

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX  
KERAGAMAN BUDAYA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV  
SDN 1 PAGERSARI**

**Adira Zahwa Ayuningtyas<sup>1</sup>, Wahid Ibnu Zaman<sup>2</sup>, Zainal Afandi<sup>3</sup>**  
[adirazahwa147@gmail.com](mailto:adirazahwa147@gmail.com)<sup>1</sup>, [wahidibnu@unpkdr.ac.id](mailto:wahidibnu@unpkdr.ac.id)<sup>2</sup>, [zafandis69@unpkdr.ac.id](mailto:zafandis69@unpkdr.ac.id)<sup>3</sup>  
**Universitas Nusantara PGRI Kediri**

**ABSTRAK**

Media pembelajaran smart box materi keragaman budaya kelas IV sekolah dasar berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Namun, di SDN 1 Pagersari penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas dan belum optimal, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, kevalidan, kepraktisan, keefektifan bahan ajar interaktif materi dongeng kelas IV SDN 1 Pagersari. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Pagersari. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes. Hasil menunjukkan media pembelajaran smart box memperoleh kelayakan media pembelajaran dan aspek materi. Keduanya masuk dalam kategori sangat valid. Respon siswa dan guru menunjukkan media sangat praktis. Keefektifan media mencapai media pembelajaran smart box ada uji coba terbatas dan pada uji coba luas, yang tergolong sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran smart box materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi keragaman budaya pada siswa kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Keragaman Budaya, Smart Box.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan elemen esensial yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia maupun proses pembangunan dalam suatu negara. Pendidikan adalah pengajaran yang dilakukan dengan rencana untuk menciptakan kondisi belajar. Tujuannya adalah mengembangkan potensi peserta didik serta meningkatkan minat dalam berbagai bidang untuk kepentingan pribadi, masyarakat, dan negara. Pendidikan pada sekolah dasar memiliki peran serta utama terhadap penciptaan pengetahuan peserta didik untuk melanjutkan sekolah pada tahapan yang lebih tinggi, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar seharusnya dilaksanakan secara maksimal dan dapat berfungsi dengan baik. Menurut (Aka, 2016) Sekolah Dasar merupakan jenjang awal bagi individu yang sedang belajar. Adanya kemajuan setiap tahunnya dalam dunia pendidikan mengalami perubahan terus menerus bersamaan dengan adanya setiap hambatan dalam menyediakan tenaga kerja yang baik, kompeten, dan mampu bersaing dalam menghadapi era globalisasi sekarang ini. Dalam faktor menumbuhkan kemampuan peserta didik, maka pendidikan di dalam sekolah berperan penting yang nantinya mampu meningkatkan pemahaman dan kecerdasan peserta didik agar lebih maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Pagersari diketahui bahwa Pertama, guru belum sepenuhnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk alat peraga. Kedua, guru masih cenderung memberikan materi berbasis buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang tidak disertai materi pembelajaran berbasis media. Ketiga, siswa lebih menyukai pembelajaran dengan bantuan adanya media berbentuk nyata, dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang memadai dalam menunjang terjalannya penggunaan media yang efektif, guru hanya dapat mengandalkan media yang ada disekitarnya berupa buku. Selain dari hasil observasi dan wawancara guru ditemukan dari hasil angket kebutuhan siswa diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan

