

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD/MI

¹Mona Dewi, ²Ridhwan M.Daud, ³Al Juhra, ⁴Zikra Hayati, ⁵Cut Atthahirah

^{1, 2,3,4,5}PGMI FTK Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

1220209061@student.ar-raniry.ac.id, ridhwandaud@ar-raniry.ac.id, aljuhra@ar-raniry.ac.id, zikra.hayati@ar-raniry.ac.id, cut.atthahirah@ar-raniry.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of innovative learning media in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, resulting in students being less actively engaged and experiencing difficulties in understanding cultural diversity materials. This study aimed to develop a Smart Box learning media based on local wisdom for Grade V elementary school IPAS learning and to determine its validity and practicality. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of six validators, namely two media experts, two material experts, and two language experts, as well as one Grade V teacher and 23 Grade V students who participated in the practicality test. Data were collected using validation and practicality questionnaires and analyzed quantitatively using descriptive statistics with a Likert scale.

Research results indicate that the local wisdom-based Smart Box learning medium achieved a validation score of 90.97%, placing it in the "highly feasible" category. Practicality testing yielded a feasibility score of 98% from educators and 87% from students, categorizing it as "highly practical." Consequently, the local wisdom-based Smart Box is deemed highly feasible and practical for use as a learning medium for the IPAS (Natural and Social Sciences) subject in Grade V SD/MI, with the potential to support more contextual and engaging learning.

Keywords: Learning Media, Smart Box, IPAS, Local Wisdom.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi keberagaman budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Smart Box berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V SD/MI, serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*.

Subjek penelitian terdiri atas enam validator, yaitu dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa, serta dua guru kelas V dan 23 peserta didik sebagai responden uji kepraktisan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi dan angket kepraktisan yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Smart Box berbasis kearifan lokal memperoleh persentase validasi sebesar 90,97% sehingga termasuk kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan diperoleh persentase kelayakan dari pendidik sebesar 98%, dan hasil uji kepraktisan dari peserta didik diperoleh persentase sebesar 87% sehingga termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran Smart Box berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V SD/MI serta berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Smart Box, IPAS, Kearifan Lokal.

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas komunikasi yang melibatkan guru sebagai penyampai informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Agar proses komunikasi tersebut berlangsung secara efektif, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjadi perantara penyampaian pesan sehingga materi dapat diterima dengan lebih mudah oleh peserta didik (Budiman, 2022: 171, Maemunah, 2022: 43).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif karena mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran

(wulandari et al, 2023: 3928). Salah satu media yang banyak digunakan pada jenjang sekolah dasar adalah media visual. Media visual memanfaatkan indera penglihatan sebagai sarana utama dalam memperoleh pengalaman belajar sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Bentuk media visual sangat beragam, seperti modul, poster, kartu pintar, buku besar, hingga media berbentuk Smart Box (Triana, 2023:23).

Selain itu, media visual juga mampu meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran (Kustandi et al., 2021: 291). Oleh karena itu, penggunaan

media pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

Pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan media yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga proses belajar masih cenderung bersifat konvensional. Kondisi tersebut banyak ditemukan terutama pada sekolah yang masih terbatas dalam pemanfaatan media pembelajaran inovatif, sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Maimunah.s., 2020: 23). Padahal, pembelajaran di sekolah dasar seharusnya dilaksanakan secara optimal melalui penggunaan metode dan media yang mampu mendukung perkembangan kognitif, afektif, maupun psikomotor peserta didik.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD 57 Aceh Besar menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, namun media yang digunakan masih terbatas

pada buku paket peserta didik. Variasi media yang masih minim menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya semangat belajar, rendahnya perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan, bahkan sebagian peserta didik cenderung berbicara dengan teman sebangku ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu media yang berpotensi menjawab permasalahan tersebut adalah media pembelajaran Smart Box. Smart Box merupakan media berbentuk kotak yang di dalamnya memuat berbagai komponen pembelajaran seperti gambar, kartu, maupun materi yang disusun secara sistematis sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran (Aminah & Yusnaldi, 2024: 3077).

