid |

Jika presentase kevalidan produk telah mencapai 81 – 100% maka produk tidak perlu melakukan revisi.

2. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diberikan oleh guru dan peserta didik pada angket dengan jumlah skor yang telah ditetapkan di dalam angket. Analisis data (angket respon) dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase yang diberi

$f$ = Peroleh skor

n = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dapat dilihat di bawah ini kualifikasi yang dapat disajikan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3. 6 Presentase Kepraktisan**

| Prestase | Interprestasi |
|---|---|
| 81 – 100% | Sangat Praktis |
| 61 – 80% | Praktis |
| 41 – 60% | Cukup Praktis |
| 21 – 40% | Kurang Praktis |
| 0 – 20% | Tidak Praktis |

Jika presentase kepraktisan produk telah mencapai 81 – 100%, maka produk dinyatakan memenuhi syarat.

### 3.3. Rancangan produk

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk

pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Nizar, 2021)

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE meupakan singakatan dari *Analysis, Desain, Develop, Implement*, dan *Evaluate* yang dikembangkan oleh Dick Carry. ADDIE ini merupakan model desain pembelajaran yang besrifat umum yang dijadikan pedoman dalam membantu perangkat program dan infrastruktur program pelatihan efekttif, dinamis dan mendukung kinerja pelatih.

Adapun prosedur penelitian ADDIE sebagai berikut:

### 3.3.1 Tahap Analisis/ *Analysis*

Tahap pertama adalah tahap analisis. Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Dimana peneliti mengobservasi dan wawancara di SD MUHAMMADIYAH PANCUR BATU.

**a. Tahap Desain/ *Design***

Tahap desain adalah tahap yang dikenal dengan merancang produk. Di dalam tahap ini akan menghasilkan user interface dan perancangan produk. Peneliti menetukan elemen mediadengan mengumpulkan bahan pendukung seperti aplikasi yang diperlukan di media smart box.

**b. Tahap Pengembangan/ *Development***

Tahap ini adalah tahap rancangan pembuatan produk yang sudah diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam tahap sebelumnya.

**c. Tahap Implementasi/ *Implementation***

Tahapan ini adalah tahap melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi penampilan dan fungsional produk. Diuji oleh ahli media, materi dan bahasa. Apabila ahli media, materi dan Bahasa menyatakan layak maka akan diuji cobakan kepada peserta didik.

### 3.3.2. Penguji Internal

a. Ahli Materi

Adapun fungsi dari validasi materi adalah untuk melibatkan kelayakan dari isi materi media smart box dan mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam media smart box valid atau tidak. Dilakukan validasi ahli materi untuk mendapatkan masukan dari validator dalam pengembangan materi perubahan wujud benda pada pembelajaran IPAS.

b. Ahli Desain Media

Ahli desain media digunakan untuk mengukur kelayakan desain media smart box serta melihat masukan dan saran validator media telah dikembangkan. Ahli media ini dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

### 3.3.3. Penguji Eksternal

a) Angket Respon Guru

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk, angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media smart box dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media smart box. Untuk itu peneliti butuh masukan dan saran dari guru agar dapat melihat kepraktisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi.

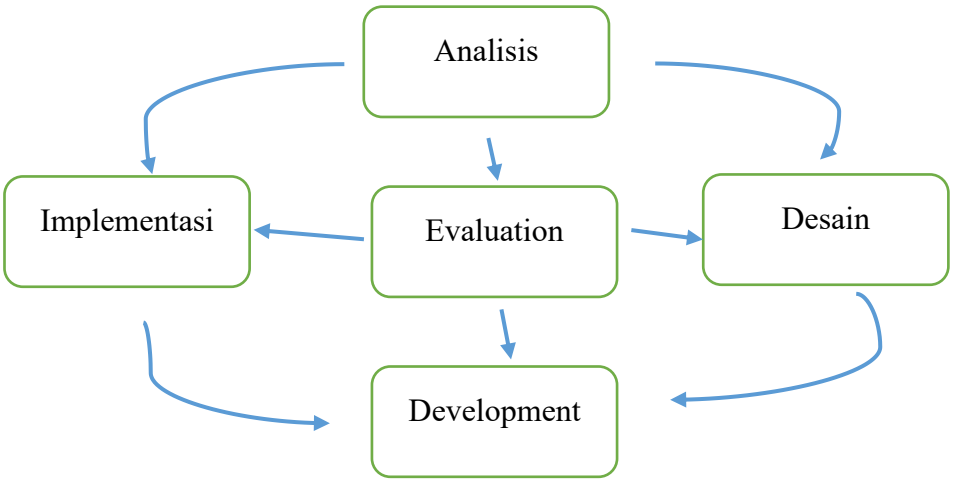
b) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa akan disebar pada setelah uji coba produk, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai proses pembelajaran menggunakan media smart box.

## 3.4. Tahap Pengembangan Produk

### 3.4.1. Pembuatan Produk

Pengembangan Media Smart Box pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi. Berikut adalah prosedurnya:




**Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan ADDIE**

Berikut adalah penjelasan dari prosedur pengembangan ADDIE:

1. Analysis (analisa)

   Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan produk dan analisis karakteristik siswa kelas IV di SD MUHAMMADIYAH Pancur Batu melalui wawancara dan observasi. Langkah-langkah analisis masalah dengan mengetahui metode apa yang digunakan dalam pembelajaran dan media apa yang digunakan dalam pembelajaran IPAS. Menganalisis kurikulum, Capaian pembelajaran, dan materi siswa sehingga menghasilkan media pembelajaran smart box.

2. Design (desain/perancangan)

   Dalam tahap ini peneliti membuat desain media smart box untuk media pembelajaran. Setelah membuat desain, peneliti akan menentukan bahan dan peralatan yang akan digunakan. Kemudian, peneliti juga akan menyiapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam media smart box.

3. Tahap Implementasi

Tahap implementasi ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD MUHAMMADIYAH Pancur Batu sebagai uji coba dilapangan. Lalu peneliti akan melakukan validasi untuk mengetahui respon peserta didik serta guru. Selama uji coba berlangsung, peneliti juga mempersiapkan diri untuk mencatat tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan. Selain itu, peneliti juga memberi peserta didik dan guru angket respon mengenai penggunaan media smart box. Apabila diperlukan maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru maupun peserta didik.

### 3.4.2. Pengujian Lapangan

Pada proses pelaksanaan peneliti yakin diawali dengan observasi lapangan, menyusun media berlandaskan hasil identifikasi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu lalu menguji kelayakan hasil produk melalui validasi ahli media, ahli materi dan dilanjutkan pengujian kepraktisan produk pada guru dan peserta didik. Produk dalam pengembangan berupa media pembelajaran Smart Box pada materi Kerajaan hindu budha.

Pengujian lapangan bertujuan untuk media pembelajaran lebih baik dari media awalnya. Kesesuaian media pembelajaran diuji sesuai atau tidaknya dengan karakteristik peserta didik di lapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melalui validasi ahli media dan ahli materi. Masukkan dari validator dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Revisi

produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk uji coba lapangan

### 3.5. Jadwal Penelitian

Pelaksanaan waktu penelitian dari bulan desember – April tahun ajaran 2024/2025.

**Tabel 3. 7 Tabel Rencana dan Waktu Pelaksanaan Penelitian**

| Kegiatan | Bulan | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Feb | Mar | Apr | Mei | Juni | Juli | Agt |
| Pengajuan judul | | | | | | | |
| Acc Judul | | | | | | | |
| Penyusunan Proposal | | | | | | | |
| Bimbingan Proposal | | | | | | | |
| Acc Proposal | | | | | | | |
| Seminar Proposal | | | | | | | |
| Revisi Proposal | | | | | | | |
| Penelitian | | | | | | | |
| Penyusunan Skripsi | | | | | | | |
| Sidang Skripsi | | | | | | | |

# BAB IV

# PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

## 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Studi ini dikategorikan sebagai *Research and Development* (R&D), yang menitikberatkan pengembangan media pembelajaran *Smart Box* berperan sebagai produk utama dalam tahapan ini. Media tersebut dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva. Produk media ajar berbentuk kotak ini telah mendapatkan validasi dari dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi dan media.

