

Penerapan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban

Jovanka Oktavia Venneza Zahra¹, Nurdinah Hanifah², Rana Gustian Nugraha³

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

¹jovankaoktaviavz@upi.edu

Abstrak

Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Adapun tujuan penelitian untuk mendeskripsikan penerapan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas IV materi hak dan kewajiban serta mengukur peningkatan hasil belajar kognitif kelas IV materi hak dan kewajiban dengan menggunakan media *smart box*. Metode yang dipilih peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan desain Kemmis dan McTaggart yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sejumlah 28 peserta didik kelas IV B SDN Margamukti menjadi subyek dalam penelitian dengan melakukan 2 siklus. Berdasarkan temuan peneliti menunjukkan persentase ketuntasan belajar sebelum dan sesudah menerapkan media *smart box* pada pra siklus (64%), siklus I (36%), siklus II (89%). Melihat persentase ketuntasan siklus II sebesar 89% menandakan penetapan indikator keberhasilan sebelumnya sebesar 85% telah terpenuhi, sehingga berhasilnya penelitian yaitu pada siklus II. Maka disimpulkan peningkatan hasil belajar kognitif kelas IV SD materi hak dan kewajiban dapat dicapai dengan penerapan media *smart box*.

Kata Kunci: Media *Smart Box*, Hasil Belajar Kognitif, Materi Hak dan Kewajiban

Pendahuluan

Istilah umum yang ada dalam pendidikan yaitu belajar. Proses pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar, sumber belajar dan pendidik adalah istilah dari belajar (Malik, 2021). Interaksi yang terjadi dengan lingkungan belajar hingga terbentuk perubahan peserta didik dalam berperilaku. Perilaku tersebut terlihat pada peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak biasa menjadi biasa (Nursari, 2019). Umumnya, dalam proses belajar kemampuan berpikir dan mental digunakan dalam mempelajari bahan pembelajaran (Susanto & Radiallahuanha, 2021). Peserta didik yang kritis, mandiri dan aktif didukung dengan proses dan lingkungan belajar yang menyenangkan (Sitepu et al., 2023). Pembelajaran menyenangkan apabila guru menggunakan berbagai model, strategi, pendekatan dan media dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nugraha et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara mencapai keberhasilan belajar.

Media pembelajaran adalah komponen yang bisa dikatakan jembatan penyampaian materi (Ramadani et al., 2023). Menurut Azhar Arsyad dalam (Nurrita, 2018), media pembelajaran dapat merangsang minat perhatian dalam belajar dan fungsinya sebagai penyampai pesan informasi dalam pembelajaran, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran yakni komponen dengan fungsi penyampai informasi dalam mempermudah guru memahami materi pada peserta didik. Media pembelajaran juga turut andil dalam tercapainya tujuan pembelajaran dengan penciptaan suasana belajar menyenangkan (Habib et al., 2020). Menyenangkannya proses belajar akan menjadikan peserta didik termotivasi dalam mempelajari hal yang menjadi tujuan pembelajaran (Nugraha & Solihin, 2017).