adanya kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Situasi ini dibuktikan dari hasil angket bahwa siswa yang lebih menyukai adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang menyenangkan. Adanya kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang relevan menjadi langkah strategis untuk mengatasinya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang turut menentukan kualitas dalam pelaksanaan proses pendidikan. Kesesuaian media dengan karakteristik materi ajar menjadi faktor penentu keberhasilan transfer pengetahuan kepada peserta didik. Media menjadi sumber energi yang penting untuk guru dalam memberikan materi pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. Media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan yang digunakan untuk berbagi informasi dan materi belajar antara guru dan siswa, ini berfungsi dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik (Yanto, 2019). Menurut Putri (2023) media smart box adalah suatu alat peraga yang gunanya untuk menyajikan informasi atau materi pembelajaran. Menurut Harnanto dalam Kusumaningrum et al. (2021), media smart box merupakan alat belajar kotak yang memuat materi belajar. Media smart box merupakan alat yang memuat gambar dan materi dan digunakan guru ketika pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan biasanya berbentuk kotak (Basori, 2020). Adapun kelebihan dari penggunaan media pembelajaran smart box hal ini didukung dengan pendapat (Maharani, 2024) yaitu; 1) menyajikan menyajikan informasi dengan beragam gambar di setiap sisinya dan terlengkapi dengan warna-warna hidup sehingga mampu memancing atensi siswa dalam pembelajaran; 2) memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran smart box, dengan fokus pada aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran smart box materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SDN 1 Pagersari.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model penelitian Research and Development (R&D). Tujuan dari metode penelitian ini ialah untuk menciptakan atau mengembangkan produk tertentu yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dengan baik (Sugiyono, 2021).

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Waruwu, 2024) menyatakan bahwa model ADDIE terdiri dari lima tahap, meliputi: Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Pagersari. Subjek penelitian ini sebanyak 28 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara observasi, angket, tes. Analisis data dilakukan menggunakan dua pendekatan yakni analisis data kuantitatif dan deskriptif kuantitatif. Data hasil post-test diolah dengan analisis kuantitatif, sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan temuan dari analisis tersebut.

Bahan ajar interaktif diuji coba secara terbatas dan luas pada siswa kelas IV SDN 1 Pagersari. Uji coba terbatas melibatkan 6 siswa, sementara uji coba luas dilakukan pada 28 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan penelitian ini meliputi kevalidan berdasarkan angket validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi, kepraktisan meliputi angket respon siswa dan respon guru, serta keefektifan berdasarkan dengan hasil post-test yang diberikan kepada siswa.

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

| Kriteria   | Tingkat kepraktisan, keefektifan           | kevalida, dan       |
|------------|--------------------------------------------|---------------------|
| 0% – 20%   | Sangat tidak praktis, sangat tidak efektif | Tidak Valid, sangat |
| 21% – 40%  | kurang valid, kurang efektif               | kurang praktis,     |
| 41% – 60%  | Cukup Valid, cukup efektif                 | cukup praktis,      |
| 61% – 80%  | Valid, praktis, efektif                    |                     |
| 81% – 100% | Sangat Valid, sangat efektif               | sangat praktis,     |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran smart box materi keragaman budaya untuk siswa kelas IV Sekolah dasar. Media pembelajaran smart box ini didesain dengan tampilan dan isi yang menarik.

Proses pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yakni Analisis (Analysis), Perancangan (Desain), Pengembangan (Development), Penerapan (Implement), dan Evaluasi (Evaluation).