Setelah proses validasi dan dinyatakan valid, Uji coba dilaksanakan pada kelompok kecil dengan 20 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu. Pengembangan media *Smart Box* ini mengadopsi tahapan dalam model ADDIE meliputi lima fase utama dalam model ini adalah *Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.*

Dalam penelitian ini, meskipun demikian, serta selama proses pengembangan, studi ini membatasi fokusnya hanya pada tahap implementasi, disebabkan oleh keterbatasan waktu, sumber daya, dan biaya. Temuan dari penelitian pengembangan ini menghasilkan hal-hal berikut:

### 1. Tahap Analisis

#### a. Analisis Kebutuhan

Studi dimulai dari observasi ke SD Muhammadiyah Pancur Batu dan melakukan pengamatan di kelas IV. Penulis terlibat secara langsung pada saat pembelajaran sedang berlangsung dikelas serta mengamati perilaku siswa dalam

kegiatan pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut ditemukan beberapa fakta, di antaranya bahwa guru masih lebih mengutamakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran.

Akibatnya proses belajar mengajar hanya mengacu pada guru dan buku teks. Selain itu, penulis juga melakukan sesi wawancara dengan guru kelas dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara, terungkap bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas, khususnya dalam pembelajaran IPAS, yang menyebabkan banyak siswa kurang fokus pada pelajaran yang mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa diperlukan adanya pembaruan dalam wujud media pembelajaran yang kreatif dan menarik guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran aktif, efektif, serta menyenangkan, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *smart box* pada mata pelajaran IPAS.

**b. Analisis Materi**

Pada tahap analisis materi penulis memeriksa karakteristik materi yang sedang berjalan pada pembelajaran IPAS terkhusus pada materi keragaman budaya indonesia. Tindakan ini dilakukan guna memastikan bahwa tahap pengembangan media pembelajaran *Smart Box* dapat berlangsung dengan tidak menyimpang dari tujuan dan capaian pembelajaran.

**c. Analisis Peserta Didik**

Setelah penulis mempelajari keseluruhan karakteristik peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu. Ditemukan beberapa fakta ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung saat penulis melakukan observasi, diantaranya banyak Siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi terhadap pelajaran, beberapa di antaranya bahkan sibuk mengerjakan tugas dari pelajaran lain dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Analisis tersebut menunjukkan karakteristik belajar peserta didik yang Memerlukan media pembelajaran yang atraktif dan interaktif agar mampu meningkatkan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

**2. Tahap Desain**

Tahapan berikut ini dilakukan dalam poses pembuatan media pembelajaran pada tahap ini :

**a. Pengumpulan Referensi**

Penulis mengumpulkan gambar, pertanyaan dan template desain untuk melengkapi media serta menyusun materi pembelajaran yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku dan internet. Soal-soal materi dan gambar digunakan sebagai pemapatan meteri pada media pembelajaran *Smart Box* dengan tujuan untuk menonjolkan adanya daya tarik tersendiri guna menarik minat belajar siswa.

**b. Pembuatan Modul**

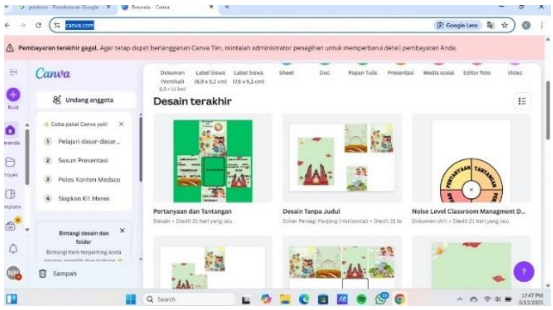
Menyusun modul ajar berdasarkan tujuan pembelajaran. Indicator pencapaian tujuan pembelajaran. Konsep utama dan kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan.

**c. Perancangan Desain Produk**

Tahapam penyusunan produk pada tahap ini meliputi penyusunan materi pembelajaran yang telah disesuaikan dengan penyusun media Smart Box yang telah ada. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan lebih lanjut. Proses ini melibatkan langkah-langkah berikut :

a) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan didisusun ke dalam soal.

b) Menyiapkan aplikasi *canva* untuk desain media *smart box.*



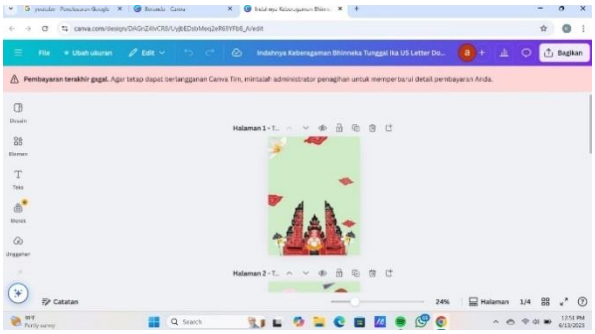

**Gambar 4. 2 Tampilan Awal Canva**

c) Kemudian klik *sign in => sig in with google* di aplikasi canva.

d) Menentukan template yang akan digunakan.

**Gambar 4.2 Tampilan Menentukan Template**

e) Masuk ke template yang akan digunakan.



**Gambar 4.3 Tampilan Template Yang Digunakan**

f) Desain terakhir media

**Gambar 4.4 Desain Terakhir**

g) Kemudian cetak desain dalam bentuk poster dengan ukuran A3

**d. Pembuatan Instrumen Penilaian**

Instrument evaluasi untuk penilaian berupa angket kelayakan produk yang digunakan dalam media pembelajaran ini, dengan sumber data yang meliputi ahli media, ahli materi, respon guru dan peserta didik.

**3. Tahap Pengembangan**

Pada tahapan ini peneliti mengembangkan sebuah media smart box yang dirancang dimulai dari mengidentifikasi tema, gambar, dan soal.

**a. Tahapan Pembuatan Produk**

Setelah membuat desain media tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan membuat media yang sebenarnya berdasarkan desain yang telah disusun. Berikut hasil pengembangan produk media *smart box.*

| No | Media Yang Dikembangkan | Gambar |
|---|---|---|
| 1 | Desain Smart Box | |
| 2 | Media asli *smart box* | |

**b. Validasi Ahli Materi dan Media**

Validasi dilaksanakan oleh para ahli yang berkompoten dalam materi dan media untuk menilai kevalidan media smart box serta untuk memperoleh pendapat atau rekomendasi dari para validator tersebut. Setelah itu, media dikembangkan tahap berikutnya diuji kelayakannya. Berikut hasil penilaian angket oleh validator :

a) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media

Tujuan validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengevaluasi apakah desain media smart box mendapatkan saran atau masukan dari validator terhadap tampilan desain pada media smart box. Adapun pada penilaian media divalidasi oleh **Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd**. tabel berikut menunjukkan hasil evaluasi media :

**Tabel 4. 5 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Media**

| Nama validator media | Skor | Skor maksimum | Presentase | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd | 48 | 50 | 96% | Sangat valid |

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

**= 96% (Sangat Valid)**

Menurut penilaian Media yang dianalisis oleh pakar media memberikan skor **96%,** yang dinilai sebagai **'Sangat Valid'.** Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini "**layak"** untuk digunakan.

b) Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi

Tujuan Penilaian oleh ahli materi bertujuan guna menilai tingkat keakuratan dan kelayakan isi materi pada media *smart box*, serta Untuk

memperoleh kritik atau saran dari validator mengenai materi yang diajarkan IPAS tentang keberagaman budaya di Indonesia pada media *smart box*. Adapun dalam hal ini materi divalidator oleh Ibu Liza Mahdalena, S.Pd,.M.Pd. Berikut ringkasan hasil penilaian materi yang dimaksud :

**Tabel 4. 6 Deskripsi Hasil Penilaian Ahli Materi**

| Nama validator Materi | Skor | Skor maksimum | Presentase | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| Liza Mahdalena, S.Pd,.M.Pd | 47 | 50 | 94% | Sangat valid |

Dari data yang tertera di atas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$ x 100%

$= \frac{47}{50}$ x 100%

= **94% (Sangat Valid)**

Menurut evaluasi media yang dilakukan oleh para ahli validasi materi menghasilkan skor sebesar **94%,** yang memasuki kategori **'Sangat Valid'**, yang menyimpulkan bahwa materi pembelajaran tersebut '**Tepat**' untuk digunakan.