Tercapainya tujuan pembelajaran tentu dilihat dari perolehan hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan segala aspek yang dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran (Putri & Nurafni, 2021). Hasil belajar dilihat melalui perolehan kemampuan peserta didik setelah pembelajaran dilakukan (Fauhah & Rosy, 2021). Sejalan dengan Fauhah dan Rosy, menurut Soedirdjato dalam (Wicaksono & Iswan, 2019), hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan berdasar penetapan tujuan pembelajaran sebelumnya. Tingkat perhatian serta pemahaman materi berdampak pada hasil belajar yang dibantu dengan media (Hanifah & Rahmaniya, 2022). Sayangnya, tidak sedikit guru yang tidak menggunakan media saat menyampaikan materi pembelajaran termasuk juga pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan nama baru PPKn dalam Kurikulum Merdeka. Pendidikan Pancasila di SD memuat konsep, nilai, norma dan moral (Azizah et al., 2020; Dewi et al., 2021). Konsep dimaknai pemahaman dan berpikir logis serta runtut peserta didik. Nilai dimaknai dengan arahan cara bersikap baik, sedangkan moral dimaknai dengan penerapan nilai. Selanjutnya, tatanan aturan dalam masyarakat dimaknai dengan norma. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu membangun karakter bangsa dan jiwa nasionalis dengan orientasi demokratis dan berlandas norma masyarakat, Pancasila serta UUD 1945 (Riadin & Permadi, 2019). Artinya, selain mengembangkan ilmu, mempertahankan karakter bangsa juga perlu dilakukan (Hanifah & Syaiba, 2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan sekadar penerapan teori melainkan tersisip penerapan akhlak baik misalnya, toleransi dalam beragama, budaya dan suku, tolong menolong, menghargai sesama serta menjalankan kewajiban dan haknya (Aiman, 2018; Salsabila & Ninawati, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV B SDN Margamukti menghasilkan temuan yakni kendala keterbatasan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran inovatif yang kurang berdampak pada antusias belajar rendah dan menjadi sebab rendah hasil belajar peserta didik. Penelitian (Mertayasa, 2022), mengatakan kurangnya pemanfaatan media serta pembelajaran berpusat pada guru menjadi akibat dari rendah perolehan hasil belajar. Sejalan dengan penelitian Mertayasa, penelitian (Trisari & Supriyatno, 2023), mengatakan pembelajaran yang cenderung berpusat kepada guru, keterbatasan media pembelajaran serta inovasi media pembelajaran yang kurang berakibat pada kurangnya minat, bosan dan pasif peserta didik dalam pembelajaran. Adapun penelitian (Sulaedah et al., 2022), mengatakan kurangnya penggunaan media yang bervariasi menjadi sebab dari hasil belajar yang kurang maksimal.

Solusi yang peneliti berikan berdasarkan temuan permasalahan yang ada yakni dengan penerapan media *smart box* dalam pembelajaran. Menurut Puspitasari dalam (Rahayuningsih et al., 2019), media *smart box* atau kotak pintar merupakan media bentuk balok dengan dua sisi dengan alat berupa kartu didalamnya. Menurut Harnanto dalam (Kusumaningrum et al., 2021), media *smart box* merupakan alat belajar kotak kecil 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 manfaat dari penggunaan media *smart box* menurut Harnanto dalam (Rahayuningsih et al., 2019), hasil belajar meningkat sebab tercipta suasana belajar menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar.

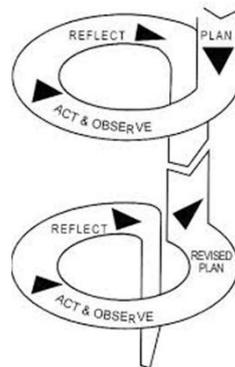
Alasan pemilihan media *smart box* dalam penelitian ini adalah media *smart box* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Perbedaan media *smart box* peneliti dengan peneliti lainnya terletak pada materi pembelajaran dan juga isi dari media *smart box* itu sendiri. Media *smart box* peneliti memuat materi yang dapat dibaca, video pembelajaran dan Teka-Teki Silang (TTS) yang muncul setelah melakukan *scan barcode*. Selain itu, terdapat juga kartu hak dan

kewajiban serta permainan seperti memasang dan mencocokkan kartu. Pemilihan media *smart box* ini dirasa sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Media *smart box* dapat meningkatkan antusias belajar dan berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif karena peserta didik tidak hanya belajar namun belajar sambil bermain.

Berdasarkan masalah yang ditemukan serta berkaca melalui penelitian sebelumnya peneliti putuskan untuk meneliti terkait penerapan media *smart box* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni, untuk mendeskripsikan penerapan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas IV SD pada materi hak dan kewajiban serta mengukur peningkatan hasil belajar kognitif kelas IV SD pada materi hak dan kewajiban menggunakan media *smart box*.

Metode

Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode pilihan yang diterapkan peneliti. Pendeskripsian suatu masalah setelah pengambilan tindakan nyata dalam menyelesaikan masalah adalah tujuan dari PTK (Arikunto, 2010). Peningkatan hasil belajar diupayakan dalam PTK dengan peningkatan proses pembelajaran dan kualitas pendidikan (Hanifah, 2014). Kemmis dan McTaggart yang dikembangkan tahun 1998 adalah desain yang digunakan peneliti ada pada Gambar 1. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan tahapan dalam desain yang terus dilakukan hingga target yang diinginkan tercapai (Fatah et al., 2023).



