

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

JURNAL

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

Oleh
NAMIRA ANJANI
2102090108



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

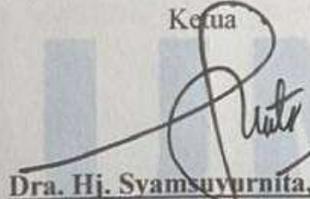
Nama : Namira Anjani
NPM : 2102090108
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengembangan Media *Smart Box* (Kotak Pintar) Dalam Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Kepada Siswa Sanggar Belajar Kepong Malaysia

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

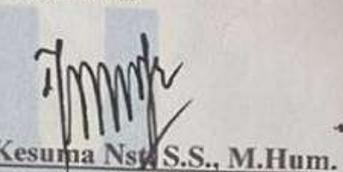
Ditetapkan : Lulus Yudisium ^A
 Lulus Bersyarat
 Memperbaiki Skripsi
 Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

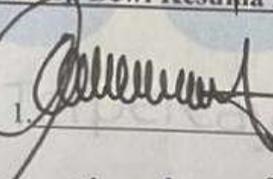

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

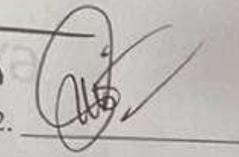
Sekretaris

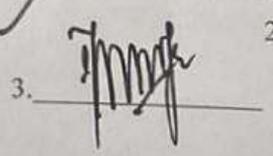

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

1. 

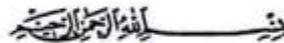
2. 

3. 



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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL



Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Namira Anjani
NPM : 210209108
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengembangan Media *Smart Box* (Kotak Pintar) dalam Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Kepada Siswa Sanggar Belajar Kepong Malaysia

Sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

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



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.umu.ac.id> E-mail: fkip@umu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN ARTIKEL

Nama Lengkap : Namira Anjani
NPM : 210209108
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengembangan Media *Smart Box* (Kotak Pintar) dalam Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Kepada Siswa Sanggar Belajar Kepong Malaysia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
5/5-2025	Pertajam latar belakang masalah	JK
9/5-2025	Tentukan permasalahan kajian	JK
14/5-2025	Lubanglah kajian teoritis	JK
21/5-2025	Perbaiki penulisan sesuai template	JK
24/5-2025	Perbaiki metode penelitian	JK
26/5-2025	Revisi selesai / Ace	JK

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Mei 2025
Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.



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 ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Namira Anjani
NPM : 2102090108
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengembangan Media *Smart Box* (Kotak Pintar) Dalam Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Kepada Siswa Sanggar Belajar Kepong Malaysia.

Dengan ini saya menyatakan bahwa Artikel saya yang berjudul "**Pengembangan Media *Smart Box* (Kotak Pintar) Dalam Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Kepada Siswa Sanggar Belajar Kepong Malaysia.**" 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.

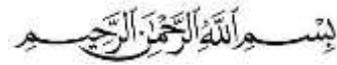
Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juni 2025
Yang menyatakan



Namira Anjani
NPM. 2102090108

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr.wb

Dengan Mengucapkan puji Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala Rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, tak lupa juga Sholawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada junjungan Nabi Besar Nabi Muhammad SAW karena telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang berpengetahuan. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan jurnal yang berjudul **“Pengembangan Media Smart Box (kotak pintar) Dalam Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Kepada Siswa Sanggar Belajar Kepong Malaysia”**. Penulisan jurnal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan jurnal ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Kedua Orang tua tercinta. peneliti yang Bernama Ayahanda **Alm. Teungku Hamdani** dan Ibunda **Irma Wati**, yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, doa, nasehat dan dorongan serta dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan jurnal ini serta bantuan materi sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan serta bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan jurnal ini, khususnya:

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. Sekaligus Dosen Pembimbing peneliti yang telah

memberikan bimbingan, arahan, masukan serta motivasi kepada peneliti selama menyusun penulisan jurnal.