**4. Tahap implementasi**

Setelah divalidasi dan tidak memerlukan perbaikan/revisi, langkah berikutnya yaitu melaksanakan uji coba lapangan dengan penilaian terhadap tanggapan guru dan siswa. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan pengujian terhadap guru bersama 20 siswa di kelas IV SD Muhammadiyah pancur batu

menunjukkan bahwa media mendapatkan skor dengan persentase yang tergolong Sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, pengembangan media ini dapat dianggap berhasil karena telah memenuhi tujuan penelitian didasarkan pada tanggapan yang diberikan oleh guru dan dipahami oleh siswa.

**a. Data Hasil Penilaian Respon Guru dan Siswa**

Hasil evaluasi dari tanggapan guru, Ibu Liza Mahdalena, S.Pd., M.Pd yang merupakan guru kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu. Dari hasil penilaian respon guru yang diberikan media *Smart Box* mendapatkan presentase penilaian yakni **"92%"** diklasifikasikan sebagai "**Sangat Praktis**." Penilaian dari tanggapan guru membuktikan media *smart box* ini terbukti membantu dalam usaha meningkatkan hasil belajar serta pemahaman konsep peserta didik. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pencapaian proses belajar siswa sangat bergantung pada penggunaan media *smart box* diterapkan untuk materi keberagaman budaya di Indonesia, dan berikut adalah hasil penilaian dari guru.

**Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Respon Guru**

| Nama Guru | Skor | Skor maksimum | Presentase | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| Liza Mahdalena, S.Pd,.M.Pd | 60 | 65 | 92% | Sangat Praktis |

Data analisis yang di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \text{ x } 100\%$$

$= \frac{60}{65}$ x 100%

= **92% (Sangat Praktis)**

Penulis juga menguji kepraktisan media pada 20 siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu. Hasil analisis uji kepraktisan yang diterapkan pada Tabel berikut menunjukkan data peserta didik :

**Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Respon Siswa**

| Nama Siswa | Skor | Skor maksimum | Presentase | Kriteria |
|---|---|---|---|---|
| Siswa kelas IV SD | 1.353 | 1.500 | 90% | Sangat Praktis |

Data analisis yang ada di atas merupakan hasil perhitungan dengan rumus :

$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$ x 100%

$= \frac{1.353}{1500}$ x 100%

= **90% (Sangat Praktis)**

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari peserta didik selama uji coba, media *smart box* untuk pembelajaran IPAS menunjukkan persentase **"90%"** dengan kriteria "**Sangat Praktis"**. Oleh temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini relevan dengan standar kelayakan untuk diterapkan.

## 4.2 Pembahasan

Media pembelajaran *Smart Box* adalah sebuah produk yang dikembangkan melalui berbagai tahap sesuai Model ADDIE mencakup lima tahapan utama,

yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, yang secara umum menjadi panduan dalam proses pembelajaran. Namun, karena keterbatasan waktu dalam studi ini. Proses tersebut hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Setelah itu, dilakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang. Proses pengembangan media dimulai dengan tahap analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Analisis pada tahap ini difokuskan pada kebutuhan pembelajaran, konten yang karakteristik peserta didik. Proses analisis kebutuhan siswa mengungkapkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik serta dapat mendorong interaksi untuk mendorong keikutsertaan aktif berkontribusi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Tahap analisis materi dilihat dari berdasarkan karakteristik materi yang disajikan yaitu media *smart box* dirancang agar tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran serta hasil yang diinginkan dari pembelajaran.

Pada tahap analisis materi., penulis membuat isi media dan bahan ajar disusun sejalan mengacu pada kurikulum yang berlaku di sekolah, yakni Kurikulum Merdeka, dan juga hasil analisis materi dilakukan untuk menilai sejauh mana media dapat mengkomunikasikan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya analisis siswa mampu dilihat bahwa siswa dapat menguasai materi yang disampaikan oleh peneliti saat media *smart box* digunakan. Siswa memberikan kontribusi yang sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran ini, mendengarkan intruksi penggunaan dan menghargai guru ketika sedang menjelaskan.

Kemudian tahap desain, yaitu dengan beberapa tahapan mulai dari pengumpulan referensi yaitu mencari dan mengumpulkan gambar, soal-soal dan template desain untk melengkapi serta menyusun media pembelajaran. Pembuatan modul yaitu modul ajar yang disesuaikan dengan Tujuan pembelajaran, indicator pencapaian tujuan pembelajaran, konsep utama dan kompetensi awal yang telah dirancang untuk setiap pertemuan. Dan selanjutnya tahap pembuatan instrument penelitian dalam bentuk angket untuk menilai kelayakan produk, yang akan memberikan data dari pakar materi, pakar media, pakar bahasa**,** guru dan murid.

Setelah ini, penelitian ini akan melanjutkan ke tahap pengembangan yakni Pembuatan media pembelajaran berupa Smart Box merupakan inovasi yang dikembangkan dalam bentuk sebuah kotak edukatif, di mana di dalamnya terdapat berbagai komponen pembelajaran seperti materi bergambar yang disesuaikan dengan topik pelajaran, permainan spinner interaktif yang dirancang untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta dilengkapi dengan beberapa karakter ilustrasi yang menarik dan menyenangkan untuk membangun suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

Media ini dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik berfungsi sebagai alat membantu proses pembelajaran yang bertujuan untuk memungkinkan siswa memahami serta menguasai isi materi yang diberikan oleh guru. Pada tahap ini, peneliti merancang media yang bersifat autentik dan selaras dengan media yang sudah dirancang. Selanjutnya peneliti melakukan validasi evaluasi kelayakan media dilaksanakan oleh pakar media serta materi melalui

analisis yang diberikan oleh para validator. Berdasarkan analisis yang dilakukan, media memperoleh nilai sebesar 96% dari validator media, serta 94% dari validator materi, dengan kategori 'Sangat Valid'"yang menunjukkan bahwa media tersebut dianggap Layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap akhir adalah bagian dari Studi dan pengembangan media ini. Proses uji coba selama pelaksanaan tahap lapangan, dilakukan untuk mengukur kepraktisan media yang dikembangkan didasarkan pada evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Penilaian terhadap kepraktisan oleh guru menghasilkan persentase sebesar "92%", sementara tanggapan dari peserta didik menunjukkan hasil rata-rata kepraktisan "90%" mendapatkan kriteria "Sangat Praktis" menunjukkan bahwa media tersebut "Cocok" untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media smart box yang telah dikembangkan cocok untuk diterapkan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu. Media smart box yang digunakan untuk pembelajaran IPAS mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari peserta didik.

# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan pada Bab I hingga Bab IV menunjukkan bahwa bisa disimpulkan beberapa hal :

Berdasarkan hasil validasi pakar media, media pembelajaran media smart box mendapatkan skor "48" dengan nilai sebesar 96%, yang tergolong dalam kategori sangat valid." dan sangat pantas untuk diularterapkan. Di sisi lain, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa menunjukkan skor 47 dengan persentase 94%, yang juga berada dalam kategori sangat relevan dan sangat pantas diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tingkat kepraktisan diketahui melalui uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi. Data kepraktisan diperoleh dari angket tanggapan guru dan siswa. Berdasarkan hasil penilaian, guru menilai bahwa media smart box sangat praktis dengan nilai rata-rata ”92%’ , penilaian dari respon siswa juga menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan rata-rata “90%’. Berdasarkan hal tersebut, media smart box yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu.

Pengembangan media *smart box* yang diterapkan di kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, terdiri dari empat langkah, yaitu langkah Analisis, yang termasuk analisis terhadap kebutuhan, materi, dan karakteristik

siswa, dan langkah Perancanganyaitu dengan mengumpulkan referensi dari berbagai sumber, *Development* (pengembangan) merupakan proses pembuatan media dilakukan berdasarkan desain media *smart box* yang telah direncanakan sebelumnya dan *Implementation* (implementasi) menjadi tahap pengujian kelayakan media oleh para ahli dan hasil pengujian kepraktisan oleh guru serta peserta didik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasik Kesimpulan maka penulis memberikan saran berikut:

1 Diharapkan media smart box ini dapat menjadi inspirasi bagi guru dan peneliti lainnya untuk terus berinovasi menciptakan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era pembelajaran modern.