Media ini juga dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung. Selain memiliki tampilan yang menarik, Smart Box dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan (Zahra et al., 2024: 30).

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mempertimbangkan aspek inovasi, tetapi juga harus memperhatikan karakteristik lingkungan peserta didik. Media pembelajaran yang baik perlu disesuaikan dengan kondisi geografis, etnografis, sosial, budaya, serta potensi daerah tempat peserta didik tinggal sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal lingkungan sekitarnya sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini (Rummar, 2022).

Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk

mengembangkan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. Keanekaragaman budaya dari Sabang hingga Merauke adalah sumber daya yang tak ternilai. Dengan implementasi yang tepat, pendekatan ini dapat menjadi kunci untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, relevan, dan berkarakter bagi generasi penerus bangsa.

Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, dan kebiasaan yang berkembang dalam suatu masyarakat sebagai hasil pengalaman hidup yang diwariskan secara turun-temurun serta menjadi identitas suatu daerah (Zahro, 2024:14).

Kabupaten Nagan Raya merupakan salah satu daerah di Provinsi Aceh yang memiliki kekayaan budaya, adat istiadat, kesenian, dan makanan khas yang masih terpelihara hingga saat ini. Berbagai tradisi masyarakat, seperti adat, budaya, serta kuliner lokal merupakan warisan budaya yang memiliki nilai edukatif dan layak diperkenalkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Namun demikian, potensi budaya lokal tersebut belum banyak dimanfaatkan sebagai sumber maupun media pembelajaran

sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-harinya (Dewi et al, 2025: 51). Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran Smart Box berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipas kelas V (lima) SD/MI yang memuat mater keberagaman budaya Nagan Raya diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep IPAS, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya di tengah perkembangan globalisasi.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media Smart Box memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran sekolah dasar. Penelitian Pramudya dan Paksi (2024:10) menunjukkan bahwa pengembangan Smart Box pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai hak dan kewajiban. Hasil penelitian Sumiyati et al. (2025: 11) juga menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila. Penelitian oleh Jesikan, dkk(2025: 20). Hasil penelitian menunjukkan media Smart Box dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, pengembangan media Smart Box telah banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar dengan berbagai materi. Hasil penelitian tersebut secara umum menunjukkan bahwa media Smart Box memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, masih terdapat kesenjangan penelitian, yaitu belum banyak penelitian yang mengembangkan media Smart Box berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS kelas V SD/MI. Sebagian besar penelitian sebelumnya juga masih berfokus pada peserta didik kelas IV serta belum mengintegrasikan secara spesifik budaya lokal sebagai konten utama media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual sesuai dengan karakteristik lingkungan peserta didik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Neli et al, (2024:) Penelitian ini memiliki

pesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan karna sama-sama membahas tentang perangkat pembelajaran dengan kearifan lokal, perbedaannya terletak pada produk dan mata pelajaran yang dikembangkan.

Penelitian Raharti et al, (2024: 53). menghasilkan handout tematik berbasis kearifan lokal pada untuk kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media Smart Box berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran IPAS kelas V SD/MI. Dengan demikian, penelitian ini memiliki peluang untuk melanjutkan pengembangan media yang lebih konkret, interaktif, dan manipulatif dengan tetap mempertahankan konteks kearifan lokal.

Menurut hayati dan uliya (2022:134) sudah mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal dan media pembelajaran untuk sd , tetapi belum mengembangkan media pembelajaran smart box dengan kearifan lokal secara khusus digunakan dalam pembelajaran ipas Sekolah Dasar.

Menurut daniyah, at al (2025: 30). Penelitian ini memiliki persamaan

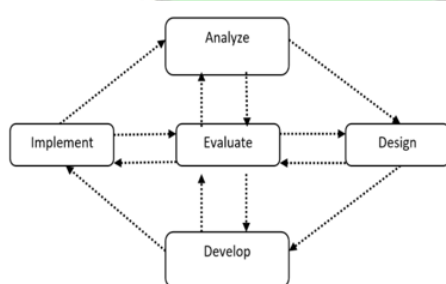
padan aspek penggunaan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adapun perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran smart box berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Smart Box berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran IPAS kelas V SD/MI. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain media pembelajaran Smart Box berbasis kearifan lokal, mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, serta mengetahui tingkat kepraktisannya dalam mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menarik sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkenalkan serta melestarikan nilai-nilai kearifan lokal kepada peserta didik sejak usia sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran sekaligus menguji tingkat kelayakan dan kepraktisannya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang menghasilkan suatu produk serta menguji kualitas produk tersebut agar memiliki daya guna dalam pembelajaran (Judijanto, et al 2024). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Smart Box berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran IPAS kelas V SD/MI dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).