3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum**, selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh, S.Pd., M.Pd**, selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh dosen yang telah mengembangkan pengetahuan dan bimbingan dalam awal perkuliahan hingga peneliti selesai dalam penulisan jurnal ini.
8. **Ibu Salimah**, selaku Kepala Sekolah Sanggar Belajar Kepong Malaysia dan Ibu **Sari Tasya Mahrma sebagai** Wali Kelas, serta seluruh pegawai Sanggar Belajar Kepong Malaysia yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terimakasih karena sudah banyak membantu dan menerima peneliti dengan sangat baik.
9. Terimakasih kepada Ayah Sambung peneliti, **Alm H.Buyung Ilyas** yang telah mendoakan sekaligus memberi dukungan kepada peneliti.
10. Terimakasih kepada kakak, abang dan adik peneliti, **Muhammad Rizky** dan **Raihan Abdilla** yang telah mendoakan sekaligus memberi dukungan kepada peneliti.
11. Terimakasih kepada teman-teman Mahasiswa kelas C Pagi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) stambuk 21.
12. Terimakasih peneliti sampaikan kepada seluruh keluarga dan saudara peneliti yang senantiasa selalu memberi dukungan serta semangat kepada peneliti hingga saat ini.
13. Terimakasih kepada rekan-rekan KKN Gelombang II Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang telah memberikan warna dalam kehidupan di luar rumah.
14. Terimakasih peneliti ucapkan kepada sahabat seperjuangan peneliti, **Regita Azzahra Gultom** yang

telah senantiasa memberikan doa kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga saat ini.

15. Terimakasih kepada teman peneliti yang sudah kebersamai selama 15 tahun yaitu, **Syahfitri, Rauda Tuljanna** yang telah senantiasa memberikan semangat kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga saat ini.
16. Terimakasih kepada teman-teman peneliti selama di bangku perkuliahan yaitu, **Adelia Yuliana, Monika Rambe, Namira Anjani, Widya Anggraini dan Nur Chairah**, yang telah memberikan motivasi kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga saat ini.
17. Terimakasih peneliti ucapkan kepada para sahabat-sahabat peneliti yaitu, **Berti Sitompul, Audri Aisyah, Dewi Lestari**, dan lainnya, yang telah senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti selama proses perkuliahan hingga saat ini.
18. Untuk diri peneliti **Namira Anjani** terimakasih sudah bertahan dan kuat sampai saat ini, yang mampu mengendalikan diri serta tidak menyerah di tengah badai kehidupan, yang telah berjuang keras selama penyusunan penulisan jurnal.

Kepada semua pihak yang telah membantu, kami tidak bisa membalas jasa yang telah diberikan kepada kami. Hanya kepada Allah SWT peneliti bermohon agar jasa baik ini dibalas-Nya dengan pahala yang berlipat ganda. Akhir kata peneliti mengharapkan semoga penulisan jurnal ini memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya untuk diri peneliti secara pribadi. Peneliti menyadari dalam penulisan jurnal ini masih banyak kekurangan-kekurangan yang terdapat di dalamnya, untuk itu peneliti sangat mengharapkan adanya kritikan dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan jurnal ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Juli 2025

Penulis

NAMIRA ANJANI
2102090108

JP VOLUME 10 NOMOR 02 JUNI 2025

ISSN ONLINE : 2548-6950 ISSN CETAK : 2477-2143

PENDAS

Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



TERINDEX SINTA 4



JP VOLUME 10 NOMOR 02 JUNI 2025

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK PENGENALAN KARIR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Yasa Galuh Krispaty Krispaty, Tritjahjo Danny Soesilo Soesilo,
Maya Rahardian Septiningtyas Septiningtyas
309 - 326



"Implementasi Metode Multi-Sensori untuk Keterampilan Sosial dan Kemampuan Kognitif Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Serasan Seandanan OKU Selatan"

UMMY, FARHAN, JUAIDAH



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

Namira Anjani, Dewi Kesuma Nasution
274 - 287



PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA ERA DIGITAL DI SMP IT AL-MUNADI MARELAN

Neliwati, Muhammad Ikhza Elsyah, Zuhri Injana, Siti Jamilah
Wisudarsri
301 - 309



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

Namira Anjani¹, Dewi Kesuma Nasution².