2 Penulis menyarankan agar ke depannya, media smart box dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memuat berbagai materi pelajaran, tidak terbatas pada satu topik saja. Hal ini bertujuan agar media ini dapat digunakan secara lebih fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran dan semakin menarik minat belajar siswa.

3 Pengujian produk dapat dilaksanakan melalui ruang lingkup yang lebih besar untuk meningkatkan kualitas produk pengembangan.

## DAFTAR PUSTAKA


Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9180–9186. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662

Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3397–3405. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372

Amaliyah, S. (2021). Konsep pendidikan keluarga menurut Ki Hadjar Dewantara. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *5*(9), 1766–1770. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1171

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.

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Auliya, L., & N, L. (2020). the Development of Miss Ppl (Advanced Microsoft Power Point) Learning Media At Elementary School. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, *4*(4), 703. https://doi.org/10.33578/pjr.v4i4.8027

Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 6230–6238. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270

Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2530–2540. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229

Dinda Zahra Rama Sabila, M. D. P. D. (2024). Menelusuri Tujuan Penididikan Di Indonesia : Harapan Dan Tantangan. *Cendekia Pendidikan*, *3*(6), 101–112.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, *2*(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, *1*(1), 28–37.

Hsb, S. F. H., Humairah, N. I., Simanjuntak, M. J. S., Amar, F. S., Manurung, S. V., Ritonga, P. L., Silalahi, J. F. H., & Prasasti, T. I. (2024). Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun. *JICN : Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, *1*(3), 3303–3304. https://jicnusantara.com/index.php/jicn

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Irawan, L. A. dan dodi. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia(PJPI)*, *1*(1), 13–20. https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxxx

Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 18–32.

Kelas, M., Di, I. V, & Negeri, S. D. (2024). *DESKRIPSI PEMBELAJARAN IPAS DALAM KURIKULUM*. *5*(5), 5618–5626.

Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023.KAJIAN ETNOSAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENUMBUHKAN NILAI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER SISWA SD CHANOS CHANOS).MELALUI SATE BANDENG. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, & ISSN. (2023). 細川康二 ＊1, 2 菊谷知也 ＊3 小畑友里江 ＊4. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *43*(4), 342–346.

Luthfia, P., Netiara, D. R., & Pringsewu, U. M. (2024). *Pengembangan media smart box untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pkn pada materi pancasila*. *8*(6), 890–894.

Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, *15*(1), 84. https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360

Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, *1*(5), 148–156. https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD

Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Okpatrioka 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

Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 1255–1261. www.madzamedia.co.id

Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *2*(1), 1–8.

Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, *1*(3), 343–348. https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612

Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271

Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(3), 60–69. https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014

Saleh & Syahruddin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(1), 43–54. file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB (2).pdf

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, *1*(1), 242–248. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195

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

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, *4*(2), 111–123.

https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 31. https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304

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

Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Mi/Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 2100–2108. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9597/4010

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, *3*(2), 538–545. https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561

# Lampiran – Lampiran

**LAMPIRAN 1 Modul Ajar**

## MODUL AJAR

### A. IDENTITAS MODUL

| | |
|---|---|
| Jenjang Sekolah | : Sekolah Dasar |
| Fase/Kelas | : Fase B/Kelas IV |
| Mata Pelajaran | : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) |
| Tema | : Indonesia kaya budaya |
| Materi Pelajaran | : Keberagaman Budaya Indonesia |
| Alokasi Waktu | : 2 x 35 Menit |

### B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat menceritakan tentang keberagaman budaya di indonesia
- Peserta didik dapat Mengidentifikasi dan menunjukkan keberagaman yang ada di indonesia

### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Berkebinekaan global
- Bergotong-royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

### D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Paduan guru IPAS kelas IV dan buku pesera didik
- Ruang kelas

## E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik regular

## F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 20 peserta didik

## G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran : PBL (Problem Based Learning)
- Metode pembelajaran : pengamatan, diskusi, tanya jawab
- Media pembelajaran : *Smart Box*

## KOMPONEN INTI

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

**ELEMEN**

- Pemahaman IPAS

### B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan menyimak peserta didik dapat mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
- Melalui kegiatan membaca peserta didik dapat mengetahui pentingnya toleransi dan empati terhadap perbedaan.
- Melalui penggunaan media *Smart Box* peserta didik dapat menceritakan Kembali tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

### C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan pemahaman peserta didik untuk mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia

### D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa manfaat keberagaman budaya?
- Sebagai pelajar, cara apa yang bisa kalian lakukan agar dapat membantu melestarikan keberagaman di Indonesia?

## E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Tahap | Kegiatan Pembelajaran | Waktu |
|---|---|---|
| **Pendahuluan** | 1. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik<br>2. Peserta didik menjawab salam guru<br>3. Peserta didik dan guru memulai dengan berdoa Bersama<br>4. Guru mengabsen peserta didik<br>5. Guru memberikan apresiasi dan pertanyaan tentang materi minggu lalu | **10 menit** |
| **Kegiatan inti** | 1. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru mengenai keberagaman budaya<br>2. Guru memberikan pertanyaan terbuka "kalian lebih suka menarikan tarian tradisional daerah atau tari modern?" dan guru juga mempertanyakan "mengapa banyak orang yang lebih menyukai tarian modern?"<br>3. Guru meminta peserta didik untuk mencari kajian literatur dibuku untuk mencari tentang keberagaman budaya Indonesia<br>4. Guru membagi peserta didik menjadi sebuah lingkaran atau saling berhadapan<br>5. Guru menjelaskan tentang keberagaman budaya di Indonesia menggunakan media smart box tersebut<br>6. Guru menjelaskan apa yang selanjutnya akan dibuat<br>7. Guru menjelaskan bahwa didalam smart box tersebut bukan hanya beriisi materi tetapi juga | **50 menit** |

| | | |
|---|---|---|
| | permainan yang dimana akan ada pertanyaan dan tantangan didalamnya<br>8. Guru menjelaskan cara bermain menggunakan smart box tersebut<br>9. Peserta didik mengikuti arahan guru<br>10. Peserta didik bermain secara bergantian sesuai dengan arahan yang sudah ditentukan<br>11. Guru tetap mendampingi peserta didik dalam permainan tersebut<br>12. Hasil akhir peserta didik yang menjawab soal banyak benar | |
| **Penutup** | 1. Guru memberikan refleksi terhadap peserta didik<br>2. Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini<br>3. Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini<br>4. Guru Bersama peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam | **10 menit** |

## F. REFLEKSI PESERTA DIDIK

- Apa kegiatan yang kalian sukai selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Box*?
- Apa hal menarik dari banyaknya keberagaman Indonesia?

## G. REFLEKSI GURU

- Apakah media yang digunakan sudah memotivasi peserta didik untuk menjadi kreatif?

- Ada berapa pesera didik yang aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggukan media *Smart Box?*

## H. PENILAIAN



**I. PENILAIAN**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi nilai kerja dengan rubik penilaian.

Medan, 28 Mei 2025

| Mengetahui, | | |
|---|---|---|
| Kepala sekolah | Guru kelas | Peneliti |
| Erlinyati S.Pd | Liza mandalena S.Pd,.M.Pd | Andryana |

**LAMPIRAN 2 Materi Pembelajaran**

**MATERI PEMBELAJARAN**

**Kelas : IV**
**Mata Pelajaran : IPAS**
**Materi Pelajaran : Keberagaman Budaya di Indonesia**

**Kekayaan Budaya Indonesia**

**A. Keberagaman Budaya**

Indonesia merupakan negara kepulauan. Masing-masing pulau tersebut didiami oleh suku bangsa tersendiri. Indonesia memiliki banyak susku bangsa dan adat istiadat yang berbeda-beda, maka Indonesia disebut negara yang memilik banyak keberagaman. Bangsa Indonesia dibangun dari sejumlah perbedaan atau keberagaman. Keberagaman Indonesia meliputi suku bangsa, agama, budaya, dan adat istiadat. Keragaman budaya di Indonesia meliputi, rumah adat, pakaian tradisonal, tarian adat, upacara adat, alat musik dan lagu daerah, senjata adat, dan makanan tradisional khas daerah.

Bentuk keragaman budaya Indonesia antara lain sebagai berikut.