Gambar 1. Model Kemmis dan McTaggart dalam (Hanifah, 2014)

Penelitian dilakukan di SDN Margamukti yang berada di Sumedang Utara, Kecamatan Cimalaka. Semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 adalah waktu pelaksanaan penelitian. Sejumlah 28 peserta didik kelas IV B SDN Margamukti menjadi subyek dalam penelitian.

Pengamatan atau observasi, tes dan wawancara adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV B SDN Margamukti. Kemudian, saat pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media *smart box*, guru melakukan pengamatan kepada peneliti dan peneliti melakukan pengamatan kepada peserta didik. Selanjutnya, pemberian tes berbentuk pilihan banyak sejumlah 10 soal.

Analisis data kualitatif dan kuantitatif adalah cara analisis data yang digunakan peneliti. Reduksi data (*reduction*), penyajian data (*data display*), penyimpulan data (*conclusion drawing/verification*) merupakan cara analisis data kualitatif menurut Miles dan Hubberman dalam (Hanifah, 2014) yang digunakan peneliti untuk analisis hasil wawancara dengan guru kelas.

Adapun, pengkategorian hasil observasi guru berdasarkan perolehan persentase pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *smart box* seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Observasi

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Statistik deskriptif adalah cara dalam menganalisis data kuantitatif dengan tujuan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dan menghitung rata-rata hasil belajar peserta didik.

Berikut rumus menghitung rata-rata hasil belajar.

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan : \bar{x} = rata-rata hitung
 $\sum Xi$ = jumlah seluruh nilai
 n = jumlah data

Berikut rumus menghitung persentase ketuntasan belajar.

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan : P = persentase hasil belajar
 F = jumlah peserta didik yang tuntas
 n = jumlah keseluruhan peserta didik

Kemudian, dilakukan pengkategorian persentase ketuntasan belajar berdasarkan perolehan hasil persentase ketuntasan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase Ketuntasan	Kategori
>85%	Sangat Tinggi
64% - 84%	Tinggi
45% - 64%	Sedang
26% - 44%	Rendah
<25%	Sangat Rendah

Dalam memperoleh validitas data peneliti menggunakan triangulasi dan *expert opinion*. Analisis literatur berupa artikel dan jurnal penelitian terkait pembelajaran dengan menggunakan media *smart box* serta melakukan wawancara dengan guru kelas terkait dengan media pembelajaran merupakan triangulasi yang dilakukan peneliti, sedangkan *expert opinion* dilakukan dengan meminta saran dan masukan kepada ahli dalam hal ini adalah dosen pembimbing.

Hasil

Pra-Siklus

Hasil wawancara yang diperoleh dengan guru kelas IV B SDN Margamukti yaitu kendala keterbatasan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran inovatif yang kurang berakibat pada rendah antusias belajar sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data nilai dari guru menunjukkan bahwa belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan yakni 75. Menurut data nilai, 10 dari 28 peserta didik belum tuntas. Perolehan kategori sedang, persentase 64%, rata-rata 79, skor tertinggi 90 dan skor terendah 74.

Siklus I

Tahapan yang dilakukan peneliti, merancang desain dan menentukan materi yang akan dimuat dalam media *smart box*, membuat media *smart box*, menentukan tujuan pembelajaran,

menyusun modul ajar, perencanaan proses pembelajaran, menyiapkan instrumen lembar observasi guru tahap perencanaan dan pelaksanaan, menyusun LKPD dan instrumen evaluasi untuk peserta didik. Berikut contoh media *smart box* pada Gambar 2 yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran.



Gambar 2. Media *Smart Box*

Tanggal 4 November 2023 dengan durasi 2 jam pelajaran (2x35 menit) adalah waktu pelaksanaan siklus I. Pembelajaran dilakukan sesuai modul ajar yang telah disiapkan mengikuti sintaks model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Penerapan media *smart box* dalam pembelajaran dilakukan dengan menscan *barcode* yang ada dalam media. Selanjutnya, peserta didik membaca materi dan menonton video pembelajaran yang tersedia. Selanjutnya, pembagian kelompok peserta didik dan guru mendatangi setiap kelompok untuk mencoba permainan yang ada dalam media *smart box*.

Dalam siklus I, peneliti telah menjadi fasilitator yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *smart box* dilakukan dengan baik. Perolehan kategori tahap perencanaan dan pelaksanaan siklus I adalah sangat baik dengan persentase 100%.