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

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

ABSTRACT

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

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

ABSTRAK

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

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

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

A. Pendahuluan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

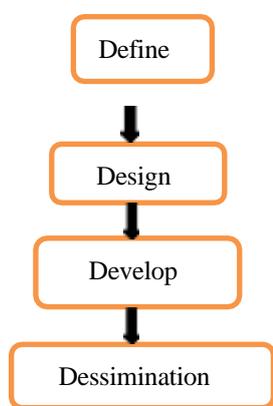
Warisan budaya adalah produk budaya fisik dan nilai-nilai spiritual dari tradisi yang berbeda, penting untuk identitas suatu kelompok atau bangsa, mencakup hasil budaya berwujud dan tidak berwujud. Benda cagar budaya dipelajari dalam Arkeologi, sedangkan Sejarah fokus pada bukti tertulis (Upaya et al.,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

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

B. Metode Penelitian

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

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



Gambar 1.1 model 4D Thiagarajan

Teori : (Waruwu, 2024).

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

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

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

2. Tahap *Design* (perancangan)

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

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

tentang warisan budaya indonesia

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

3. Tahap *Develop* (pengembangan)

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

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

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

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

4. Tahap *Dessimation* (penyebaran)

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

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

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

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

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

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

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

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

validasi materi menandakan bahwa materi yang disampaikan sangat selaras dengan KI dan KD, dan telah memenuhi standar yang ditetapkan dalam silabus dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ini menandakan bahwa materi tersebut telah disusun secara

sistematis dan memiliki relevansi yang tinggi untuk mendukung proses belajar siswa. Sementara itu, validasi

media 94% membuktikan bahwa media *Smart Box* berfungsi secara efektif, memiliki daya tarik tersendiri, dan mudah dipahami oleh siswa, yang menjadi faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek seperti desain, tampilan, dan interaktivitas media juga berkontribusi pada penilaian positif ini. Secara keseluruhan, kedua validasi di atas 90% membuktikan bahwa media *Smart Box* pantas diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar dan berpotensi memberikan pengaruh yang signifikan meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap warisan budaya Indonesia. Dengan demikian, media ini mampu menjadi sarana yang efektif untuk mendukung proses pendidikan.

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

Tabel 1. Hasil Angket Guru Dan Siswa

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

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

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

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

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

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

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

budaya Indonesia, seperti tradisi, seni, dan sejarah.

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

Untuk memperkuat penelitian ini, akan disajikan studi literatur yang

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

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

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

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

D. Kesimpulan

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media *Smart box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
<https://doi.org/10.58230/27454312.778>
- Ardi isnanto, B. (2023). Pembelajaran Diferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Berbasis Modul Digital 119–121. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8081/3062>.
- Aspiati, A., Hidayat, A., & Arvyaty, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini dengan Media Kotak Pintar di TK Barakati Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 141–150.
<https://rgap.uho.ac.id/index.php/journa>.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 129–138.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44.
<https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Maulida, L., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 433–440.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.532>
- Noho, Y., Modjo, M. L., & Ichsan, T. N. (2020). Pengemasan Warisan Budaya Tak Benda “Paiya Lohungo Lopoli” Sebagai Atraksi Wisata Budaya Di Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(2), 179
<https://doi.org/10.37905/aksara.4.2.179-192.2018>
- Okpatrioka (2023). Research And

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



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> HP (085223970654)



SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 10860 / DR / Pendas / V / 2025

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX (KOTAK PINTAR) DALAM PENGENALAN WARISAN BUDAYA INDONESIA KEPADA SISWA SANGGAR BELAJAR KEPONG MALAYSIA** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : **Namira Anjani, Dewi Kesuma Nasution**
Asal Institusi : **Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**
Penerbitan : **Volume 10 No. 2, Juni 2025**

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat **Awal Juni Tahun 2025**.
Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 29 Mei 2025

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
<http://u.lipi.go.id/1446425139>
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
<http://u.lipi.go.id/1457947422>



UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 6 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> HP (085223970654)



SERTIFIKAT AUTHOR

Nomor Sertifikat : 10860 / DR /Pendas / AU / V / 2025

Sertifikat Ini Diberikan Kepada:

**Namira Anjani, Dewi Kesuma
Nasution**

Atas Dedikasinya Mengirimkan Artikel dengan Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX (KOTAK PINTAR) DALAM PENGENALAN WARISAN BUDAYA
INDONESIA KEPADA SISWA SANGGAR BELAJAR KEPONG MALAYSIA** yang terbit di Pendas: Jurnal
Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 10 No. 2, Juni 2025**

Bandung, 29 Mei 2025

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>



SURAT KETERANGAN TELAH MENGIRIMKAN ARTIKEL

Nomor Surat : 10860 / DR / SKA / Pendas / V / 2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.
Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Dosen Universitas Pasundan

Dengan ini menerangkan bahwa.

