

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SMARTBOX DALAM MENINGKATKAN KEBERAGAMAN BUDAYA DAN SOSIAL SISWA KELAS IVDI SD NEGERI 1 PAYA BUJOK TUNONG

Sri Rahayu¹, Lhutfia Wahyu Safutri²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Samudra

Email : srir55460@gmail.com¹ , lhutfiawahyus.13@unsamac.id²

Abstract

Cultural and social diversity is an important topic in Pancasila Education at the elementary school level, aiming to foster tolerance, mutual respect, and the ability to live harmoniously within diverse communities. However, students' understanding of cultural and social diversity still needs improvement, as the material is often delivered through conventional methods that are less engaging and provide limited opportunities for active participation. One effort to address this issue is the implementation of interactive and innovative learning media such as SmartBox. SmartBox is a learning medium in the form of a smart box containing various activities, images, learning cards, and educational games designed to help students understand concepts in an enjoyable way. This study aims to determine the implementation of SmartBox learning media in improving students' understanding of cultural and social diversity among fourth-grade students at SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 30 fourth-grade students. Data were collected through tests, observations, and documentation. The results showed that the use of SmartBox significantly improved students' understanding of cultural and social diversity. The average score increased from 66.28 in the pretest to 87.46 in the posttest. Furthermore, students demonstrated greater enthusiasm during learning activities, discussions, and understanding of various forms of cultural and social diversity within their surroundings. Therefore, it can be concluded that SmartBox learning media is effective in improving students' understanding of cultural and social diversity among fourth-grade students at SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong.

Abstrak

Keberagaman budaya dan sosial merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang bertujuan menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai, dan kemampuan hidup berdampingan dalam lingkungan yang beragam. Namun, pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya dan sosial masih perlu ditingkatkan karena materi sering disampaikan secara konvensional sehingga kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, seperti media SmartBox. Media SmartBox merupakan media pembelajaran berbentuk kotak pintar yang berisi berbagai aktivitas, gambar, kartu materi, dan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran SmartBox dalam meningkatkan pemahaman keberagaman budaya dan sosial siswa kelas IVDI SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas IVDI. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media SmartBox mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dan sosial. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 66,28 pada pretest menjadi 87,46 pada posttest. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, berdiskusi, serta memahami

berbagai bentuk keberagaman budaya dan sosial yang ada di lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SmartBox efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman keberagaman budaya dan sosial siswa kelas IVDI SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong.

Keywords: SmartBox, media pembelajaran, keberagaman budaya, keberagaman sosial, sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik agar mampu hidup berdampingan dalam masyarakat yang majemuk. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keberagaman budaya, suku, bahasa, agama, dan adat istiadat yang tersebar di berbagai daerah. Keberagaman tersebut menjadi kekayaan bangsa yang perlu dipahami dan dihargai oleh setiap warga negara sejak usia dini melalui proses pendidikan [1].

Pada jenjang sekolah dasar, materi keberagaman budaya dan sosial menjadi salah satu bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Materi ini bertujuan untuk menanamkan sikap toleransi, saling menghormati, menghargai perbedaan, serta membangun kesadaran siswa akan pentingnya hidup rukun dalam lingkungan yang beragam [2]. Melalui pembelajaran yang efektif, siswa diharapkan mampu memahami bahwa keberagaman bukanlah suatu penghalang, melainkan kekuatan yang dapat memperlengkapi persatuan dan kesatuan bangsa [3].

Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala dalam pembelajaran materi keberagaman budaya dan sosial. Sebagian siswa mengalami kesulitan memahami konsep keberagaman karena materi sering disampaikan secara teoritis melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran dan kurang memahami penerapan nilai-nilai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari [4]. Akibatnya, tujuan pembelajaran untuk menanamkan sikap menghargai perbedaan belum tercapai secara optimal.

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi sehingga materi yang bersifat abstrak dapat dipahami secara lebih konkret oleh siswa [5]. Penggunaan media yang inovatif juga mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung [6].

