

Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran PKN Siswa

Yuli Srihartati^{1*}, Muhammad Makki², Aminudin³

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Indonesia

³ Sekolah Dasar Negeri 26 Cakranegara, Mataram, Indonesia

Corresponding Author: Yuli Srihartati

Email*: idawahyu217@gmail.com

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY-SA License)



Abstrak: Penurunan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa sekolah dasar pada pelajaran PKN disebabkan adanya kejenuhan yang dirasakan mereka yang disebabkan adanya pembelajaran yang masih mengandalkan buku dalam memberikan ilmu pengetahuan. Dari permasalahan yang ada, maka peneliti menawarkan solusi dengan melaksanakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran Smart Box. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek siswa kelas 3 SDN 26 Cakranegara yang mana dilaksanakan saat semester genap tahun ajaran 2023/2024. Untuk instrumen menggunakan asesmen formatif yang telah divalidasi oleh guru pamong peneliti di SDN 26 Cakranegara. Sementara analisis data menggunakan proses deskriptif kuantitatif, yang pertama dilakukan tentu saja mengumpulkan nilai yang diperoleh saat tes formatif, kemudian menghitung nilai dan persentase secara klasikal dengan penekanan hasil belajar haruslah mencapai KKM yaitu 75, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dinyatakan tuntas. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran Smart Box dapat meningkatkan hasil belajar PKN.

Keywords: Hasil Belajar, Smart Box, PKN

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah kehidupan karena dengan adanya pendidikan dapat mengubah perilaku manusia. Tujuan utama dari pendidikan yaitu untuk membimbing siswa agar mengubah perilakunya menjadi individu yang utuh serta memiliki sikap yang sosial. Salah satu jenjang pada pendidikan formal adalah jenjang sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan sebuah jenjang pendidikan untuk anak-anak yang berusia antara 7-13 tahun (Sandra & Kusuma, 2024).

Seorang pendidik dituntut untuk agar dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajarannya. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta interaktif sehingga dapat menumbuhkan antusias siswa pada saat menerima materi pelajaran. Dalam proses belajar kemampuan berpikir dan mental digunakan dalam mempelajari bahan pembelajaran (Maharani & Fasa, 2024). Pembelajaran menyenangkan apabila guru menggunakan berbagai model, strategi, pendekatan dan media dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pramudya & Paksi, 2024). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara mencapai keberhasilan belajar.

Media pembelajaran adalah komponen yang bisa dikatakan jembatan penyampaian materi (Sitio dkk, 2024). Menurut Pangesti, Kurniawati & Rulviana (2024), 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 (Aminah & Yusnaldi, 2024). Menyenangkannya proses belajar akan menjadikan peserta didik termotivasi dalam mempelajari hal yang menjadi tujuan pembelajaran (Sumiyati, Fauqi & Jumiaty, 2025). Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, apalagi jika media yang digunakan sangat bervariasi, media dibagi menjadi dua, media dua dimensi dan media tiga dimensi. Maka *Smart Box* termasuk kedalam media tiga dimensi (Putri, Dewi & Ekawati, 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu tersampainya pesan dari pendidik ke

peserta didik (Pramudya & Paksi, 2024). Penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat komunikasi dari guru ke peserta didik bertujuan merangsang siswa mengikuti kegiatan pembelajaran (Maharani, Wachidah & Adriana, 2024). Media pembelajaran digunakan agar guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik tidak merasakan kebosanan (Putri, Dewi & Ekawati, 2023).

Kenyataan yang terjadi di sekolah dasar, penggunaan media *Smart Box* masih sangat jarang digunakan hal ini dikarenakan minimnya sarana dan prasarana sekolah. Masalah tersebut perlu mendapatkan perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, penggunaan Media *Smart Box* masih sangat jarang digunakan, karena keterbatasan sarana dan prasana, guru kelas III belum pernah menerapkan media pembelajaran *Smart Box* pada materi aku anak mandiri sebagai sarana pembelajaran dalam menjelaskan materi. Kebanyak guru masih menggunakan metode ceramah dalam nyampaikan materi pembelajaran, hal tersebut tentu saja akan mempengaruhi minat belajar siswa, siswa akan mulai merasa bosan dan kurang semangat dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga diperlukan media interaktif yang bisa membuat siswa tertarik dan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mengentahui peran penggunaan *Smart Box* terhadap minat belajar siswa dikelas III pada materi PKN dengan tema Aku Anak Mandiri.