Nama : Namira Anjani, Dewi Kesuma Nasution
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul: **PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX (KOTAK PINTAR) DALAM PENGENALAN WARISAN BUDAYA INDONESIA KEPADA SISWA SANGGAR BELAJAR KEPONG MALAYSIA** yang terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 10 No. 2, Juni 2025**

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 29 Mei 2025

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>



HASIL REVIEW DARI MITRA BESTARI 1

Nomor Surat : 10860 / DR / SKMB-1/ Pendas / VI / 2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.
Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Dosen Universitas Pasundan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Namira Anjani, Dewi Kesuma Nasution
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul: **PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX (KOTAK PINTAR) DALAM PENGENALAN WARISAN BUDAYA INDONESIA KEPADA SISWA SANGGAR BELAJAR KEPONG MALAYSIA**, dan telah dilakukan review terhadap artikel tersebut hasil sebagai berikut.

- 1. Relevansi Judul:** nilai kuantitatif **78** dan catatan sebagai berikut: Topik artikel sudah sesuai untuk publikasi di jurnal.
- 2. Kesesuaian judul dengan isi artikel:** nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Judul jelas dan dapat melukiskan isi artikel.
- 3. Kontribusi Artikel:** nilai kuantitatif **78** dan catatan sebagai berikut: Kontribusi (Kualitas artikel ditinjau dari ide/gagasandan keaslian (originality), kebaruan (novelty), dan inovasi (innovation) sangat terlihat.
- 4. Organisasi artikel:** nilai kuantitatif **71** dan catatan sebagai berikut: Organisasi artikel (Bahasa yang digunakan, kejelasan isi artikel dan kemudahan dipahami oleh pembaca) sudah sangat baik.
- 5. Sistematika dan format penulisan:** nilai kuantitatif **80** dan catatan sebagai berikut: Sistematika dan format penulisan telah sesuai dengan gaya selingkung Jurnal dan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).
- 6. Abstrak artikel:** nilai kuantitatif **72** dan catatan sebagai berikut: Abstrak belum proporsional dan belum dapat menggambarkan IMRAD (Introduction, Method, Result, and Discussion), sehingga belum dapat melukiskan isi artikel secara utuh.
- 7. Pendahuluan:** nilai kuantitatif **78** dan catatan sebagai berikut: Pendahuluan telah menguraikan dengan jelas tentang permasalahan yang diamati melalui berbagai teori serta memaparkan data atau fakta pendukung penelitian dan gagasan pemikiran, ruang lingkup, dan tujuan serta manfaat penelitian.
- 8. Landasan teori:** nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Landasan teori diuraikan secara singkat dan jelas tentang konsep, uraian, data (bila ada), dan landasan teori pula digunakan sebagai pendukung hasil penelitian dan pembahasan.
- 9. Metode Penelitian:** nilai kuantitatif **79** dan catatan sebagai berikut: Metode Penelitian di dalamnya sudah menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang akan dipublikasikan.
- 10. Hasil penelitian dan Pembahasan:** nilai kuantitatif **73** dan catatan sebagai berikut: Hasil penelitian dan Pembahasan belum menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai uraian hasil yang diperoleh serta belum dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan, baik hasil penelitian orang yang sesuai dengan penelitian yang diangkat penulis maupun teori pendukung lainnya.
- 11. Tata kerja:** nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Tata kerja sudah ditulis secara jelas sehingga percobaan tersebut dapat diulang serta memperhatikan aspek etik.
- 12. Metode statistika:** nilai kuantitatif **80** dan catatan sebagai berikut: Metode statistika yang digunakan cukup jelas, rinci dan sesuai.

13. Hasil penelitian: nilai kuantitatif **82** dan catatan sebagai berikut: Hasil penelitian disusun secara rinci dalam bentuk tabel atau gambar, serta diberi keterangan yang mudah dipahami.

14. Hasil penelitian dan pembahasan: nilai kuantitatif **80** dan catatan sebagai berikut: Hasil penelitian disusun secara rinci dalam bentuk tabel atau gambar, serta diberi keterangan yang mudah dipahami.

15. Kesimpulan: nilai kuantitatif **80** dan catatan sebagai berikut: Kesimpulan disampaikan secara singkat dan jelas serta menjawab masalah yang muncul.