Refleksi siklus I yakni, kelas tidak kondusif di awal pembelajaran karena sebagian besar peserta didik kesulitan dalam menscan *barcode*. Seharusnya, guru meminta peserta didik bergantian maju ke depan dan mengajari peserta didik cara menscan *barcode*. Terdapat 2 *handphone* peserta didik yang tidak bisa digunakan untuk menscan *barcode*. Solusi yang diberikan adalah guru meminta teman sebangkunya untuk bersama-sama membaca materi dan menonton video pembelajaran melalui satu *handphone*. Terlihat dalam kelompok beberapa peserta didik tidak ikut diskusi dan bermain sendiri. Seharusnya, guru lebih tegas dan memberikan himbauan agar seluruh anggota kelompok aktif dalam berdiskusi.

Siklus II

Tahapan yang dilakukan peneliti, menentukan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, perencanaan proses pembelajaran, menyiapkan instrumen lembar observasi guru tahap perencanaan dan pelaksanaan, menyusun LKPD dan instrumen evaluasi untuk peserta didik.

Tanggal 11 November 2023 dengan durasi 2 jam pelajaran (2x35 menit) adalah waktu pelaksanaan siklus II. Pembelajaran dilakukan sesuai modul ajar yang telah disiapkan mengikuti sintaks model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Penerapan media *smart box* dalam pembelajaran dilakukan dengan menscan *barcode* yang ada dalam media. Kemudian, peserta didik diminta mengisi TTS yang tersedia dengan cara spidol bergulir. Jika spidol berhenti di meja peserta didik, maka peserta didik tersebut yang menjawab TTS. Selanjutnya, pembagian

kelompok peserta didik dan guru mendatangi setiap kelompok untuk mencoba permainan yang ada dalam media *smart box*.

Dalam siklus II, peneliti telah menjadi fasilitator yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *smart box* dilakukan dengan baik. Perolehan kategori tahap perencanaan dan pelaksanaan siklus II adalah sangat baik dengan persentase 100%.

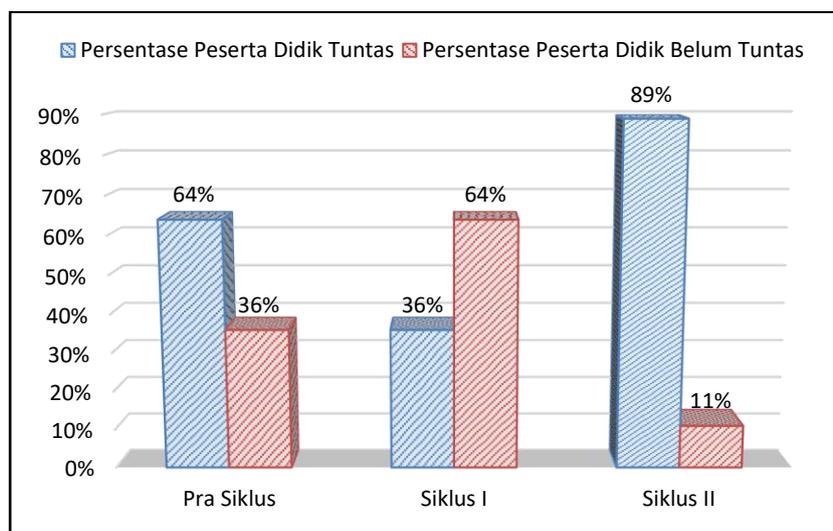
Refleksi siklus II yakni, peserta didik dapat mengondisikan diri masing-masing dan tidak keluyuran saat pembelajaran, peserta didik tidak kesulitan dalam menggunakan media *smart box* dan proses belajar lebih aktif.

Hasil Belajar Kognitif

Berikut Tabel 3 dan Gambar 3 terkait tabel dan grafik ketuntasan hasil belajar kognitif pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Kognitif Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Peserta didik tuntas	18	10	25
2.	Peserta didik belum tuntas	10	18	3
3.	Skor total	2206	1940	2420
4.	Skor tertinggi	90	100	100
5.	Skor terendah	74	40	60
6.	Nilai rata-rata	79	69	86
7.	Persentase ketuntasan	64%	36%	89%
8.	Persentase ketidaktuntasan	36%	64%	11%
9.	Kategori	Sedang	Rendah	Sangat Tinggi



