

Pengaruh Media *Smart Box* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Putri Zahra Alifah¹, Tin Rustini², Agus Mulyana³

putrizahraalifah91@upi.edu¹, tinrustini@upi.edu², goestmulyana@upi.edu³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

This study aims to determine the effect of using smart box media on improving the learning outcomes of elementary school students on the material of Indonesian Cultural Wealth. The background of this study is the low interest and learning outcomes of students in cultural materials, as well as the lack of utilization of interesting interactive learning media. The method used was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design, involving fourth grade elementary school students in Sukabumi Regency. The subjects were divided into two groups, namely the experimental group using smart box media and the control group using interactive power point media. Data was collected through pre-test and post-test consisting of multiple choice questions and essays to measure the improvement of students' understanding. The results showed that the experimental group experienced a more significant increase in learning outcomes than the control group. The highest post-test score in the experimental group reached 100 and the lowest 75, while the control group had the highest 96 and the lowest 65. Statistical analysis with t-test showed a significant difference between the two groups ($p < 0.05$). These findings indicate that smart box media can effectively increase student engagement and understanding of cultural concepts. Therefore, smart box media is recommended as an alternative contextualized interactive learning media that can support the learning process in elementary schools.

Keywords: Improved Learning Outcomes, Smart Box Media, Social Studies

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *smart box* terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi Kekayaan Budaya Indonesia. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada materi budaya, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang menarik. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan *desain nonequivalent control group*, melibatkan siswa kelas IV SD di Kabupaten Sukabumi. Subjek dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media *smart box* dan kelompok kontrol yang menggunakan media *power point* interaktif. Pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari soal pilihan ganda dan esai untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol. *Skor post-test* tertinggi pada kelompok eksperimen mencapai 100 dan terendah 75, sedangkan kelompok kontrol tertinggi 96 dan terendah 65. Analisis statistik dengan uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut ($p < 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa media *smart box* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep budaya secara efektif. Oleh karena itu, media *smart box* direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang kontekstual dan dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: IPS, Media *Smart Box*, Peningkatan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sarana pemberdayaan dan pembentukan karakter serta pengembangan potensi atau kemampuan lainnya yang ada pada diri peserta didik (Sudarto & Amin, 2024). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Undang-undang tersebut juga menekankan bahwa tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat secara jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan, keterampilan, daya cipta, kemandirian, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Mata pelajaran IPS dapat membantu siswa menjadi warga negara yang baik untuk bisa bersosialisasi dengan makhluk sosial lainnya atas dasar kesadaran sosial. Menurut Mahliani (2023) kemampuan berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu yang tinggi, kreatif dan peduli terhadap lingkungan harus dimiliki oleh siswa. Pembelajaran IPS, terutama topik tentang kekayaan budaya Indonesia, masih banyak disampaikan melalui metode ceramah atau hanya mengandalkan buku teks yang bersifat verbal. Pendekatan seperti ini kurang mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan sering menyulitkan mereka dalam memahami materi. Hal ini disebabkan karena pada usia tersebut, siswa lebih mudah menangkap informasi melalui pendekatan yang konkret dan visual. Akibatnya, pemahaman serta apresiasi siswa terhadap keragaman budaya bangsa menjadi kurang optimal. Tantangan ini menyebabkan siswa kurang memahami dan menghargai kekayaan budaya negara. Jika pendidikan diberikan tanpa orientasi budaya, generasi berikutnya akan tidak memiliki jiwa budaya. Pendidikan menurut Suminto A. Sayuti, dapat didefinisikan sebagai pergeleran dan pengembangan nilai-nilai budaya (Sumaryono, 2003).

Berdasarkan teori Kerucut Pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan wawasan penting bagaimana manusia belajar melalui berbagai jenis pengalaman. Dalam teorinya, Dale menyatakan bahwa pembelajaran melibatkan pengalaman langsung ataupun konkret cenderung lebih efektif dibandingkan dengan metode abstrak, seperti ceramah atau membaca. Pembelajaran secara langsung dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam karena melibatkan banyak indra yang lebih mudah diingat oleh siswa (Dale, 1969).

Sejalan dengan pendapat (Sari, 2019) bahwa dalam kegiatan pembelajaran terjadi komunikasi antara peserta didik dan guru, dalam penyampaian materi guru dapat melaksanakannya secara langsung maupun menggunakan media bantuan. Oleh karena itu, penggunaan media *smart box* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui penyajian materi secara konkret dan interaktif, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Smart Box merupakan media pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen visual, permainan, dan konten interaktif untuk mendukung terciptanya pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa (Maharani, 2023). *Smart Box* merupakan media pembelajaran berbentuk kubus yang berisi materi pelajaran. Setiap sisi dari kubus ini memuat konten kegiatan pembelajaran yang berbeda, sehingga menyajikan variasi aktivitas yang mendukung proses belajar siswa (Maharani et al., n.d.). *Smart box* juga dapat diartikan benda yang berbentuk kotak yang di dalamnya berisi materi pelajaran, permainan, maupun *quizz*. Dengan menggunakan *smart box*, siswa dapat belajar melalui berbagai metode, seperti video, gambar dan permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Oleh karena itu, guru perlu mampu menyampaikan materi melalui media dan model pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media *smart box* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini didasarkan pada teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, yang menekankan bahwa pembelajaran yang konkret dan interaktif dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat siswa. Dengan demikian, studi lebih lanjut terkait pemanfaatan *smart box* maupun media interaktif lainnya penting dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di dua sekolah dasar negeri di Kab. Sukabumi yaitu SD Negeri 2 Pondokkasolandeuh dan SDN