Tahap analisis dilakukan tiga tahapan yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan analisis siswa. Analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah khususnya pada materi keragaman budaya pada kelas IV SDN 1 Pagersari. Pada tahap analisis kinerja ditemukan bahwa siswa menjadi kesulitan dalam proses memahami materi yang disampaikan oleh guru, merasa cepat bosan dan siswa kehilangan fokusnya. Pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan angket kebutuhan siswa dan guru. Pada tahap observasi ditemukan beberapa permasalahan, yang pertama guru belum sepenuhnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk alat peraga. Kelemahan dari buku guru dan buku siswa adalah tulisan terlalu kecil, gambar atau ilustrasi dalam buku siswa tidak menarik. Kedua, Guru masih cenderung memberikan materi berbasis buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang tidak disertai materi pembelajaran berbasis media. Ketiga, Selain penggunaan media yang kurang tepat, masih banyak pembelajaran lainnya yang hanya terpacu pada buku teks. Pada tahap wawancara dengan guru kelas IV SDN 4 Pagersari diketahui bahwa, hasil siswa lebih menyukai pembelajaran dengan bantuan adanya media berbentuk nyata, dikarenakan kurangnya sarana dan prasana yang memadai dalam menunjang terjalannya penggunaan media yang efektif, guru hanya dapat mengandalkan media yang ada disekitarnya berupa buku. Pembelajaran IPAS menggunakan buku pada siswa kelas IV dinilai guru masih kurang efektif, masih banyak siswa kelas IV yang sulit menerima materi. siswa kelas IV masih banyak yang kesulitan dalam pembelajaran contohnya pada pelajaran IPAS. Pelajaran IPAS masih dianggap membosankan bagi siswa kelas IV, karena proses pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Analisis siswa dilakukan dengan analisis data yang dilakukan peneliti. Tujuan dari tahapan ini untuk mengetahui rata-rata nilai siswa pada keragaman budaya. Permasalahan dapat dilihat dari permasalahan siswa dengan angka nilai rata-rata pada materi keragaman budaya dan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Selain itu pada tahap ini untuk mengetahui karakter siswa seperti cara belajar yang disukai, minat dan motivasi belajar, serta mengetahui karakteristik media pembelajaran yang menarik. Salah satu solusi yang dibutuhkan yaitu mengembangkan media pembelajaran smart box untuk materi keragaman budaya kelas IV SDN 1 Pagersari.

Tahap Desain adalah proses kinerja yang telah disesuaikan dengan merancang sebuah produk sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap desain dilakukan kegiatan memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan dan melakukan desain awal pada media pembelajaran.

Development adalah tahap merealisasikan media yang sudah dibuat dalam tahap desain menjadi sebuah produk. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi media pembelajaran yang sudah dipilih yaitu mengembangkan media pembelajaran smart box materi keragaman budaya.

Dari hasil pengembangan media pembelajaran smart box pada materi keragaman budaya perlu dilakukan validasi ke ahli materi dan ahli media pembelajaran sebelum ke tahap implementation atau implementasi.

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran, ahli materi dalam media pembelajaran smart box. Validasi dilakukan dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2 hasil validasi dari ahli media pembelajaran

| No                     | Aspek    | Indikator                                                                            | Skor   |   |   |   |
|------------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|---|---|---|
|                        |          |                                                                                      | 4      | 3 | 2 | 1 |
| 1.                     | Edukatif | Materi yang disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.  |        | √ |   |   |
|                        |          | Topik yang ditampilkan mudah untuk dipahami dengan jelas.                            | √      |   |   |   |
| 2.                     | Teknis   | Media pembelajaran sesuai dengan fungsi sebagai sarana dalam proses pembelajaran.    |        | √ |   |   |
|                        |          | Media pembelajaran bersifat multifungsi.                                             |        | √ |   |   |
|                        |          | Bahan yang didapatkan mudah untuk didapatkan.                                        |        | √ |   |   |
|                        |          | Media yang digunakan aman untuk peserta didik.                                       |        | √ |   |   |
|                        |          | Media bersifat kuat dan tahan lama.                                                  |        | √ |   |   |
|                        |          | Media mudah untuk digunakan.                                                         |        | √ |   |   |
|                        |          | Media dapat digunakan secara individu, kelompok, dan klasikal.                       |        | √ |   |   |
|                        | Estetika | Media mudah untuk dibawa                                                             |        | √ |   |   |
|                        |          | Ukuran media sudah tepat.                                                            |        | √ |   |   |
|                        |          | Kombinasi warna yang digunakan dalam media serasi dan menarik.huruf dan ukuran huruf |        | √ |   |   |
| <b>TOTAL SKOR</b>      |          |                                                                                      | 41     |   |   |   |
| <b>SKOR MAKSIMAL</b>   |          |                                                                                      | 48     |   |   |   |
| <b>PRESENTASE SKOR</b> |          |                                                                                      | 85,41% |   |   |   |

Setelah dilakukan validasi oleh ahli bahan ajar interaktif menghasilkan presentase skor 85,41% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran smart box dinyatakan sangat valid dan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas

#### IV SDN 1 Pagersari.

Tabel 3 hasil validasi dari ahli materi

| No                     | Indikator                                                                                             | Skor           |   |   |   |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---|---|---|
|                        |                                                                                                       | 4              | 3 | 2 | 1 |
| 1                      | Kesesuaian materi dengan kurikulum                                                                    | √              |   |   |   |
| 2                      | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar                                                             | √              |   |   |   |
| 3                      | Kesesuaian materi keragaman budaya                                                                    | √              |   |   |   |
| 4                      | Kesesuaian materi dengan metode                                                                       | √              |   |   |   |
| 5                      | Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan siswa                                             | √              |   |   |   |
| 6                      | Materi sesuai dengan kebutuhan siswa                                                                  | √              |   |   |   |
| 7                      | Media dapat digunakan untuk menjelaskan materi keragaman budaya                                       | √              |   |   |   |
| 8                      | Materi yang disajikan runtut                                                                          | √              |   |   |   |
| 9                      | Materi yang disajikan dapat dipahami oleh siswa                                                       | √              |   |   |   |
| 1                      | Materi disajikan sesuai dengan profil pelajar pancasila (nilia kreatif) dapat menarik perhatian siswa | √              |   |   |   |
| 1                      | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia                                                             | √              |   |   |   |
| 1                      | Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien                                                            | √              |   |   |   |
| 1                      | Kejelasan contoh materi keragaman budaya                                                              | √              |   |   |   |
| 1                      | Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir peserta didik                       | √              |   |   |   |
| 1                      | Dengan menggunakan Pofil pelajar Pancasila (nilai kreatif) materi keragaman budaya                    | √              |   |   |   |
| 1                      | Siswa lebih aktif dalam proses belajar                                                                | √              |   |   |   |
| <b>TOTAL SKOR</b>      |                                                                                                       | <b>60</b>      |   |   |   |
| <b>SKOR MAKSIMAL</b>   |                                                                                                       | <b>64</b>      |   |   |   |
| <b>PRESENTASE SKOR</b> |                                                                                                       | <b>93, 75%</b> |   |   |   |

Hasil validasi materi pada media pembelajaran smart box mendapatkan presentase 93,75% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran smart box dinyatakan sangat valid dan layak untuk diajarkan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 1 Pagersari.

Setelah proses validasi dilakukan oleh para validator, maka selanjutnya dilakukan tahap Implementation atau tahap implementasi merupakan tahap mengimplementasikan bahan ajar yang dikembangkan dengan melibatkan peserta didik. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Media pembelajaran smart box diuji cobakan secara terbatas dan luas pada siswa kelas IV SDN 1 Pagersari. Uji coba terbatas melibatkan 6 siswa serta untuk uji coba luas melibatkan 28 siswa. Dalam uji coba tersebut, siswa mendapatkan perlakuan yang sama yaitu menggunakan media pembelajaran smrat box pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya siswa mengerjakan soal evaluasi (post-test) berbentuk 10 soal pilihan

ganda dan 5 soal esai. Kemudian, skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus ketuntasan klasikan sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil ketuntasan belajar siswa pada uji coba terbatas

| No                  | Nama Siswa | KKT P | Nilai Evaluasi | Keterangan |
|---------------------|------------|-------|----------------|------------|
| 1.                  | AMAA       | 75    | 80             | TUNTAS     |
| 2.                  | ANG        | 75    | 75             | TUNTAS     |
| 3.                  | FBS        | 75    | 80             | TUNTAS     |
| 4.                  | FAAP       | 75    | 90             | TUNTAS     |
| 5.                  | MQZ        | 75    | 80             | TUNTAS     |
| 6.                  | SJPP       | 75    | 85             | TUNTAS     |
| Skor yang diperoleh |            |       | 490            |            |
| Skor maksimal       |            |       | 600            |            |
| Ketuntasan klasikal |            |       | 100%           |            |

Berdasarkan hasil post-test pada uji coba terbatas 6 siswa dinyatakan tuntas. Presentase keefektifan 100% yang memenuhi standar ketuntasan klasikal dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran smart box sangat efektif diimplementasikan dalam pembelajaran dan dapat digunakan pada uji coba luas.