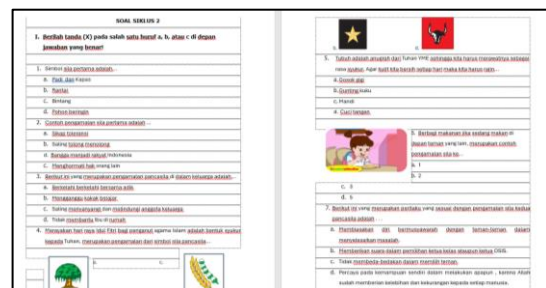
Metode Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan [eneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan agar pemahaman yang dimiliki oleh siswa semakin meningkat dengan berbantuan media interaktif yang sering dikenal dengan *Smart Box* terhadap siswa SD dengan tema Aku Anak Mandiri. Oleh karena itu, peneliti melakukan penerapan *SMART BOX* untuk meningkatkan hasil belajar. Dalam melaksanakan penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa SDN 26 Mataram, yang mana sampelnya hanya siswa kelas III SDN 22 Mataram sebanyak 23 orang. Alasan peneliti mengambil siswa kelas III karena dari hasil observasi mengungkapkan bahwa hasil belajar yang dimiliki sangatlah rendah dari siswa di kelas lain. Pelaksanaan penelitian sendiri dilaksanakan bertepatan dengan semester genap tahun ajaran 2023/2024 dari bulan february sampai bulan mei.

Selama proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan instrumen dalam bentuk asesmen formatif pada siklus I dan II yang telah divalidasi oleh satu orang guru pamong di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian. Untuk memperjelas instrumen tersebut, peneliti akan melampirkan dalam bentuk gambar di bawah ini.

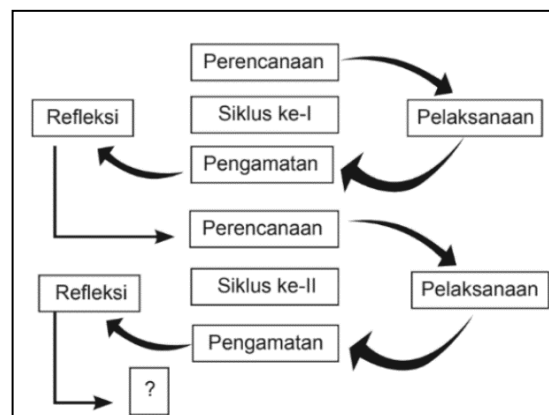


Gambar 1. Instrumen siklus 1



Gambar 2. Instrumen Siklus II

Acuan cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggar ada beberapa langkah seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Siklus PTK

Berdasarkan pada gambar di atas, tahapan penelitian dilakukan melalui empat langkah yaitu 1). Perencanaan tindakan yaitu kegiatan yang dilakukan peneliti dalam mempersiapkan proses pembelajaran tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, kemampuan awal yang diperoleh dari asesmen awal, indikator yang digunakan dalam rancangan pembelajaran, materi serta teknologi yang akan digunakan proses dalam kelas; 2). Pelaksanaan yaitu proses

berlangsungnya siklus yang dilakukan di dalam kelas sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan peneliti yang mana siklus yang berlangsung sebanyak dua kali; 3). Pengamatan yaitu bagian dalam mengamati langkah-langkah pembelajaran, mencatat kelebihan dan kekurangan siswa; 4). Refleksi yaitu kegiatan yang dilakukan setelah melakukan pengamatan sehingga disini peneliti yang bertindak sebagai pendidik akan melakukan perbaikan untuk pertemuan berikutnya. (Susilo, chotimah, Sari, 2022)

Setelah dilakukannya pengumpulan data, peneliti akan melakukan suatu analisis untuk mengetahui lebih lanjut rata-rata serta persentase klasikal dalam kelas tersebut. Untuk itu, analisis yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dapat diartikan sebagai penelitian yang mengolah data secara sistematis dalam bentuk presentase mengai objek yang diteliti. Obejk yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh oleh siswa yang mana jika nilai diperoleh mencapai KKM yaitu 75 maka dapat dikatakan tuntas. Dalam hal ini, peneliti menggunakan rumus untuk mempermudah perhitungan sebagaimana berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor}} \times 100$$

Selain nilai dan rata-rata belajar siswa yang ingin diketahui, peeliti juga ingin menghitung presentase ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus di bawah ini

$$p = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Untuk menentukan ketentusan klasikal dinyatakan berhasil apabila telah mencapai $\geq 80\%$, sedangkan untuk hasil belajar dikatakan tuntas setelah mencapai skor ≥ 75 .