Gambar 1. Model ADDIE

Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis

untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Tahap analysis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang ditemukan di kelas V SD 57 Barabung. Pada tahap ini diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah serta pembelajaran masih berfokus pada buku paket siswa saja dan penggunaan media pembelajaran masih kurang variatif sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Tahap design meliputi penyusunan rancangan media, penyusunan materi, penentuan desain visual, penyusunan instrumen penelitian, serta penyusunan alur penggunaan media.

Selanjutnya pada tahap development rancangan media diwujudkan menjadi produk Smart Box yang dilengkapi dengan materi, gambar, dan komponen pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan serta perbaikan sebelum dilakukan uji coba.

Tahap implementation dilakukan melalui uji kepraktisan media kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu evaluation, dilakukan dengan menganalisis seluruh hasil validasi dan uji kepraktisan sebagai dasar penyempurnaan produk sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak digunakan (Sembiring, 2025).

Subjek penelitian terdiri atas enam validator, yaitu dua ahli media, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa yang bertugas menilai kelayakan produk. Selain itu, guru kelas V dan peserta didik kelas V turut dilibatkan sebagai responden dalam uji kepraktisan media pembelajaran Smart Box berbasis kearifan lokal pada mata Pelajaran IPAS kelas V SD/MI.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket validasi dan angket kepraktisan. Angket validasi diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai aspek desain media, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa pada media yang dikembangkan. Sementara itu, angket kepraktisan diberikan kepada guru

dan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS.

Seluruh instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator penilaian yang telah disesuaikan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator serta angket respon guru dan peserta didik menggunakan skala Likert lima tingkat. Persentase kelayakan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus:

$$P = F/N \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi/jumlah skor yang diperoleh

N = Nilai Maksimal

Selanjutnya, skor dari setiap validator maupun responden dihitung nilai rata-ratanya untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan produk menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{n_1 + n_2}{2}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

n_1 = Nilai validator pertama

n_2 = Nilai validator kedua

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Skala Likert

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan Skala Likert

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran Smart Box berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analysis, peneliti melakukan dengan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah. Selain itu, peserta didik masih mengalami

kesulitan dalam memahami materi terutama materi keberagam budaya serta sulit menghubungkannya dengan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dan penggunaan media visual. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Tabel 3. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pernyataan	Ya/Tidak
Saya senang belajar IPAS	Ya
Saya membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami	Ya
Saya lebih mudah memahami materi jika dikaitkan dengan lingkungan/budaya sekitar	Ya
Saya merasa lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan media yang bervariasi	Ya
Saya lebih tertarik belajar menggunakan media berisi gambar, permainan atau aktivitas interaktif	Ya

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik, diperoleh informasi bahwa seluruh peserta didik memberikan jawaban "**Ya**" pada setiap pernyataan yang diajukan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

peserta didik memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran IPAS. Selain itu, peserta didik juga menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merancang media Smart Box berbasis kearifan lokal. Media ini dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan Kotak dan gambar serta kearifan lokal yang ada. Pengembangan media dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar sambil bermain. Menurut Shoffa dkk. (2023), media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.



Gambar 2. Desain Awal Smart Box



Gambar 3. Media smart box setelah dikembangkan

Perancangan media Smart Box dimulai dengan menyusun konsep, menentukan isi pada setiap sisi media, serta menyiapkan alat, bahan, dan materi. Bahan utama yang digunakan meliputi kardus, styrofoam, kertas karton, kertas kado, kertas manila, lem, double tape, gunting, cutter, dan hiasan pendukung. Desain gambar, poster, dan kartu dibuat menggunakan aplikasi Canva, kemudian dicetak dan dipasang pada kardus persegi panjang yang telah dibentuk. Hasil akhirnya berupa media berbentuk kotak yang saat dibuka menampilkan empat sisi berisi materi pembelajaran dan permainan edukatif yang menarik serta sesuai untuk peserta didik.