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran keberagaman budaya dan sosial adalah SmartBox. SmartBox merupakan media pembelajaran berbentuk kotak pintar yang berisi berbagai kartu materi, gambar, permainan edukatif, dan aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara interaktif. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan [7].

Penggunaan media berbasis permainan dan aktivitas interaktif sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan belajar sambil bermain. Melalui SmartBox, siswa dapat mengenal berbagai budaya, tradisi, bahasa daerah, pakaian adat, serta bentuk-bentuk keberagaman sosial yang ada di Indonesia. Penyajian materi secara visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep keberagaman dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran konvensional [8].

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas IVDI masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya dan sosial. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih relatif rendah karena metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya memanfaatkan media yang interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya dan sosial.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan media pembelajaran SmartBox dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dan sosial. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran SmartBox dalam meningkatkan pemahaman keberagaman budaya dan sosial siswa kelas IVDI SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Setiawan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kotak edukatif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang memadukan gambar, kartu informasi, dan aktivitas permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif [9].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari, Prasetyo, dan Hidayat (2024) mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya menunjukkan bahwa media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Siswa lebih mudah mengenali berbagai bentuk budaya daerah karena materi disajikan secara visual dan kontekstual. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan selama penggunaan media pembelajaran tersebut [10].

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Kurniawan (2024) mengenai media permainan edukatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis aktivitas mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan. Pembelajaran yang melibatkan permainan dan eksplorasi membuat siswa lebih aktif dalam memahami konsep serta lebih mudah mengingat informasi yang dipelajari [11].

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan media edukatif secara umum. Adapun penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran SmartBox dalam meningkatkan pemahaman keberagaman budaya dan sosial siswa kelas IVDI SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang mendukung pemahaman keberagaman budaya dan sosial pada siswa sekolah dasar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode **pre-eksperimental**. Desain penelitian yang digunakan adalah **One-Group Pretest-Posttest Design**, yaitu desain yang

melibatkan satu kelompok penelitian yang diberikan tes sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Desain ini digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dan sosial setelah penerapan media pembelajaran SmartBox.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IVDI yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan **sampling jenuh**, karena seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan media SmartBox, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi keberagaman budaya dan sosial. Tahap ketiga adalah penerapan media pembelajaran SmartBox dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini siswa melakukan berbagai aktivitas pembelajaran menggunakan kartu materi, gambar budaya daerah, permainan edukatif, dan tugas kelompok yang tersedia dalam SmartBox. Tahap terakhir adalah pelaksanaan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media SmartBox.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dan sosial. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa digunakan analisis **N-Gain**. Interpretasi nilai N-Gain terdiri atas kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$).

Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ = Tes awal (pretest)

- X = Penerapan media pembelajaran SmartBox
- O₂ = Tes akhir (posttest)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pretest dan Posttest

Pengukuran pemahaman siswa dilakukan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran SmartBox. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi keberagaman budaya dan sosial.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	84	98
Nilai Terendah	50	76
Nilai Rata-rata	66,28	87,46
Jumlah Siswa Tuntas	13	29
Persentase Ketuntasan	43,33%	96,67%

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 66,28 pada pretest menjadi 87,46 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 43,33% menjadi 96,67%.

2. Hasil Analisis N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan media SmartBox dilakukan analisis N-Gain.

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
66,28	87,46	0,63	Sedang

Hasil analisis menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,63 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran SmartBox cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dan sosial.