1. Upacara Adat

Upacara adat merupakan upacara yang berhubungan dengan adat istiadat masyarakat. Upacara adat dilestarikan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Contoh upacara adat adalah, upacara adat sigale gale yang terletak di sumatera utara tepatnya di pulau samosir suku batak

2. Rumah Adat

Rumah adat merupakan bangunan tempat tinggal yang menjadi ciri khas suatu daerah. Rumah adata masing-masing daerah memiliki keunikan dan kekhasan yang mengandung filosofi luhur budaya setempat. Salah satu contohnya adalah rumah adat honai yang terletak di papua

3. Pakaian Adat

Pakaian adat adalah busana tradisional yang dipakai oleh masyarakat suatu daerah atau suku bangsa pada acara-acara khusus, seperti upacara adat, pernikahan, festival budaya, atau perayaan tertentu. Pakaian ini biasanya memiliki ciri khas tersendiri yang mencerminkan identitas, nilai, serta sejarah budaya dari suku atau daerah tersebut.

Pakaian adat tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, tetapi juga mengandung makna simbolis. Misalnya, warna, motif, dan jenis bahan yang digunakan dapat melambangkan status sosial, asal-usul, kepercayaan, atau filosofi tertentu. Salah satunya Adalah pakian adat dari Kalimantan atau lebih tepatnya suku Dayak yang di sebut king baba dan king bibinge.

## LAMPIRAN 3 Instrumen Respon Siswa

## Penilaian Tertinggi

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

Nama : PANLIMA ZHILAN

No Absen :

Kelas : 9 SD

**Petunjuk Pengisian :**

a Isilah nama, nomor absecn dan kelas.

b Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi

c Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

d Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

| No | Pernyataan | SS | S | RR | TS | STS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Saya merasa senang dan nyaman mempelajari keberagaman budaya di Indonesia menggunakan *Smart* | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | *Box* | | | | | |
| 2 | Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media *Smart Box* | ✓ | | | | |
| 3 | Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan *media Smart Box* | ✓ | | | | |
| 4 | Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media *Smart Box* | ✓ | | | | |
| 5 | Saya senang dengan media *Smart Box* yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru | ✓ | | | | |
| 6 | Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS | ✓ | | | | |
| 7 | Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | IPAS dengan menggunakan media *Smart Box* | | | | | |
| 8 | Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas IV | √ | | | | |
| 9 | Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media *Smart Box* | √ | | | | |
| 10 | Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media *Smart Box* | √ | | | | |
| 11 | Media *Smart Box* menambah rasa ingin tahu saya | √ | | | | |
| 12 | Materi yang disampaikan menggunakan media *Smart Box* sangat jelas | √ | | | | |
| 13 | Tampilan media *Smart Box* | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | menarik perhatian saya | | | | | |
| 14 | Saya merasa media *Smart Box* ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS | √ | | | | |
| 15 | Media *Smart Box* menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS | √ | | | | |

## Penilaian Sedang

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

Nama : Iman [illegible]

No Absen :

Kelas : 4 SD

**Petunjuk Pengisian :**

a Isilah nama, nomor abseen dan kelas.

b Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi

c Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

d Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

| No | Pernyataan | SS | S | RR | TS | STS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Saya merasa senang dan nyaman mempelajari keberagaman budaya di Indonesia menggunakan *Smart* | √ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | *Box* | | | | | |
| 2 | Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media *Smart Box* | ✓ | | | | |
| 3 | Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan *media Smart Box* | ✓ | | | | |
| 4 | Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media *Smart Box* | ✓ | | | | |
| 5 | Saya senang dengan media *Smart Box* yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru | ✓ | | | | |
| 6 | Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS | ✓ | | | | |
| 7 | Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | IPAS dengan menggunakan media *Smart Box* | ✓ | | | | |
| 8 | Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas IV | ✓ | | | | |
| 9 | Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media *Smart Box* | | ✓ | | | |
| 10 | Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media *Smart Box* | ✓ | | | | |
| 11 | Media *Smart Box* menambah rasa ingin tahu saya | ✓ | | | | |
| 12 | Materi yang disampaikan menggunakan media *Smart Box* sangat jelas | ✓ | | | | |
| 13 | Tampilan media *Smart Box* | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | menarik perhatian saya | ✓ | | | | |
| 14 | Saya merasa media *Smart Box* ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS | ✓ | | | | |
| 15 | Media *Smart Box* menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS | ✓ | | | | |

## Penilaian Rendah

**LEMBAR ANGKET RESPON SISWA**

Nama : Nabila Syahfitri

No Absen :

Kelas : 4SD

**Petunjuk Pengisian :**

a Isilah nama, nomor abseen dan kelas.

b Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi

c Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

d Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas.

| No | Pernyataan | SS | S | RR | TS | STS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Saya merasa senang dan nyaman mempelajari keberagaman budaya di Indonesia menggunakan *Smart* | | | √ | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | *Box* | | | | | |
| 2 | Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar IPAS dengan media *Smart Box* | | ✓ | | | |
| 3 | Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS yang menggunakan *media Smart Box* | ✓ | | | | |
| 4 | Saya merasa tidak bosan dalam pelajaran IPAS media *Smart Box* | | | ✓ | | |
| 5 | Saya senang dengan media *Smart Box* yang digunakan karena dapat menjadi cara belajar baru | ✓ | | | | |
| 6 | Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPAS | | ✓ | | | |
| 7 | Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pelajaran | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | IPAS dengan menggunakan media *Smart Box* | | | | ✓ | |
| 8 | Saya bersungguh-sungguh dalam memahami materi yang disampaikan pada pelajaran IPAS di Kelas IV | | | ✓ | | |
| 9 | Saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media *Smart Box* | | ✓ | | | |
| 10 | Saya lebih mudah mengingat materi pada pembelajaran IPAS yang menggunakan media *Smart Box* | | | ✓ | | |
| 11 | Media *Smart Box* menambah rasa ingin tahu saya | | ✓ | | | |
| 12 | Materi yang disampaikan menggunakan media *Smart Box* sangat jelas | | | ✓ | | |
| 13 | Tampilan media *Smart Box* | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | menarik perhatian saya | | | | | |
| 14 | Saya merasa media *Smart Box* ini membantu saya dalam pembelajaran IPAS | ✓ | | | | |
| 15 | Media *Smart Box* menarik digunakan pada mata pelajaran IPAS | | ✓ | | | |

**Table Hasil Uji Kepraktisan Siswa**

| No | Nama Siswa | Pernyataan | | | | | | | | | | | | | | | F | N | Presentase |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | | | |
| 1 | Adam Syahputra | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 64 | 75 | 85% |
| 2 | Aditya Ainur | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 75 | 75 | 100% |
| 3 | Alfino | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 70 | 75 | 93% |
| 4 | Akila Yasmin | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 72 | 75 | 96% |
| 5 | Almira | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 65 | 75 | 86% |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | Amelia | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 65 | 75 | 85% |
| 7 | Jefri Suhada | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 67 | 75 | 89% |
| 8 | Jihan Alipa | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 74 | 75 | 98% |
| 9 | Kimmy | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 62 | 75 | 82% |
| 10 | Mhd Azham | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 70 | 75 | 93% |
| 11 | Mhd Syahlan | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 5 | 63 | 75 | 84% |
| 12 | Nayla | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 5 | 4 | 57 | 75 | 76% |
| 13 | Panlima Zilan | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 75 | 75 | 100% |
| 14 | Quin | 4 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 65 | 75 | 86% |
| 15 | Risky Ridwan | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 64 | 75 | 85% |
| 16 | Reza Falevi | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 73 | 75 | 97% |
| 17 | Shakila Azzahra | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 69 | 75 | 92% |
| 18 | Syifa Awaliyah | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 68 | 75 | 90% |
| 19 | Zahran | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 62 | 75 | 82% |
| 20 | Zakia Anatullah | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 73 | 75 | 97% |
| **Jumlah** | | | | | | | | | | | | | | | | | 1.353 | | 1.500 |
| **Rata-Rata Kepraktisan** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 90% |

$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$ x 100%

$= \frac{1.353}{1.500}$ x 100%

= 90%

## LAMPIRAN 4 Instrumen Respon Guru

**LAMPIRAN 1 Instrumen Respon Guru**

**LEMBAR ANGKET RESPON GURU**

Nama : Liza Mahdalena S.Pd., M.Pd

**Petunjuk Pengisian :**

1. Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda (√) pada salah satu pilihan.