16. Penggunaan aplikasi pengutipan standar: nilai kuantitatif **72** dan catatan sebagai berikut: Artikel belum menggunakan aplikasi pengutipan standar (Mendeley, Zootero, Endnote)

17. Pencantuman Kutipan dalam Daftar Pustaka: nilai kuantitatif **73** dan catatan sebagai berikut: Daftar Pustaka belum bersumber dari sumber terpercaya dan diterbitkan lebih dari 5 tahun terakhir

18. Sumber Daftar Pustaka: nilai kuantitatif **75** dan catatan sebagai berikut: Daftar Pustaka terdiri dari sumber yang terpercaya dan diterbitkan 5 tahun terakhir.

Catatan Umum:

Catatan Khusus:

Keterangan :

Berdasarkan pertimbangan dari artikel yang dikirimkan dan pertimbangan lainnya, maka reviewer memberikan rekomendasi kepada dewan redaksi untuk yaitu: Artikel Diterima dengan Revisi Minor

Demikian hasil review yang sudah dilakukan, kami harapkan agar penulis melakukan revisi sesuai dengan masukan dari reviewer tepat waktu.

Atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 07 Juni 2025
Atas Nama Reviewer
Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.
0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JL.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JL.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>

INVOICE PENERBITAN

Nomor Surat : 10860 / BU / Pendas / V / 2025

Nama Penulis :

Namira Anjani, Dewi Kesuma Nasution

Asal Institusi :

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Judul Artikel :

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

Status Pembayaran :

Belum Membayar

Item	Deskripsi	Satuan	Jumlah
1	Annual DOI Prefix : http://dx.doi.org/10.23969/	300 US\$: 20 Artikel = 15 US\$	15 US\$ x 14.428 = 216.420
1	Biaya Prefix Satuan Artikel	1 US\$	1 US\$ = 14.428
1	System Zyvnus	1 Sistem	5 US\$ x 14.428 = 72.140
1	Review, Editing, dan Publishing	1 Paket	197.012
1	Domain (Alamat) Jurnal	1 Tahun 20 US\$	Dibayar Pengelola
1	Hosting Server Jurnal (Singapura)	1 Tahun 1285,71 US\$	Dibayar Pengelola
1	Similarity Checker by Turnitin	1 Artikel, 5 US\$	Dibayar Pengelola
Jumlah Total			Rp 500.000

Biaya Publish : 500000

Ongkos Kirim : 0

Biaya Tambahan : 0

Kode Unik Author: 10860

Total Biaya : Rp 510.860

Terbilang: Lima Ratus Sepuluh Ribu Delapan Ratus Enam Puluh Rupiah

HARAP MENGIRIMKAN SESUAI JUMLAH YANG TERTERA, UNTUK MEMUDAHKAN VERIFIKASI!

Apabila Anda Mendapatkan Invoice ini, Artikel yang Anda kirimkan layak untuk diterbitkan. Biaya Penerbitan Tersebut Harus Dikirimkan Kepada Pengelola Jurnal dengan Nomor Rekening BANK MANDIRI : 1310018687535 a.n. FEBY INGGRİYANI. Jika sudah mengirimkan biaya penerbitan silahkan untuk mengupload bukti transfer ke link berikut. https://pendas.mainsmartcampus.id/bukti_transfer/input_bukti.php?id=10860, kemudian lakukan konfirmasi pada Ibu : FEBY INGGRİYANI : 087822691894 dan juga pengelola yang dihubungi.

Bandung, 29 Mei 2025
Bendahara Umum Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Feby Inggriyani, M.Pd.
0426068802

Catatan : Biaya DOI (Digital Object Identifier) terdiri dari biaya tahunan dan biaya perartikel yang dibagi habis kepada seluruh artikel untuk satu tahun, dan biaya tersebut disetorkan ke penyedia DOI yaitu Crossref. Untuk perhitungan nilai US\$ didasarkan pada saat nilai tukar rupiah transaksi dengan penyedia layanan.