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan penerapan media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 3 materi PKN dengan tema Aku Anak Mandiri, dapat dilampirkan hasil evaluasi yang telah dianalisis oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Data

No.	Waktu	Rata-rata	Persentase Klasikal
1.	Prasiklus	70	35%
2.	Siklus I	83	83%
3.	Siklus II	88	96%

Sumber. Analisis Data yang Dilakukan Oleh Peneliti

Berdasarkan informasi di atas, menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pra silus rata-rata yang dimiliki oleh siswa kelas 3 tersebut 70. Hal ini tentunya masih di bawah Ketuntasan Klasikal Minimal yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Sama halnya dengan persentase klasikal yang dimiliki saat pra siklus menunjukkan angka 35% yang mana hal ini jauh dari harapan sekolah yaitu 80%. Oleh karena itu, peneliti pun melaksanakan siklus I yang mana perolehan rata-rata telah mencapai KKM yaitu 83 dengan persentase klasikal 83%. Akan tetapi, pada siklus ini, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki kembali sehingga berlanjut ke dalam siklus 2. Dalam proses siklus 2 ini siswa mengalami peningkatan dapat dilihat dari rata-rata sekitar 88 dengan persentase klasikal sekitar 96%. Untuk memperjelas lebih lanjut, peneliti akan memaparkan lebih rinci di bawah ini.

Pelaksanaan Pra Siklus

Dalam proses pelaksanaan pra siklus ini, dari 23 siswa hanya 8 orang yang tuntas. Penjelasan lebih lanjut bahwa perolehan rata-rata nilai sekitar 70, tentunya di bawah KKM dari sekolah yaitu 75. Setelah diteliti lebih lanjut bahwa selama mempelajari pelajaran PKN siswa mengalami beberapa kendala yaitu 1). Siswa cenderung

kurang suka dengan pelajaran yang banyak bacaan; 2). Saat menjalani proses pembelajaran siswa merasa jenuh dan mengantuk; 3). Siswa masih bingung alasan penting harus mempelajari PKN; 4). Guru yang memberikan pembelajaran di dalam kelas hanya berpatokan dengan buku saja tidak menggunakan media. Dari beberapa kendala tersebut, menjadi bahan evaluasi peneliti yang bertindak sebagai pendidik di dalam kelas. Oleh karena itu, untuk meminimalisir hal tersebut maka akan dilaksanakan siklus I sebagai bahan perbaikan untuk pra siklus.

Pelaksanaan Siklus I

Untuk meminimalisirkan kejadian pada pra siklus, maka peniliti melaksanakan siklus I dengan melalui 4 proses yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam hal ini perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dengan membuat rancangan pembelajaran yang berisikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, indikator pembelajaran yang akan digunakan, materi yang akan disampaikan kepada siswa di dalam kelas, ice breaking yang digunakan untuk menenangkan pikiran siswa

serta media pembelajaran yang telah dibuat peneliti saat digunakan dalam proses pembelajaran, seperti pada Gambar di bawah ini.



Gambar 4. Smart Box

Kemudian, beralih pada keadaan pelaksanaan proses siklus I yang mana kondisi kelas menunjukkan siswa pada awalnya suntuk kemudian saat sebelum pembelajaran guru berusaha melakukan ice breaking untuk menumbuhkan semangat belajar. Setelah sekiranya siswa sudah merasa siap untuk menerima pelajaran maka guru pun memperkenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, siswa merasa sangat semangat untuk mengenal lebih lanjut media yang akan digunakan. Untuk penggunaan media memiliki cara kerja yang mana lambang garuda pancasila siswa diarahkan oleh peneliti untuk maju satu persatu untuk menempelkan lambang pancasila. Kantong perilaku Pancasila peneliti sudah menyiapkan gambar penerapan sila Pancasila 1-5, siswa maju satu persatu untuk mengambil gambar secara acak, kemudian mereka akan mnerauh gambar tersebut ke kantong yang telah disediakan. Misal sebagai contoh gambar gotong royong, termasuk penerapan ke sila ke-3 maka di taruh pada kantong sila 3.