   Keterangan pilihan :

   SS : Sangat Setuju

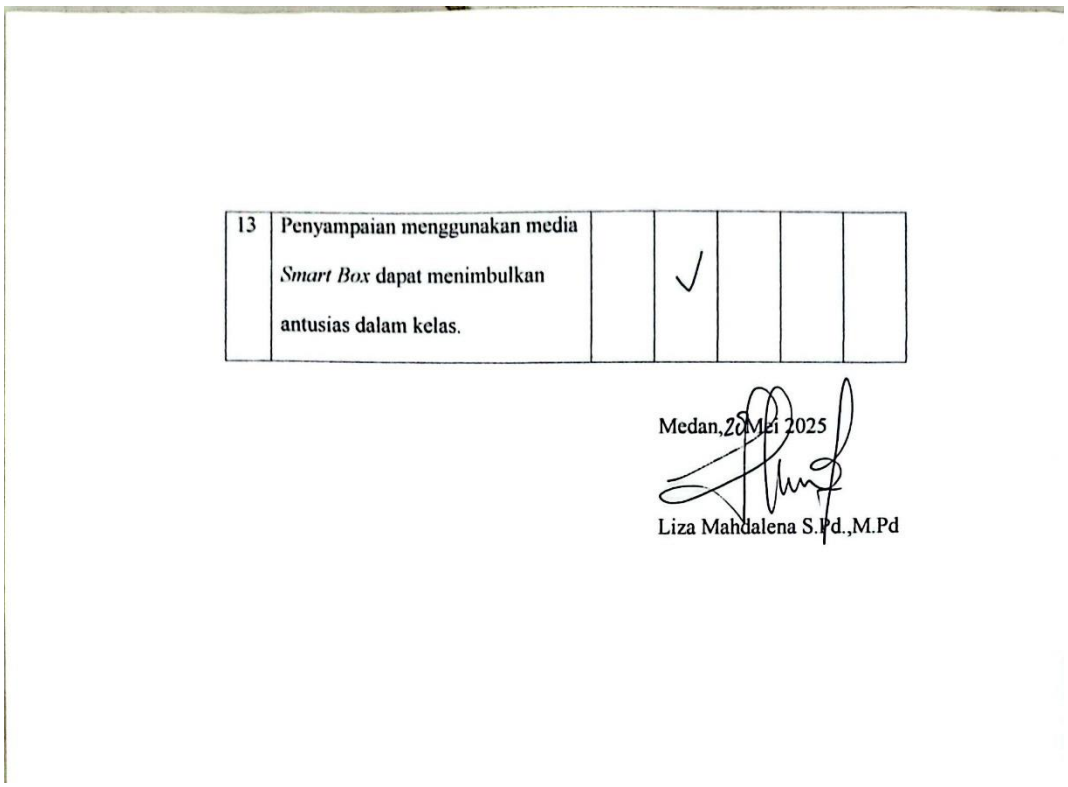
   S : Setuju

   RR : Ragu-ragu

   TS : Tidak Setuju

   STS : Sangat Tidak Setuju
3. Mohon isi dengan kejujuran.

| No | Pernyataan | SS | S | RR | TS | STS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Media *Smart Box* yang diberikan jelas dan menarik | √ | | | | |
| 2 | Tulisan pada media *Smart Box* terlihat jelas | √ | | | | |
| 3 | Warna *Smart Box* tidak terlalu mencolok | √ | | | | |
| 4 | Media *Smart Box* mudah | | √ | | | |



| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | Penyampaian menggunakan media *Smart Box* dapat menimbulkan antusias dalam kelas. | | ✓ | | | |

Medan, 28 Mei 2025

Liza Mahdalena S.Pd.,M.Pd

**Table Hasil Uji Kepraktisan Guru**

| No | Pernyataan | Skor | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1 | Media *Smart Box* yang diberikan jelas dan menarik | 5 | Sangat setuju (SS) |
| 2 | Tulisan pada media *Smart Box* terlihat jelas | 5 | Sangat setuju (SS) |
| 3 | Warna *Smart Box* tidak terlalu mencolok | 5 | Sangat setuju (SS) |
| 4 | Media *Smart Box* mudah digunakan dalam menjelaskan materi | 4 | Setuju (S) |
| 5 | Media *Smart Box* dapat dioperasikan dengan baik | 4 | Setuju (S) |
| 6 | Media *Smart Box* menyajikan materi Keberagaman Budaya di Indonesia dengan baik | 4 | Setuju (S) |
| 7 | Media *Smart Box* tidak hanya dapat menyajikan materi Keberagaman Budaya di Indonesia | 5 | Sangat setuju (SS) |
| 8 | Media *Smart Box* membantu guru dalam menyampaikan materi Keberagaman Budaya di Indonesia | 5 | Sangat setuju (SS) |
| 9 | Peserta didik tidak perlu lagi hanya membayangkan situasi yang sedang mereka pelajari | 4 | Setuju (S) |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10 | Guru tertarik menggunakan *Smart Box* pada saat belajar | 5 | Sangat setuju (SS) |
| 11 | Media *Smart Box* meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas | 5 | Sangat setuju (SS) |
| 12 | Media *Smart Box* membuat perhatian peserta didik fokus pada media | 5 | Sangat setuju (SS) |
| 13 | Penyampaian menggunakan media *Smart Box* dapat menimbulkan antusias dalam kelas. | 4 | Setuju (S) |
| **Jumlah (∑x)** | | **60** | |
| **Jumlah Skor Maksimum (∑xi)** | | **65** | |
| **Rata- rata kepraktisan** | | **92%** | |

$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$ x 100%

$= \frac{60}{65}$ x 100%

= **92%**

## LAMPIRAN 5 Instrumen Ahli Materi

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA**

Tanggal : 28 mei 2025

Nama Validator : Liza Mahdalena S.Pd., M.Pd

Profesi : Guru

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media *Smart Box* dalam pembelajaran IPAS dengan materi Keberagaman Budaya di Indonesia yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :

   Skor 5 = Sangat Baik

   Skor 4 = Baik

   Skor 3 = Cukup Baik

   Skor 2 = Kurang Baik

   Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.

Dipindai dengan CamScanner

4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

**B. TABEL PERNYATAAN**

| No | Indikator | Aspek Penilaian | Skor | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kesesuaian Materi | 1. Kesesuaian media *Smart Box* dengan modul ajar | | | | | ✓ |
| | | 2. Kesesuaian media *Smart Box* TP dan CP | | | | | ✓ |
| | | 3. Kesesuaian media *Smart Box* dengan TP dan CP | | | | | ✓ |
| 2 | Isi Materi | 4. Kesesuaian konsep sesuai dengan materi Keberagaman Budaya di Indonesia | | | | | ✓ |
| | | 5. Materi dalam media *Smart Box* mencakup semua tentang materi Keberagaman Budaya di Indonesia | | | | ✓ | |
| | | 6. Media *Smart Box* disajikan sesuai dengan materi yang dibahas | | | | | ✓ |
| | | 7. Kejelasan materi disajikan dalam media *Smart Box* | | | | ✓ | |

Dipindai dengan CamScanner

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Pembelajaran | 8. Media *Smart Box* dapat merangsang aktif peserta didik dalam pembelajaran | | | | | ✓ |
| | | 9. *Smart box* memudahkan guru untuk menyampaikan materi | | | | ✓ | |
| | | 10. *Smart box* memberikan dampak kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. | | | | | ✓ |

**C. KESIMPULAN**

Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi di atas, terhadap materi Pembelajaran IPAS dengan materi Keberagaman Budaya di Indonesia ini dinyatakan :

| | |
|---|---|
| | Layak digunakan tanpa revisi |
| | Layak digunakan dengan revisi |
| | Tidak layak |