NB: -

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI : 0005.24772143/JL.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JL.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>



Transaksi Berhasil

29 Mei 2025, 10:57:57 WIB

Total Transaksi

Rp513.360

No. Ref

848539359164

Sumber Dana



SITI HIJRIAH

BANK BRI

5366 **** * 534

Tujuan



FEBY INGGRIYANI

BANK MANDIRI

1310 0186 8753 5

Jenis Transaksi

Transfer BI-FAST

Catatan

jurnal Namira Anjani

Alias Penerima

-

Nominal

Rp510.860

Blaya Admin

Rp2.500

INFORMASI:

Biaya Termasuk PPN (Apabila Dikenakan/Apabila Ada)
PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk.
Kantor Pusat BRI - Jakarta Pusat
NPWP : 01.001.608.7-093.000

REVISI Parafrese JURNAL NAMIRA ANJANI.docx

by Giavanna Beaver

Submission date: 28-May-2025 09:39PM (UTC+0600)

Submission ID: 2608598329

File name: JURNAL_NAMIRA_ANJANI.docx (82.65K)

Word count: 3755

Character count: 24896

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

Namir¹ Anjani¹, Dewi Kesuma Nasution,²

¹²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

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

Nomor HP : 089637223319

ABSTRACT

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

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

ABSTRAK

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

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

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

A. Pendahuluan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

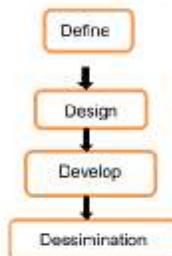
Warisan budaya adalah produk budaya fisik dan nilai-nilai spiritual dari tradisi yang berbeda, penting untuk identitas suatu kelompok atau bangsa, mencakup hasil budaya berwujud dan tidak berwujud. Benda cagar budaya dipelajari dalam Arkeologi, sedangkan Sejarah fokus pada bukti tertulis (Upaya et al.,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

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

B. Metode Penelitian

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

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



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

1. Tahap Define (Pendefinisian)

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

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

2. Tahap Design (perancangan)

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

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

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

3. Tahap *Develop* (pengembangan)

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

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

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

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

4. Tahap *Dessimation* (penyebaran)

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

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

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

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

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

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

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

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

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

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

Tabel 1. Hasil Angket Guru Dan Siswa

No	Keterangan	Persentase	Kategori
1.	Angket guru	100%	Sangat efektif dan layak
2.	Angket siswa	100%	Sangat efektif dan layak

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

melalui pendekatan yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, media ini tidak hanya memenuhi standar akademik, Selain itu, juga membantu meningkatkan semangat dan ²¹ peran serta siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

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

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

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

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

budaya Indonesia, seperti tradisi, seni, dan sejarah.

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

Untuk memperkuat penelitian ini, akan disajikan studi literatur yang

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

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

³⁵ Kesimpulan dari Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran, seperti Media Kotak Pintar dan *Smart Box*, memiliki efek positif yang nyata pada peningkatan prestasi belajar siswa di Sanggar Belajar Kepong, Malaysia. Media-media ini telah terbukti valid, tepat, mudah diterapkan, dan berhasil membantu kelancaran proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Dengan penerapan model pengembangan yang terstruktur, media pembelajaran ini berhasil meningkatkan partisipasi siswa serta pemahaman atas materi yang disampaikan. Karena itu, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat krusial untuk memenuhi tujuan pendidikan dengan lebih baik sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara keseluruhan, temuan ini mempertegas bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara cermat dan mengikuti model pengembangan yang sistematis dapat

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

²⁸ D. Kesimpulan

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media *Smart box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086. <https://doi.org/10.58230/27454312.778>
- Ardi Isnanto, B. (2023). Pembelajaran Diferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Berbasis Modul Digital 119–121. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8081/3062>.
- Aspiati, A., Hidayat, A., & Arvyaty, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini dengan Media Kotak Pintar di TK Barakti Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2), 141–150. <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal>.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral Dan Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 129–138. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantera>.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Maulida, L., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 433–440. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.532>
- Noho, Y., Modjo, M. L., & Ichsan, T. N. (2020). Pengemasan Warisan Budaya Tak Benda "Paiya Lohungo Lopoli" Sebagai Atraksi Wisata Budaya Di Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(2), 179. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.2.179-192.2018>
- Okpatrioka (2023). Research And

- Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara. Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Panca Wahyu kusumaningrum, Sjamsir, H., & Arbayah. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar Di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *Bedumanagers Journal*, 2(2), 30–41. <https://doi.org/10.30872/bedu.v2i2.1569>
- Pangasti, F. A., Kurniawan, R. P., & Ruviana, V. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. 5, 194-199. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Polinda, A., Rustnar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 9758–9762. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.20921>
- Rahman, F. R., Agustina, I. O., Fauziah, I. N. N., & Saputri, S. A. (2022). Pentingnya Keterampilan Dasar Mengajar untuk menjadi Guru Profesional Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13265–13274. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10764>
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jpp.v9i2.2141>.