3. Develop (Pengembangan)

Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 4. Aspek yang dinilai oleh Subjek Penelitian

No	Aspek yang dinilai
1.	Aspek Kelayakan Media
2.	Aspek Kepraktisan Media

3.	Aspek Kelayakan dan kesesuaian Materi dengan Media
4.	Aspek desain, kualitas, dan kemudahan penggunaan media
5.	Aspek kejelasan bahasan dan kesesuaian kaidah kebahasaan
6.	Aspek interaktif
7.	Aspek Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta didik

V1	57	70	81, 42%
V2	58	70	82, 85%
Validator ahli bahasa	nilai diperoleh	nilai maksimal	Presen tase
V1	64	75	85, 33%
V2	75	75	100%
Jumlah	414	450	545,82 %
Rata Rata	69	75	90,97%
Kriteria		Sangat Layak	



Gambar 4. Sebelum dikembangkan



Gambar 5. Sesudah dikembangkan

Tampilan media smart box ini telah layak setelah dilakukan validasi oleh ahli media, materi, bahasa serta praktis oleh guru dan peserta didik sebagaimana yang terlampirkan pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Skor yang diperoleh dari Validator

Validator ahli media	Nilai diperoleh	Nilai maksimal	Presen tase
V1	77	80	96,25%
V2	80	80	100%
Validator ahli materi	nilai diperoleh	nilai maksimal	Presen tase

Berdasarkan hasil validasi ahli media, dilakukan beberapa perbaikan pada tampilan media, yaitu memperbesar ukuran huruf agar lebih mudah dibaca oleh peserta didik. Selanjutnya, validator ahli materi menyarankan penambahan tujuan pembelajaran. Sementara validator ahli bahasa menyarankan perbaikan pada penggunaan bahasa Aceh yang harus ada terjemahan ke dalam bahasa Indonesia dan penulisan berdasarkan kaidah EBI dan KBBI, seperti penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan pemilihan kata yang masih kurang tepat. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan validator, media smart box berbasis kearifan lokal dinyatakan layak untuk diuji cobakan pada peserta didik kelas V SD



**Gambar 6. Media Smart Box
Setelah Direvisi**

Tampilan media smart box berbasis kearifan lokal setelah dilakukan revisi sudah dinyatakan valid dan layak digunakan pada pembelajaran IPAS dan sudah dapat diujicobakan di SD/MI.

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh persentase rata-rata sebesar 90,97% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, materi, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation (Penerapan)

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 23 peserta didik kelas V SD 57 Banda Aceh dan guru wali kelas V.

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

Respon den	Nilai diperoleh	Nilai maksimal	Presen tase
Pendidik I	50	50	100%
Pendidik II	48	50	96%
Jumlah	98	100	196%
Rata rata	49	50	98%
Kriteria		Sangat Praktis	

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan oleh Peserta didik

Respon den	Nilai diperoleh	Nilai maksimal	Presen tase
P ₁	34	50	86%
P ₂	46	50	92%
P ₃	46	50	92%
P ₄	36	50	72%
P ₅	49	50	98%
P ₆	43	50	86%
P ₇	41	50	82%
P ₈	47	50	94%
P ₉	50	50	100%
P ₁₀	49	50	98%
P ₁₁	35	50	70%
P ₁₂	38	50	76%
P ₁₃	42	50	84%
P ₁₄	39	50	78%
P ₁₅	42	50	84%
P ₁₆	45	50	90%
P ₁₇	49	50	98%
P ₁₈	48	50	96%
P ₁₉	36	50	72%
P ₂₀	50	50	100%
P ₂₁	37	50	75%
P ₂₂	44	50	88%
P ₂₃	45	50	90%
Jumlah	993	1.150	2.001%
Rata rata	43,17	50	87%
Kriteria		Sangat Praktis	

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media media smart box berbasis kearifan lokal diperoleh persentase rata-rata sebesar 98% dari pendidik dan 87% dari peserta didik, ini termasuk kedalam kategori “Sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan perbaikan media berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator maupun pengguna. Menurut Aprizal Lukman (2021), tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran serta sebagai dasar penyempurnaan produk. Berdasarkan hasil evaluasi, media smart box telah mengalami beberapa perbaikan sehingga dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD/MI.