Komentar/Saran Perbaikan :

| |
|---|
| |

Medan, 28 Mei 2025

Liza Mandalena S.Pd,. M.Pd

Dipindai dengan CamScanner

**Table Hasil Penilaian Ahli Materi**

| N0 | Aspek yang dinilai | Skor | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1 | Kesesuaian media smart box dengan modul ajar | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 2 | Kesesuaian media smart box TP dan CP | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 3 | Kesesuaian media smart box dengan CP dan TP | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 4 | Kesesuaian konsep sesuai dengan materi keberagaman budaya di Indonesia | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 5 | Materi dalam media smart box mencakup semua tentang materi keberagaman budaya di Indonesia | 4 | Baik (B) |
| 6 | Media smart box disajikan sesuai dengan materi yang dibahas | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 7 | Kejelasan materi disajikan dalam media smart box | 4 | Baik (B) |
| 8 | Media smart box dapat merangsang aktif peserta didik | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 9 | Smart box memudahkan guru untuk menyampaikan materi | 4 | Baik (B) |
| 10 | Smart box memberi dampak kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan | 5 | Sangat Baik (SB) |
| **Jumlah (∑x)** | | | 47 |
| **Jumlah Skor Maksimum (∑x)** | | | 50 |
| **Kesimpulan Penilaian** | | | Sangat Valid |

$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$ x 100%

$= \frac{47}{50}$ x 100%

**= 94%**

## LAMPIRAN 6 Instrumen Ahli Media



**LAMPIRAN 6 Instrumen Ahli Media**

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* PADA PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA**

Tanggal : 19 mei 2025
Nama Validator : Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd
Profesi : Dosen

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media smart box pada pembelajaran IPAS dengan materi yang dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :
   Skor 5 = Sangat Baik
   Skor 4 = Baik
   Skor 3 = Cukup Baik
   Skor 2 = Kurang Baik
   Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai harapan atau beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberi tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

**B. TABEL PERNYATAAN**

| No | Indikator | Aspek Penilaian | Skor | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Media | 1. Media *Smart Box* sesuai untuk belajar peserta didik secara berkelompok atau individu | ✓ | | | | |
| | | 2. Media *Smart Box* sesuai digunakan pada kelas 4 SD | ✓ | | | | |
| | | 3. Media *Smart Box* sesuai digunakan pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia | ✓ | | | | |
| | | 4. Media *Smart Box* mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran | | ✓ | | | |
| | | 5. Media *Smart Box* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera | ✓ | | | | |
| | | 6. Kelengkapan media *Smart Box* dalam menyajikan untuk menjelaskan materi. | ✓ | | | | |
| | | 7. Media *Smart Box* dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu. | ✓ | | | | |
| 2 | Tampilan Media | 8. Tampilan Media *Smart Box* sudah menarik perhatian peserta didik | ✓ | | | | |

Dipindai dengan CamScanner

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 9. Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada pada media *Smart Box* | | ✓ | | | |
| | | 10. Bentuk media *Smart Box* yang menarik memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik. | ✓ | | | | |

**C. KESIMPULAN**

Berdasarkan angket penilaian materi di atas, terhadap materi Pembelajaran IPAS dengan Materi Keberagaman Budaya di Indonesia ini dinyatakan :

| | |
|---|---|
| ✓ | Layak digunakan tanpa revisi |
| | Layak digunakan dengan revisi sesuai saran |
| | Tidak layak |

Komentar/Saran Perbaikan :

Instrumen dapat di lanjutkan untuk Penelitian dan layak digunakan tanpa Revisi

Medan, 19 Mei 2025

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd

Dipindai dengan CamScanner

**Table Hasil Uji Validasi Ahli Media**

| No | Aspek yang dinilai | Skor | Kriteria |
|---|---|---|---|
| 1 | Media smart box sesuai untuk belajar peserta didik secara berkelompok atau individu | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 2 | Media smart box sesuai digunakan pada kelas 4 sd | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 3 | Media smart box sesuai digunakan pada materi keberagaman budaya diindonesia | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 4 | Media smart box mudah digunakan sebagai perangkat pembelajaran | 4 | Sangat Baik (SB) |
| 5 | Media smart box dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan Indera | 5 | Baik (B) |
| 6 | Kelengkapan media smart box dalam menyajikan untuk menjelaskan materi | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 7 | Media smart box dapat menyajikan teori dan praktik secara terpadu | 5 | Baik (B) |
| 8 | Tampilan media smart box sudah menarik perhatian peserta didik | 5 | Sangat Baik (SB) |
| 9 | Tampilan visual media dengan kenyataan yang ada pada media smart box | 4 | Sangat Baik (SB) |
| 10 | Bentuk media smart box yang menarik memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik | 5 | Sangat Baik (SB) |
| **Jumlah ($\sum x$)** | | 48 | |
| **Jumlah Skor Maksimum ($\sum xi$)** | | 50 | |
| **Kesimpulan Penilaian** | | Sangat Valid | |

P = $\frac{\sum x}{\sum xi}$ x 100%

= $\frac{48}{50}$ x 100%

**= 96%**

**LAMPIRAN 7 Desain Media**

**DESAIN MEDIA**

**LAMPIRAN 8 Observasi Awal**

**OBSERVASI AWAL**

Peneliti : Assalam'ualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Guru : Wa'alaikumussalam Warahmatullahi Wabarakaatuh

Peneliti : Perkenalkan ibuk nama saya Andryana saya mahasiswi dari UMSU. Tujuan saya kemari ingin mewawancarai ibuk mengenai pembelajaran yang ada disekolah ini dan bagaimana penggunakan media yang ada di kelas IV. Apakah disekolah ini sudah menggunakan kurikulum Merdeka?

Guru : Sekolah ini sudah mengguakan kurikulum Merdeka, terutama dikelas IV sudah menggunakan pembelajaran kurikulum Merdeka

Peneliti : Menurut ibuk, adakah kendala yang dihadapi dalam mengajar IPAS? Apa lagi sekarang sudah menggunakan kurikulum Merdeka

Guru : Untuk kendala tentu saja ada apalagi sering terkendala di prasarana dan juga pada pembelajaran yang dimana perubahan dari k13 ke kurikulum Merdeka yang sulit untuk mereka pahami

Peneliti : Apakah ibuk pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi IPAS?

Guru : Sejauh ini belum pernah, karena mungkin fasilitas yang juga belum memadai

Peneliti : Apakah menurut ibuk menggunakan media dalam pembelajaran itu penting?

Guru : Menurut saya penting, apa lagi dijaman sekarang guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam mengembangan suatu pembelajaran dan media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar, karena adanya hal baru yang mereka kenal yaitu media pembelajaran

Peneliti : baik ibu mungkin disini saya ingin memberikan Solusi terkait media pembelajaran yang Dimana menyangkut skripsi saya yang berjudul pengembangan media pembelajaran smart box dan itu adalah media untuk pembelajaran pada setiap mata Pelajaran terkhusus Pelajaran ipas. Apakah saya boleh menerapkannya di sekolah ini terutama dikelas IV?

Guru : Tentu saja karna itu sangat bermanfaat untuk pembelajaran disekolah ini

Peneliti : Baik ibuk, mungkin itu saja pertanyaan dari saya untuk mewawancarai ibuk, terima kasih untuk waktu nya ibuk

Guru : Iya terima kasih kembali

**LAMPIRAN 9 Dokumentasi**

**DOKUMENTASI OBSERVASI AWAL**

## Lampiran 10

## Dokumentasi kegiatan

PANCASILA
Selasa, 27 mei 2025
RUMAH ADAT
PAKAIAN ADAT
UPACARA ADAT

**Lampiran ke 11 K1**

FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website http/www.fkip.umsu.ac.id E-mail fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Andryana
N P M : 2102090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Komulatif : 120 IPK = 3,86

| Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi | Judul yang diajukan | Disyahkan Oleh Dekan Fakultas |
|---|---|---|
| | Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Sd Muhammadiyah Pancur Batu | 2025 |
| | Pengaruh Gamifikasi Terhadap Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sd Muhammadiyah Pancur Batu | |
| | Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Podcast Untuk Mendukung Pembelajaran Literasi Di Kelas IV Sd Muhammadiyah Pancur Batu | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta Pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih

Medan, 18 desember 2024

Hormat Pemohon,

Andryana

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 12 K2**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

**Form K-2**

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Andryana
NPM : 2102090208
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**"Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Ipas Di Kelas Iv Sd Muhammadiyah Pancur Batu"**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak:

Dosen Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Desember 2024
Hormat Pemohon,

**Andryana**

Keterangan
Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 13 K3**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
**Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 01/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
H a l : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :.