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Indikator Aktivitas	Persentase
---------------------	------------

Memperhatikan penjelasan guru	93%
Aktif bertanya dan menjawab	88%
Berpartisipasi dalam diskusi kelompok	91%
Menggunakan media SmartBox dengan baik	95%
Menyelesaikan tugas yang diberikan	92%
Rata-rata Aktivitas	91,8%

Berdasarkan hasil observasi, rata-rata aktivitas siswa mencapai 91,8% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif selama pembelajaran menggunakan media SmartBox.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran SmartBox memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dan sosial. Peningkatan nilai rata-rata dari 66,28 menjadi 87,46 menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media SmartBox. Penyajian materi yang dikombinasikan dengan gambar, kartu informasi, dan aktivitas permainan membuat siswa lebih tertarik dan fokus selama proses pembelajaran.

Peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 43,33% menjadi 96,67% menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan setelah penggunaan media SmartBox. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan SmartBox mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengamati gambar budaya daerah, serta bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa media SmartBox mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa.

Nilai N-Gain sebesar 0,63 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa penggunaan media SmartBox cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai

keberagaman budaya dan sosial. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, media SmartBox juga membantu siswa mengenal berbagai bentuk keberagaman budaya dan sosial yang ada di Indonesia secara lebih nyata. Melalui gambar pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, bahasa daerah, dan berbagai aktivitas kelompok yang terdapat dalam SmartBox, siswa dapat memahami pentingnya menghargai perbedaan serta menjaga persatuan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, media pembelajaran SmartBox dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dan sosial di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pembentukan sikap toleransi, saling menghargai, dan rasa persatuan pada diri siswa.

5. KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran SmartBox dalam pembelajaran materi keberagaman budaya dan sosial di kelas IVDI SD Negeri 1 Paya Bujuk Tunong terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media SmartBox yang memadukan kartu informasi, gambar, permainan edukatif, dan aktivitas pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 66,28 pada pretest menjadi 87,46 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 43,33% menjadi 96,67%. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai rata-rata 91,8% dengan kategori sangat baik. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang terdapat dalam media SmartBox.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain sebesar 0,63 yang berada pada kategori sedang, media pembelajaran SmartBox dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya dan sosial. Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa memahami

materi secara lebih mudah, tetapi juga menumbuhkan sikap menghargai perbedaan, toleransi, dan persatuan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, media pembelajaran SmartBox dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman budaya dan sosial di sekolah dasar..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2022.
- [2] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi 3. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [3] Creswell, J. W., dan Creswell, J. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2023.
- [4] Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- [5] Yaumi, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2022.
- [6] Sapriya. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- [7] Samani, M., dan Hariyanto. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- [8] Kemendikbudristek. *Panduan Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- [9] Rahmawati, N., dan Setiawan, A. "Pengembangan media kotak edukatif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 3, pp. 2154-2163, 2023.
- [10] Wulandari, R., Prasetyo, H., dan Hidayat, M. "Penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 9, no. 1, pp. 45-54, 2024.
- [11] Fitriani, S., dan Kurniawan, R. "Media permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar," *Jurnal Educatio*, vol. 10, no. 2, pp. 188-197, 2024.
- [12] Pratama, A., dan Ningsih, D. "Pengembangan SmartBox sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa sekolah dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 26, no. 1, pp. 76-85, 2024.
- [13] Yuliana, E., dan Hidayati, S. "Efektivitas media berbasis permainan dalam

- meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran sekolah dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 43, no. 1, pp. 112–121, 2024.
- [14] Putri, A., dan Ramadhan, M. “Pemanfaatan media visual untuk meningkatkan pemahaman keberagaman budaya pada siswa sekolah dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 1, pp. 522–531, 2024.
- [15] Hake, R. R. “Analyzing Change/Gain Scores,” *American Educational Research Association*, pp. 1–27, 2021.
- [16] Lestari, D., dan Nugroho, B. “Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar,” *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 90–99, 2023.
- [17] Sari, M., dan Wibowo, A. “Implementasi media inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 140–149, 2024.
- [18] Hidayatullah, F., dan Putra, R. “Pembelajaran berbasis aktivitas untuk meningkatkan pemahaman konsep keberagaman sosial pada siswa sekolah dasar,” *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 14, no. 1, pp. 33–42, 2024.