JURNAL NAMIRA ANJANI.docx

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Pasundan University Student Paper	7%
2	journal.unpas.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	1%
5	prin.or.id Internet Source	<1%
6	pusdikra-publishing.com Internet Source	<1%
7	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1%
8	Faza Nuril Ulya Khoirina, Siti Masfuah, Tianida Nilamsari. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Model STAD Berbantuan Media Tangga Pintar pada Siswa Kelas II SD 2 Singocandi", ARZUSIN, 2025 Publication	<1%
9	Indah Sari, Siti Dewi Maharani, Fahmi Surya Adikara. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN GOOGLE SITES PADA MATERI ENERGI DAN SUMBER ENERGI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI KELAS IV SDN 05 INDRALAYA",	<1%

JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA:
Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2025
Publication

10	ojs.umrah.ac.id Internet Source	<1 %
11	rgap.uho.ac.id Internet Source	<1 %
12	Ahmad Yani, Utin Desy Susiaty, Agustami Agustami, Hodiyanto Hodiyanto. "Integration of character education in android-based m-learning media on problem-solving ability", Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 2022 Publication	<1 %
13	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
14	jurnal.mediaakademik.com Internet Source	<1 %
15	ekonomi.kompas.com Internet Source	<1 %
16	123dok.com Internet Source	<1 %
17	Meftahudin Meftahudin, Haratua Tiur Maria Silitonga, Muhammad Musa Syarif Hidayatullah. "Pengembangan modul elektronik berbasis problem solving berbantuan phet pada materi gerak lurus di sekolah menengah atas", Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains, 2024 Publication	<1 %
18	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %

journal.uinjkt.ac.id

19 Internet Source <1 %

20 text-id.123dok.com
Internet Source <1 %

21 adoc.pub
Internet Source <1 %

22 www.jurnal.habi.ac.id
Internet Source <1 %

23 Adrianda Adrianda, Fikhen Tri Wulandari.
"Pengembangan Media Pembelajaran Digital
Berbasis Teknologi Augmented Reality pada
Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar",
Asian Journal of Early Childhood and
Elementary Education, 2025
Publication <1 %

24 Dini Sheila Muflikhah. "Integration Of Steam
With Constructed Network Media To Improve
Mathematics Learning For Class VIII Junior
High School Students", Noumerico: Journal of
Technology in Mathematics Education, 2025
Publication <1 %

25 edu.pubmedia.id
Internet Source <1 %

26 es.scribd.com
Internet Source <1 %

27 garuda.kemdikbud.go.id
Internet Source <1 %

28 journal.umbandung.ac.id
Internet Source <1 %

29 jptam.org
Internet Source <1 %

30 jurnal.politeknik-kebumen.ac.id
Internet Source

<1 %

31

Aisyah Nadirah, Amirah Nada Pertiwi, Mevi Kasari, Nadia Bela Sapitri et al. "DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA ON GEOMETRY MATERIAL TO INCREASE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING", Jurnal Pendidikan Matematika (JUPITEK), 2024

Publication

<1 %

32

Anya Dani Kinasih, Elsa Elsa. "Validasi Media Pembelajaran dengan Aplikasi Games Wordwall pada Materi Membiasakan Pola Hidup Sederhana dan Menyantuni Dhuafa Kelas XII", YASIN, 2024

Publication

<1 %

33

Khairi Murdy, Nopa Wilyanita. "Media Interaktif Augmented Reality untuk Peningkatan Kemampuan Financial Literacy Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

<1 %

34

Muhammad Rinov Cuhanazriansyah, Moch Bil Barokah Ilmi, Anida Cahya Afrinta, Lusi Rahma Amelia Putri. "Analysis of the Development and Utilization of a Tracer Study Website for Alumni and Students of IKIP PGRI Bojonegoro", Journal of Manufacturing and Enterprise Information System, 2025

Publication

<1 %

35

id.scribd.com
Internet Source

<1 %

Exclude quotes	On	Exlude Matches	Off
Exclude bibliography	On		