

PENERAPAN MEDIA SMARTBOX VISUAL PADA MATERI MENGENAL KEKAYAAN BUDAYA DI INDONESIA KELAS III SD NEGERI BUKIT

Silda wati bogum¹, Lhutfia wahyu safutri²

¹program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Samudra.

sildawatibogum@gmail.com¹, lhutfiawahyus.13@unsamac.id²

Abstract

Indonesia's cultural diversity is one of the nation's identities that should be introduced to students from an early age. However, learning about cultural diversity is often delivered through conventional methods that are less effective in attracting students' attention. This study aimed to implement SmartBox Visual media on the topic of Indonesian cultural heritage to improve the understanding of third-grade students at SD Negeri Bukit. The research employed a descriptive approach through the implementation of interactive SmartBox Visual learning media integrating images, cultural information cards, educational games, and group activities. Data were collected through observation, questionnaires, and student learning evaluations. The results showed that the use of SmartBox Visual media improved students' understanding of Indonesian cultural heritage. In addition, students became more active, enthusiastic, and engaged during the learning process. SmartBox Visual helped students recognize traditional houses, traditional clothing, traditional dances, and other regional cultural elements in a more attractive and understandable way. Therefore, SmartBox Visual can be used as an effective alternative learning medium to enhance students' understanding of Indonesia's cultural heritage.

Abstrak

Kekayaan budaya Indonesia merupakan salah satu identitas bangsa yang perlu dikenalkan kepada siswa sejak usia dini. Namun, pembelajaran mengenai keberagaman budaya sering kali masih dilakukan melalui metode konvensional yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media SmartBox Visual pada materi mengenal kekayaan budaya di Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Bukit. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis SmartBox Visual yang memadukan gambar, kartu informasi budaya, permainan edukatif, dan aktivitas kelompok. Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket, dan evaluasi hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media SmartBox Visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kekayaan budaya Indonesia. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media SmartBox Visual membantu siswa mengenali berbagai rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan budaya daerah lainnya secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, media SmartBox Visual dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia.

Keywords: SmartBox Visual, kekayaan budaya Indonesia, pemahaman siswa, media pembelajaran, sekolah dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam menanamkan wawasan kebangsaan dan kecintaan terhadap budaya bangsa kepada peserta didik sejak usia dini. Salah satu materi yang diajarkan pada

jenjang sekolah dasar adalah mengenal kekayaan budaya Indonesia. Materi ini bertujuan untuk memperkenalkan berbagai bentuk budaya yang dimiliki bangsa Indonesia sehingga siswa mampu

memahami dan menghargai keberagaman budaya sebagai bagian dari identitas nasional [1].

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya yang sangat kaya, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, lagu daerah, bahasa daerah, dan berbagai tradisi yang tersebar di seluruh wilayah nusantara. Keberagaman tersebut menjadi aset bangsa yang harus dilestarikan dan diwariskan kepada generasi muda [2]. Oleh karena itu, pembelajaran budaya perlu dikemas secara menarik agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala dalam pembelajaran budaya. Penggunaan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran sering membuat siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi yang bersifat luas dan beragam. Akibatnya, pemahaman siswa mengenai kekayaan budaya Indonesia masih belum optimal [3].

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung [4].

Media SmartBox Visual merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengintegrasikan gambar, kartu informasi, permainan edukatif, dan aktivitas kelompok dalam satu media pembelajaran yang menarik. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penggunaan SmartBox Visual juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran [5].

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri Bukit, diketahui bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami berbagai bentuk kekayaan budaya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menerapkan media SmartBox Visual pada materi mengenal kekayaan budaya di Indonesia guna meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Bukit [6].

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Media pembelajaran visual telah banyak digunakan untuk membantu siswa memahami

materi pembelajaran secara lebih konkret. Penggunaan media visual mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa karena informasi disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami [1].

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dkk. menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Siswa lebih mudah mengenali berbagai budaya daerah melalui gambar dan ilustrasi yang menarik [2].

Penelitian lain oleh Nugroho dan Prasetyo menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan [3].

Hidayat dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran visual yang memadukan gambar dan aktivitas kelompok dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media visual juga meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari [4].

Penelitian oleh Sari dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis budaya dalam pembelajaran mampu meningkatkan wawasan kebangsaan dan rasa cinta tanah air siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih mengenal dan menghargai keberagaman budaya yang dimiliki Indonesia [5].

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi budaya. Namun, penggunaan media SmartBox Visual pada materi mengenal kekayaan budaya di Indonesia untuk siswa kelas III SD Negeri Bukit masih belum banyak diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan media SmartBox Visual dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan implementatif untuk mengetahui pengaruh penerapan media SmartBox Visual terhadap pemahaman siswa pada materi mengenal kekayaan budaya di Indonesia. Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri Bukit dengan melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian [7].