Nama : **Andryana**
N P M : 2102090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd,.M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **2 Januari 2026**

Medan, 02 Rajab 1446 H
02 Januari 2025 M

Wassalam
Dekan

Dr. Hj. Syamsuyurnita., M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :
1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

***WAJIB MENGIKUTI SEMINAR***

Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 14 berita acara bimbingan proposal**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Andryana
NPM : 2102090208
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu

| Tanggal | Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal | Paraf |
|---|---|---|
| 19/12-2024 | Acc judul | |
| 30/12-2024 | Bimbingan BAB I, Perbaikan penulisan dan pendapat ahli | |
| 06/01-2025 | Tambah pendapat ahli, spasi, referensi tahun terbaru | |
| 15/01-2025 | Referensi di Bab 2 hanya tahun terbaru, kerangka konseptual | |
| 22/01-2025 | Perbaiki Bab 3, Daftar Pustaka | |
| 19/02-2025 | Lampiran dan desain pengembangan | |
| 20/02-2025 | Acc Seminar | |

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

Medan 20 Februari 2025
Dosen Pembimbing

**Iodah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.**

Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 15 surat keterangan**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Andryana

NPM : 2102090208

Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, Tanggal 12 Bulan Maret Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 21 Maret 2025

Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**

Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 16 permohonan izin riset**

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 850/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Medan, 27 Syawwal 1446 H
Lamp : --- 25 April 2025 M
H a l : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
**Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Pancur Batu**
di
Tempat

*Bismillahirahmanirrahim*
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Andryana**
N P M : 2102090208
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum

Dekan

**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**
**NIDN.0004066701**

**Pertinggal**

Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran 17 surat balasan**

BAGIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH

**SD SWASTA MUHAMMADIYAH**

**NPSN 10215175**

*Jln. Delitua No.04 Desa Baru Pancurbatu Kab. Deli Serdang – 20353*

بسم ا لله ا لرحمن ا لرحيم

Surat Keterangan
Nomor : /IV.4.AU/F/2025

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,Nomor 850/II.3-AU/UMSU-02/F/2025,hal izin mengadakan penelitian tertanggal 28 Mei 2025,maka Kepala Sekolah SD Swasta Muhammadiyah Pancur batu dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : **ANDRYANA** |
| NIM | : 2102090208 |
| Prodi/Jurusan | : PGSD |
| Jenjang | : S1 |

Benar telah mengadakan penelitian di SD Swasta Muhammadiyah Pancur batu pada tanggal 28 Mei 2025, guna melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul " **Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD Muhammadiyah Pancur Batu**".

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pancur batu,31 Mei 2025
Kepala Sekolah
SD Swasta Muhammadiyah
Pancur batu

**ERITAWATI,S.Pd**

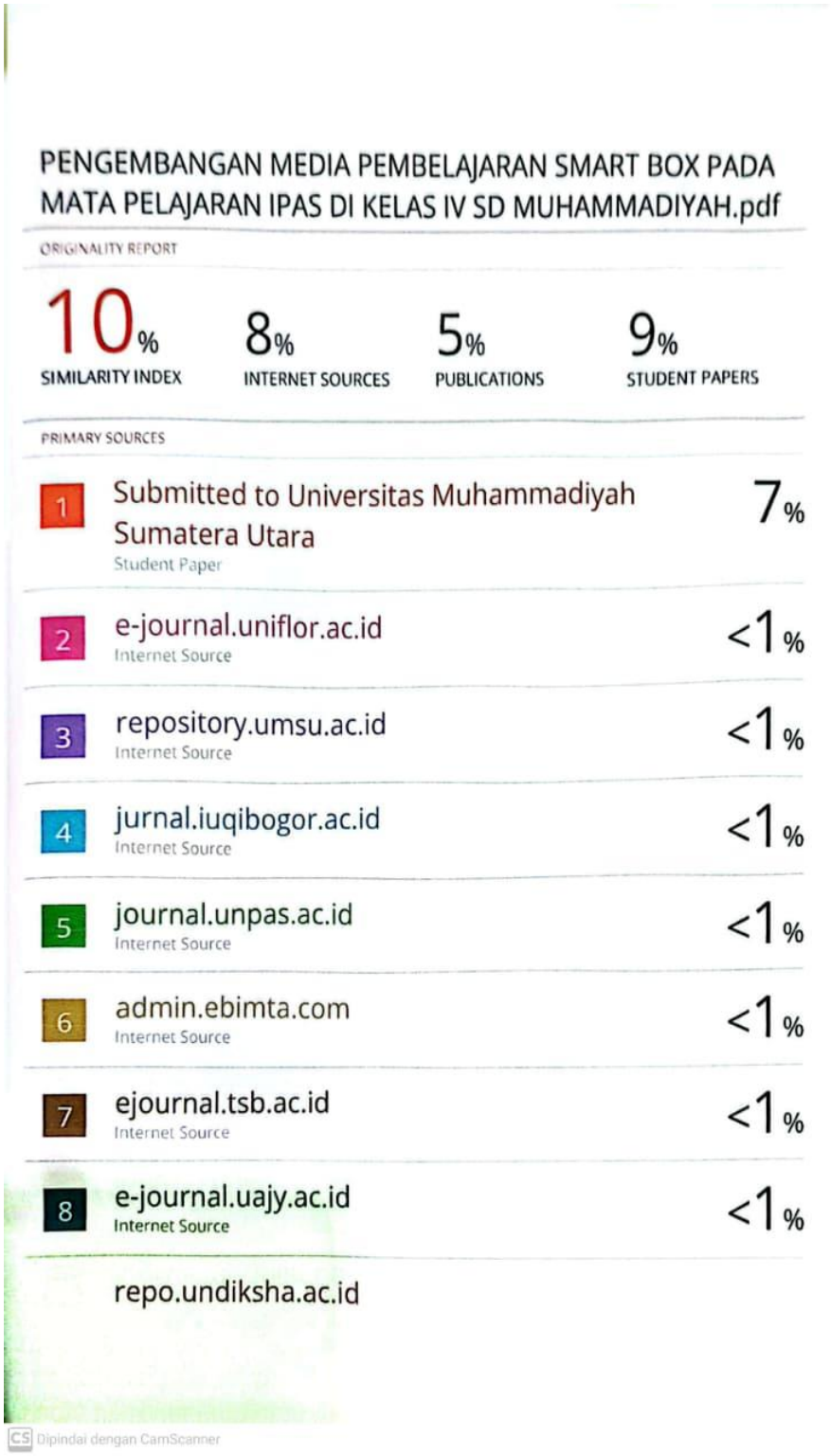
Dipindai dengan CamScanner

**Lampiran Riwayat Hidup Peneliti**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

| | |
|---|---|
| NAMA | : Andryana |
| NPM | : 2102090208 |
| Jenis Kelamin | : Perempuan |
| Agama | : Islam |
| Tempat, Tanggal Lahir | : Medan, 06 September 2002 |
| Alamat | : Jl. Masjid Desa Lama Pancur Batu No.29 |
| No.HP | : 0878-6945-3631 |
| Email | : andryanatanjung@gmail.com |

| **Pendidikan Formal** | **Tahun** |
|---|---|
| 1. SD Muhammadiyah Pancur Batu | (2008-2014) |
| 2. SMP Negeri 1 Pancur Batu | (2014-2017) |
| 3. SMA Kemala Bayangkari 1 Medan | (2017-2020) |
| 4. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara | (2021-2025) |



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD MUHAMMADIYAH.pdf

ORIGINALITY REPORT

| 10% | 8% | 5% | 9% |
|---|---|---|---|
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara<br>Student Paper | 7% |
| 2 | e-journal.uniflor.ac.id<br>Internet Source | <1% |
| 3 | repository.umsu.ac.id<br>Internet Source | <1% |
| 4 | jurnal.iuqibogor.ac.id<br>Internet Source | <1% |
| 5 | journal.unpas.ac.id<br>Internet Source | <1% |
| 6 | admin.ebimta.com<br>Internet Source | <1% |
| 7 | ejournal.tsb.ac.id<br>Internet Source | <1% |
| 8 | e-journal.uajy.ac.id<br>Internet Source | <1% |
| | repo.undiksha.ac.id | |

Dipindai dengan CamScanner