Gambar 3. Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Perolehan persentase tahap pra siklus yakni 64%. Pada siklus I, penerapan media *smart box* menunjukkan ketuntasan belajar dengan persentase 36%, rata-rata 69, skor tertinggi 100 dan skor terendah 40. Persentase 64% menjadi 36% menunjukkan bahwa turun dari sebelum penggunaan media *smart box*. 10 dari 28 peserta didik persentase 36% telah melampaui nilai KKTP dan 18 sisanya persentase 64% belum melampaui nilai KKTP. Indikator keberhasilan yang ditetapkan belum terpenuhi dilihat dari perolehan kategori rendah pada siklus I. Penetapan penerusan siklus II oleh peneliti berkaca pada hasil dan refleksi di siklus I dengan koordinasi guru.

Dasar penerusan siklus II yakni refleksi siklus I. Penerapan media *smart box* pada pembelajaran siklus II menunjukkan ketuntasan belajar dengan persentase 89%, rata-rata 86,

skor tertinggi 100 dan skor terendah 60. 25 dari 28 peserta didik persentase 89% telah melampaui nilai KKTP dan 3 sisanya persentase 11% belum melampaui nilai KKTP. Indikator keberhasilan telah terpenuhi melalui perolehan kategori sangat tinggi pada siklus II. Sebanyak 3 peserta didik yang belum tuntas disebabkan belum lancar membaca dilihat pada pengamatan siklus I dan siklus II. Mereka mengalami kesulitan saat membaca materi yang terdapat dalam media *smart box*, namun dapat mengerti materi yang disampaikan melalui tayangan video. Hal ini yang menyebabkan skor evaluasi yang didapatkan menjadi rendah. Melihat persentase ketuntasan siklus II sebesar 89% menandakan penetapan indikator keberhasilan sebelumnya sebesar 85% telah terpenuhi, sehingga berhasilnya penelitian yaitu pada siklus II.

Pembahasan

Hasil belajar kognitif adalah keberhasilan pencapaian kompetensi berupa pengetahuan yang menjadi tolak ukur peserta didik dalam pembelajaran (Alianto et al., 2021). Rendahnya perolehan hasil belajar kognitif peserta didik materi hak dan kewajiban menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Temuan ini didapatkan setelah melakukan wawancara dan meminta data nilai kepada guru kelas IV B SDN Margamukti. Berdasarkan data nilai yang didapatkan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai KKTP, sehingga peneliti memberikan solusi untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *smart box*.

Media *smart box* adalah media pilihan yang digunakan peneliti. Media *smart box* dapat diartikan sebagai media bentuk balok atau kubus berbahan kardus dengan isi didalamnya berupa kartu, gambar, dan lainnya (Aspiati et al., 2023). Di dalam media *smart box* yang digunakan peneliti terdapat materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah yang dapat dibaca dengan menscan *barcode*. Selain itu, terdapat juga video pembelajaran yang dapat ditonton peserta didik. Dalam media *smart box* terdapat juga TTS, kartu bergambar dan juga permainan seperti memasangkan dan mencocokkan kartu. Penggunaan media *smart box* peserta didik tidak hanya belajar tapi juga bermain karena dalam media *smart box* termuat juga permainan.

Pemilihan media *smart box* didukung dengan penelitian sebelumnya. Menurut (Sukaryanti et al., 2023), peningkatan aktivitas dengan persentase 81,15% pada peserta didik dan respon minta kategori baik dalam penggunaan media *smart box*. Selanjutnya, penelitian (Sulaedah et al., 2022), mengatakan dengan penggunaan media *smart box* tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, guru merasa terbantu sebab penyerapan materi lebih mudah oleh peserta didik. Sejalan dengan Sulaedah, hasil penelitian (Budiarti, 2020), mengatakan dengan menggunakan media *smart box* peserta didik lebih cepat memahami materi, dapat bekerjasama dalam kelompok, mampu menjawab jika diberikan pertanyaan, antusias meningkat sebab terdapat permainan dalam media.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV B SDN Margamukti meningkat. Persentase ketuntasan belajar lebih tinggi sesudah penerapan media *smart box* daripada sebelum penerapan media *smart box* pada materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah, sehingga peneliti menyimpulkan peningkatan hasil belajar kognitif kelas IV SD materi hak dan kewajiban dapat dicapai dengan penerapan media *smart box*. Peningkatan hasil belajar kognitif terlihat dengan penerapan media *smart box* yang mana membantu dalam memahami materi kepada peserta didik. Antusias dan semangat belajar juga turut meningkat dengan penggunaan media *smart box*.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan peneliti menunjukkan persentase ketuntasan belajar sebelum menerapkan media *smart box* pada para siklus (64%), dan sesudah menerapkan media *smart*