Tabel 8. Komentar dan Saran Validator

No	Validator Ahli Media	Komentar/saran
1.	V1	Font sebaiknya diperbesar
2.	V2	Perbaaiki spin agar lebih kesat
No	Validator Ahli Materi	Komentar/Saran
1.	V1	Perbaiki tujuan pembelajaran
2.	V2	Bahan ajar terlalu sederhana
No	Validator Ahli Bahasa	Komentar/Saran
1.	V1	Instrument sudah layak digunakan pada penelitian ini
2.	V2	Bahan yang digunakan pada judul disesuaikan pada penjelasan materi,jika menggunakan bahasa daerah buat juga terjemahan dalam bahasa indonesia

Tabel 8. Komentar dan Saran Responden

No	Responden	Komentar/saran
1.	Peserta didik	• Saya sangat suka dengan smart box • Sangat baik dalam pembelajarannya dan saya sangat memahami apa yang telah diajarkan oleh ibu. • Media ini sangat baik untuk belajar
2.	Pendidik	• Media ini sangat baik untuk belajar
3.		• Medianya sangat bagus

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media smart box berbasis kearifan lokal pada mata

pelajaran IPAS V SD/MI menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap. Pengembangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil validasi media diperoleh nilai rata-rata dalam persentase sebesar 90,97% ini termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, hasil uji kepraktisan dari pendidik diperoleh nilai rata-rata dalam persentase sebesar 98% dan dari peserta didik diperoleh nilai rata-rata dalam persentase sebesar 87%, ini juga termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media smart box berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V SD/MI.

Budiman, H. (2017). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.

Daniah, D., Hayati, Z., Sari, N. T., & Hafiz, M. (2025). Development of Breathing Cartoon-Based Learning Media to Enhance Students' Higher-Order Thinking Skills at Madrasah Ibtidaiyah 21 Aceh Besar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 30-44.

Dewi, R., Putri, D. A.Fauziyah, F., Nurelisah, S., & Amaliah, V. D. (2025). Warisan Budaya Aceh: Tradisi, Seni, dan Identitas Lokal. *Aksi Nyata: Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan*, 2(3), 51-67.

Judijanto, L., Muhammadijah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... & Yunus, M. (2024). Metodologi research and development: Teori dan penerapan metodologi RnD. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077-3086.

Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). *Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran*. *Akademika*, 10(02), 291-299.

Maemunah, S. (2022). *Konsep Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di era digital*.

Yogyakarta: Eureka Media
Aksara.

*DIDAKTIKA: Media Ilmiah
Pendidikan dan
Pengajaran*, 25(1), 53-67.

- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10).
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580-1588.
- Sembiring, J. B. (2025). Pengembangan Media Smart Box Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101856 Gunung Rintih, In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum)* (Vol. 4, No. 1, Pp. 28-1).
- Sumiyati, S., Fauqi, A., & Jumiati, J. (2025). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(1), 11-16.
- Raharti, N., Jarmita, N., Hayati, Z., & Ramadhani, D. (2024). DEVELOPMENT OF THEMATIC HANDOUT MATERIALS BASED ON THE LOCAL WISDOM OF NUTMEG FOR LEARNING. *JURNAL ILMIAH*
- Triana, J. *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar*. 2023. Jawa Tengah: Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Kewajiban dan Hak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545-554.
- Zahro, N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Pembelajaran Matematika. *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.
- Hayati, Z., & Ulya, K. (2022). DEVELOPING STUDENTS' MATHEMATICAL UNDERSTANDING USING GEONGEBRA SOFTWARE. *Jurnal ilmiah didaktika: media ilmiah pendidikan dan pengajaran*, 22(2), 134-147.