Tabel 7. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa pada Uji Coba Luas

| No. | Nama Siswa | KKM | Nilai Evaluasi | Keterangan |
|-----|------------|-----|----------------|------------|
| 1.  | AFI        | 75  | 87             | TUNTAS     |
| 2.  | AF         | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 3.  | ABH        | 75  | 80             | TUNTAS     |
| 4.  | ASAG       | 75  | 90             | TUNTAS     |
| 5.  | CDA        | 75  | 93             | TUNTAS     |
| 6.  | CQE        | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 7.  | DAA        | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 8.  | DNA        | 75  | 78             | TUNTAS     |
| 9.  | DBL        | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 10. | FYC        | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 11. | GIE        | 75  | 75             | TUNTAS     |
| 12. | HAW        | 75  | 80             | TUNTAS     |
| 13. | HAQA       | 75  | 80             | TUNTAS     |
| 14. | KBA        | 75  | 75             | TUNTAS     |
| 15. | KAI        | 75  | 85             | TUNTAS     |
| 16. | LAG        | 75  | 80             | TUNTAS     |
| 17. | MRH        | 75  | 85             | TUNTAS     |
| 18. | MSA        | 75  | 80             | TUNTAS     |
| 19. | NKN        | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 20. | NSA        | 75  | 85             | TUNTAS     |
| 21. | NAP        | 75  | 90             | TUNTAS     |
| 22. | RZA        | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 23. | RFM        | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 24. | RDA        | 75  | 100            | TUNTAS     |
| 25. | RR         | 75  | 90             | TUNTAS     |

|                            |      |    |             |        |
|----------------------------|------|----|-------------|--------|
| 26.                        | SAS  | 75 | 100         | TUNTAS |
| 27.                        | VRFA | 75 | 85          | TUNTAS |
| 28.                        | J    | 75 | 90          | TUNTAS |
| <b>Skor yang diperoleh</b> |      |    | <b>2508</b> |        |
| <b>Skor maksimal</b>       |      |    | <b>2800</b> |        |
| <b>Ketutasan klasikal</b>  |      |    | <b>100%</b> |        |

Berdasarkan hasil ketuntasan klasikal dari 28 siswa, dinyatakan tuntas dengan perolehan skor presentase 98% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil perolehan skor tersebut menunjukkan bahwa siswa mendapatkan nilai diatas KKTP 75.

Tahap Evaluate atau tahap evaluasi merupakan proses menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan”. Tahap evaluasi dilakukan di setiap tahapan pengembangan media pembelajaran smart box kelas IV.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk mediaa pembelajara smart box yang digunakan pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran smart box berada pada kategori sangat valid, dengan skor validasi ahli bahan ajar sebesar 85,41%, ahli materi 93,75%. Selain itu, hasil respon guru sebesar 91,66% dan respon siswa sebesar 99% menunjukkan bahwa media pembelajaran smart box sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar.

Uji coba media pembelajaran smart box dilaksanakan secara terbatas dan luas pada siswa kelas IV SDN 1 Pagersari. Uji coba terbatas melibatkan 6 siswa dan uji coba luas melibatkan 28 siswa dengan perlakuan pembelajaran yang sama, yaitu menggunakan media pembelajaran smart box, kemudian dilanjutkan dengan post-test berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Hasil uji coba terbatas menunjukkan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kategori sangat efektif, sedangkan pada uji coba luas diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 98% dengan kategori efektif, di mana sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKTP 75. Dengan demikian, bahan ajar interaktif terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya kelas IV Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mughadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191/132>
- Kusumaningrum, B. et al. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 206–211.
- Maharani, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 065006. 8, 27498–27510.
- Putri, M. M. (2023). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di Kelompok B1 Di Tk Pertiwi 1 Kabupaten Merangin.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>