box pada siklus I (36%), siklus II (89%). Adanya peningkatan terlihat dari persentase sebelum penerapan dan sesudah penerapan media *smart box*. Maka disimpulkan peningkatan hasil belajar kognitif kelas IV SD materi hak dan kewajiban dapat dicapai dengan penerapan media *smart box*.

Bagi peneliti lain diharapkan untuk mencari tahu dan menganalisis penelitian sebelumnya terkait penerapan media *smart box* dalam pembelajaran untuk dijadikan tolak ukur dan agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media *smart box*. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan dalam pembuatan atau penggunaan media *smart box* sebaiknya disesuaikan dengan materi dan kebutuhan peserta didik.

References

- Aiman, U. (2018). Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Prestasi Belajar PKn dengan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Model Picture and Picture di MIN 2 Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(1), 159–168. <https://doi.org/10.14421/jpm.2018.31-13>
- Alianto, A., Hasan, R., & Irwandi, I. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* dan *Whatsapp Mesenger* Di SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah. *BIODIK*, 7(4), 10–17. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.13565>
- Arikunto, S. (2010). Penelitian Tindakan untuk: Guru, Kepala Sekolah & Pengawas (1st ed.). Aditya Media.
- 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/journal>
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKn SD. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>
- Budiarti, Y. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Berbantu Audio Visual. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 37–40. <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v4i1.1398>
- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258–5265. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621>
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 21–29. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319>

- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya* (1st ed.). UPI PRESS.
- Hanifah, N., & Rahmaniyah, A. (2022). *E-Book as Edutainment-Based Learning Media as Active Learning in Social Studies Learning in Elementary Schools. Proceeding The 7th International Seminar on Social Studies and History Education (ISSSHE)*, 1(1), 562-571.
- Hanifah, N., & Syaiba, U. M. (2020). Media Video Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Nilai-Nilai *Good Character* sebagai Respon terhadap Era *Society 5.0*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 558-569. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/364>
- Kusumaningrum, P. W., Sjamsir, H., & Arbayah, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawan Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *BEduManageRs Journal: Borneo Educational Management and Research Journal*, 2(2), 30-41. <https://doi.org/10/30872/bedu/v2i2/1599>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48-57. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Nugraha, R. G., Jalal, F., & Boeriswati, E. (2022). *The Urgency of the Ecoliteracy Module in Improving the Ecoliteracy Ability of Elementary School Students. Proceedings The 1st International Conference on Language and Language Teaching (InCoLLT)*, 43-56.
- Nugraha, R. G., & Solihin, F. K. (2017). Model "Learning Cycle" to Increase Student Critical Thinking on Learning Concept of IPS Learning Environmenr in Elementary School. *JURNAL PESONA DASAR*, 5(2), 34-45.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Haidst Syari ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. DOI: 10.3351/misykat.v3n1.171
- Nursari, B. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) Conference Series*, 3(4), 968-973. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3538-3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 9(1), 11-18. <https://doi.org/10/24246/j.js/2019/v9.i1.p11-18>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Riadin, A., & Permadi, A. S. (2019). Implementasi Pembelajaran PKN untuk Membentuk Pribadi yang Berkarakter di SD Muhammadiyah Sampit. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 18-28. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v14i1.828>
- Salsabila, I., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(4), 684-694. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>

- Sitepu, T. E., Perangin-angin, R. B. B., & Nasriah, N. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 213–223. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4248>
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140–149. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Sulaedah, S., Utomo, S., & Ismaya, E. A. (2022). *Development of Smart Box of ASEAN Learning Media in Social Science Learning for Class VI Elementary School Students. Uniglobal of Journal Social Sciences and Humanities*, 1(2), 54–59. <https://doi.org/10.53797/ujssh.v1i2.9.2022>
- Susanto, A., & Radiallahuanha, D. (2021). Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.10187>
- Trisari, M. N., & Supriyatno, S. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 890-902. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53231>
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362>