Palasarihilir, yang dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan media *smart box* dan kelompok kontrol menggunakan media *power point* interaktif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui test hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari soal pilihan ganda dan esai. Instrumen penelitian telah di uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t *independent sample t-test* dan *paired sample t-test* dengan bantuan *software SPSS Statistics 25*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *smart box* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian dilakukan menggunakan desain quasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media *smart box* dan kelompok kontrol yang menggunakan media *power point* interaktif. Contoh media *smart box* yang digunakan untuk pembelajaran.



Gambar 1. 1 Media *Smart Box*

Adapun data yang didapat dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. 1 Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No.	Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	PD1	50	73,3	PD1	30	66,7
2.	PD2	50	90	PD2	50	56,7
3.	PD3	60	83,3	PD3	43,3	70

4.	PD4	36,7	60	PD4	40	60
5.	PD5	70	90	PD5	43,3	83,3
6.	PD6	50	100	PD6	36,7	66,7
7.	PD7	50	90	PD7	53,3	86,7
8.	PD8	30	70	PD8	46,7	96,7
9.	PD9	46,7	76,7	PD9	40	80
10.	PD10	56,7	83,3	PD10	53,3	66,7
11.	PD11	33,3	86,7	PD11	66,7	53,3
12.	PD12	36,7	73	PD12	40	63,3
13.	PD13	30	70	PD13	43,3	86,7
14.	PD14	46,7	80	PD14	43,3	76,7
15.	PD15	46,7	80	PD15	60	73,3
16.	PD16	50	73,3	PD16	43,3	73,3
17.	PD17	60	60	PD17	43,3	76,7
18.	PD18	43,3	70	PD18	43,3	76,7
19.	PD19	23,3	100	PD19	33,3	73,3
20.	PD20	23,3	70	PD20	36,7	66,7
21.	PD21	40	86,7	PD21	50	60
22.	PD22	33,3	93,3	PD22	36,7	73,3
23.	PD23	46,7	83,3	PD23	50	63,3
24.	PD24	66,7	100	PD24	53,3	53,3
25.	PD25	50	90	PD25	66,7	80
26.	PD26	33,3	70	PD26	40	76,7
27.	PD27	26,7	93,3	PD27	60	83,3
28.	PD28	43,3	80	PD28	56,7	80
29.	PD29	46,7	83,3	PD29	63,3	83,3
30.	PD30	33,3	63,3	PD30	40	60

Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen (Media *Smart Box*)

Berdasarkan hasil analisis data serta pengolahan hasil penelitian yang telah dilakukan, Penggunaan media *smart box* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Artinya, penggunaan media *smart box* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Data diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelompok eksperimen adalah 79,76, meningkat signifikan dari nilai *pre-test* sebesar 43,78. Nilai tertinggi pada *post-test* kelompok eksperimen mencapai 100, sedangkan nilai terendah adalah 47. Hal ini menunjukkan bahwa bahkan peserta didik dengan kemampuan awal rendah mengalami peningkatan pemahaman setelah menggunakan media *smart box*. Sebaliknya, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar, namun tidak sebesar kelompok eksperimen. Nilai rata-rata *post-test* kelompok kontrol hanya mencapai 72,22, naik dari 47,11 pada *pre-test*. Nilai tertinggi peserta didik dalam kelompok kontrol adalah 97 dan nilai terendah 53.

Analisis Statistik Hasil Belajar

Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol mengikuti distribusi normal. Metode yang digunakan dalam uji ini adalah Shapiro-Wilk. Hasil pengujian tersebut disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 2 Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Kelompok	Jenis Tes	Sig. (Shapiro-Wilk)	Keterangan
Ekperimen	Pre-test	0,381	Normal
	Pre-test	0,463	Normal
Kontrol	Pre-test	0,097	Normal
	Post-test	0,682	Normal

Berdasarkan **Tabel 1.2**, seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variansi antara dua kelompok bersifat homogen. Uji ini dilakukan menggunakan Levene's Test. Hasilnya disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 1. 3 Hasil Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test*

Jenis Tes	Sig. (Levene's Test)	Keterangan
Pre-test	0,362	Homogen
Pre-test	0,477	Homogen

Nilai signifikansi pada **Tabel 1.3**, menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki variansi yang homogen ($p > 0,05$).

Uji Paired Sample t-test

Uji-t berpasangan, atau yang dikenal sebagai paired sample t-test, merupakan metode analisis statistik yang digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata dari dua data yang memiliki keterkaitan. Biasanya, uji ini dimanfaatkan untuk menilai perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran yang sama dalam satu kelompok.