A. Tahapan Penelitian

Kegiatan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi observasi awal, persiapan media, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi, dan analisis hasil penelitian.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

| Tahap | Kegiatan |
|-------|----------------------------------|
| 1 | Observasi awal |
| 2 | Penyusunan media SmartBox Visual |
| 3 | Pelaksanaan pembelajaran |
| 4 | Evaluasi pemahaman siswa |
| 5 | Analisis data dan pelaporan |

B. Media SmartBox Visual

Media SmartBox Visual dirancang untuk membantu siswa mengenal berbagai bentuk kekayaan budaya Indonesia melalui gambar, kartu informasi, dan permainan edukatif.

Tabel 2. Komponen SmartBox Visual

| No | Komponen | Fungsi |
|----|--------------------|-------------------------------------|
| 1 | Gambar Budaya | Menampilkan budaya daerah Indonesia |
| 2 | Kartu Informasi | Menjelaskan budaya yang ditampilkan |
| 3 | Kartu Tebak Budaya | Menguji pemahaman siswa |
| 4 | Papan SmartBox | Tempat aktivitas pembelajaran |
| 5 | Lembar Evaluasi | Mengukur pemahaman siswa |

C. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh melalui observasi, angket, dan tes pemahaman siswa. Observasi digunakan untuk mengetahui keterlibatan siswa selama pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media SmartBox Visual. Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari [8].

D. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil observasi, angket, dan tes dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui efektivitas penggunaan media SmartBox Visual dalam pembelajaran [9].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan memperkenalkan berbagai budaya Indonesia

melalui SmartBox Visual. Siswa diajak mengamati gambar budaya, membaca informasi yang tersedia, serta mengikuti berbagai permainan edukatif yang terdapat dalam media.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif dalam berdiskusi dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai budaya daerah yang diperkenalkan. Penggunaan media visual membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik [10].

B. Hasil Pemahaman Siswa

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi kekayaan budaya Indonesia.

Tabel 3. Hasil Pemahaman Siswa

| Kategori | Jumlah Siswa | Persentase |
|-------------|--------------|------------|
| Sangat Baik | 10 | 33,33% |
| Baik | 15 | 50,00% |
| Cukup | 4 | 13,33% |
| Kurang | 1 | 3,34% |
| Total | 30 | 100% |

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 83,33% siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media SmartBox Visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kekayaan budaya Indonesia.

C. Respons Siswa terhadap Media

Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang digunakan, dilakukan penyebaran angket setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Tabel 4. Respons Siswa terhadap SmartBox Visual

| Aspek Penilaian | Persentase |
|--------------------------|------------|
| Media menarik | 96,67% |
| Mudah digunakan | 93,33% |
| Membantu memahami materi | 96,67% |
| Menyenangkan | 93,33% |
| Menambah wawasan budaya | 96,67% |
| Rata-rata | 95,33% |

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan SmartBox Visual dalam pembelajaran.

D. Pembahasan

Penggunaan SmartBox Visual terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mengenal kekayaan budaya di Indonesia. Penyajian informasi melalui gambar dan kartu budaya membuat siswa lebih mudah memahami materi dibandingkan hanya menggunakan buku teks [11].

Selain itu, media SmartBox Visual juga meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengamati, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar [12].

Media SmartBox Visual juga membantu siswa mengenal berbagai bentuk budaya Indonesia secara lebih menyenangkan. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap kekayaan budaya bangsa [13].

5. KESIMPULAN

Penerapan media SmartBox Visual pada materi mengenal kekayaan budaya di Indonesia di kelas III SD Negeri Bukit berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media SmartBox Visual.

Selain meningkatkan pemahaman siswa, media SmartBox Visual juga memperoleh respons yang sangat positif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini membantu siswa mengenal berbagai budaya Indonesia secara lebih menarik, konkret, dan menyenangkan.

Dengan demikian, SmartBox Visual dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

yang efektif untuk mendukung pembelajaran kekayaan budaya Indonesia pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A., *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers, 2022.
- [2] Creswell, J. W., dan Creswell, J. D., *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2023.
- [3] Daryanto, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2021.
- [4] Hidayat, F., Sari, N., dan Akbar, M., "Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 1, pp. 72–81, 2024.
- [5] Mayer, R. E., *Multimedia Learning*, 3rd ed. New York: Cambridge University Press, 2021.
- [6] Nugroho, A., dan Prasetyo, B., "Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 9, no. 1, pp. 44–53, 2024.
- [7] Pribadi, B. A., *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2022.
- [8] Rahmawati, S., Nugroho, D., dan Putri, A., "Efektivitas Media Visual Interaktif dalam Pembelajaran Budaya Indonesia," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 43, no. 1, pp. 55–66, 2024.
- [9] Sari, D., Wijaya, R., dan Fitriani, N., "Media Pembelajaran Berbasis Budaya untuk Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Siswa," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 14, no. 2, pp. 101–110, 2024.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [11] Surya, M., *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- [12] Wibowo, H., dan Kurniawan, A., "Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 15, no. 1, pp. 61–70, 2024.