Tabel 1. 4 Hasil Uji *Paired Sample t-test* Kelompok Eksperimen

Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
Mean: -25.34	-12,15	29	0,000

Berdasarkan **Tabel 1.4**, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, penggunaan media *smart box* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Tabel 1. 5 Hasil Uji *Paired Sample t-test* Kelompok Kontrol

Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
Mean: -25.34	-12,15	29	0,000

Merujuk pada **Tabel 1.5**, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang berada di bawah batas 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Uji Independent Sample t-test

Tujuan dari uji perbedaan rata-rata adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan dua jenis media pembelajaran yang berbeda. Menurut (Arikunto, 2010), menyatakan bahwa terdapat dua jenis uji-t, yaitu paired sample t-test dan independent sample t-test. Uji independent sample t-test digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang tidak saling berhubungan, seperti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. 6 Uji Nilai *Pre-test Independent Sample t-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CI of Difference	
				Lower	Upper
1,094	58	0,278	3,10	8,78	2,57

Berdasarkan **Tabel 1.6**, hasil analisis uji-t independent sample menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kolom *Two-Sided Equal Variances Assumed* adalah 0,016, yang lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Sesuai dengan kriteria pengujian, karena nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan awal pemahaman materi kekayaan budaya Indonesia peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. 7 Uji Nilai *Post-test Independent sample t-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CI of Difference	
				Lower	Upper
2,488	58	0,016	7,54	1,47	13,60

Berdasarkan **Tabel 1.7**, hasil *uji-t independent sample* menunjukkan nilai signifikansi pada kolom *Two-Sided Equal Variances Assumed* sebesar 0,016, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *smart box* dan kelompok kontrol yang menggunakan media *power point* interaktif.



Gambar 1. 2 Kelompok Eksperimen mengerjakan soal *pre-test*



Gambar 1. 3 Kelompok Eksperimen mengerjakan soal *post-test*



Gambar 1. 4 Kelompok Kontrol mengerjakan soal *pre-test*



Gambar 1. 5 Kelompok Kontrol mengerjakan soal *post-test*



Gambar 1. 6 Penggunaan Media Smart Box



Gambar 1. 7 Penggunaan Media Power Point Interaktif

SIMPULAN

Penggunaan media smart box terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi kekayaan budaya Indonesia secara signifikan dibandingkan dengan media power point interaktif. Penggunaan *smart box* memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan menyenangkan sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, media ini juga membantu mengembangkan keterampilan abad 21, seperti kemampuan berpikir kritis dan kerja sama antar siswa. *Smart box* memungkinkan siswa

untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar. Dengan kemampuannya menciptakan suasana belajar yang interaktif, inovatif, dan mendukung pembelajaran kolaboratif, media ini layak menjadi pilihan alternatif yang efektif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan smart box diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Guru disarankan untuk menggunakan media *smart box* ke dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan pendekatan secara langsung dan visual. Dan penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas penggunaan media *smart box* pada mata pelajaran lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sampaikan rasa terima kasih kepada SD Negeri 2 Pondokkasolandeuh dan SD Negeri Palasarihilir atas kesempatan serta dukungan fasilitas yang diberikan selama berlangsungnya penelitian ini. Ucapan penghargaan yang tulus juga kami berikan kepada Ibu Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd. dan Bapak Dr. Agus Mulyana, M.Pd. atas arahan, saran, dan dorongan yang sangat berharga dalam proses penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Rana Maghfirah, N. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Kolaborasi Materi Kekayaan Budaya Indonesia Menggunakan Model PATIN Pada Siswa Sekolah Dasar. *urnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2 (2), 634-641. doi:<https://doi.org/10.47233/jpds.v2i2.1457>
- Dyah Indraswati., D. A. (2020). CRITICAL THINKING DAN PROBLEM SOLVING DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENJAWAB TANTANGAN ABAD 21. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7 (1), 12-28. doi:<https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>
- Ika Nurhayati, K. S. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8, 44-53. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Maharani, S. &. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pengajaran*, 5 (3), 123-131.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality (2nd ed.)*. New York: Harper & Row.

- Piaget, J. (1964). Development and learning. *Journal of Research in Science Teaching* 2(3), 176-186 <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>.
- Sari, P. (2019). ANALISIS TERHADAP KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE DAN KERAGAMAN GAYA BELAJAR UNTUK MEMILIH MEDIA YANG TEPAT DALAM PEMBELAJARAN. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1. Retrieved from <http://ejournal.isud.ac.id/index.php/mpi/indeks>
- Widodo, A. I. (2020). Pendidikan Ips Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2 (2), 185-196.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching (3rd ed.)* (3rd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Maharani, S., Marselina Sembiring, M., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 065006 Belawan TA. 2023/2024*.
- Sudarto, O., & Amin, M. (2024). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> PENGARUH MEDIA SMART BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 216 TALUNGENG. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 3, Issue 10). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Sumaryono. (2003). . *Restorasi seni tari & transformasi budaya*. ELKAPHI.