Dalam proses pengamatan yang berlangsung saat pembelajaran, siswa sangat semangat dalam mengikuti pembelajaran. Setelah dianalisis lebih lanjut, sebanyak 19 orang yang tuntas dari 23 siswa yang mana menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83. Tentunya nilai tersebut telah mencapai Ketuntasan Klasikal Maksimal yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75, sedangkan untuk persentase klasikalnya adalah 83%. Namun, demikian setelah ditelaah lebih lanjut lagi, masih terdapat beberapa kendala saat proses pembelajaran yaitu 1). Ada beberapa siswa yang masih kurang fokus; 2) kurang manajemen waktu yang dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru;

dan 3) kurang penggunaan teknologi sebagai penyampaian materi.

Dari beberapa kekurangan yang terjadi pada proses siklus 1, maka peneliti akan melaksanakan siklus II untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan materi PKN. Adapun yang harus diperbaiki yaitu pembagian waktu dalam kelas, cara mengatur siswa serta media yang digunakan lebih dioptimalkan kembali.

Pelaksanaan Siklus II

Sebagaimana hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa harus dilakukan siklus II untuk mengoptimalkan pembelajaran dengan materi PKN tema Aku Anak Mandiri. Sama seperti yang dilaksanakan pada siklus 1, langkah awal yang dilakukan adalah melakukan perencanaan meliputi tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, media yang akan digunakan, pengaturan waktu, ice breaking untuk menyemangati siswa belajar. Kemudian, hal yang dilakukan selanjutnya yaitu melaksanakan rencana pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Dalam proses pelaksanaannya, siswa sangat bersemangat yang mana ditandai dengan antusias mereka saat melihat peneliti yang bertindak sebagai guru memulai pembelajaran. Seperti biasa, sebelum memulai pembelajaran guru mengarahkan siswa untuk berdoa terlebih dahulu, selanjutnya memberikan motivasi belajar, setelahnya melakukan ice breaking agar siswa merasa nyaman saat memulai pembelajaran. Sama halnya seperti pertemuan sebelumnya, siswa tetap melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart Box*.

Berdasarkan pelaksanaannya, maka peneliti dapat sekaligus melaksanakan pengamatan terhadap keberlangsungan dalam kelas yang mana pembelajaran diberikan sudah masuk ke dalam kategori optimal. Hal ini dapat dilihat dari analisis evaluasi nilai yang diperoleh siswa, rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas 3 dalam pembelajaran PKN sebesar 88 dengan persentase klasikal 96% ini telah jauh di atas nilai KKM dari sekolah yaitu 75. Hal ini tentu saja dikarenakan beberapa hal positif yang mulai diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu 1). Disiplin siswa saat mengerjakan tugas; 2). Pengaturan waktu yang baik dilakukan oleh guru; 3). Hal terpenting lainnya adalah penggunaan media pembelajaran yang telah maksimal ditambah lagi adanya sistem kuis menggunakan teknologi yang mana menambah antusiasme siswa. Untuk bagian refleksi dari siklus II ini adalah dengan menambah konsisten dari guru yang mana tetap memberikan inovasi-inovasi pembelajaran yang sangat unik sehingga siswa semakin antusias dalam belajar terutama tetap menekankan adanya disiplin tentang waktu.

Pembahasan

Hasil belajar merupakan indikator pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, perubahan sikap, maupun peningkatan pengetahuan (Setyawati, Dewi, Hayati, 2024). Hasil ini mencerminkan sejauh mana siswa berhasil menginternalisasi materi yang diajarkan, menerapkan keterampilan dalam konteks nyata, serta mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran (Zahra, Hanifah & Nugraha, 2024). Selain itu, hasil belajar juga dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti tes tertulis, tugas praktik, observasi, dan penilaian sikap, yang bertujuan untuk menilai efektivitas pembelajaran serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan (Nabila, Zuhdi & Wandik, 2024). Namun, realitas yang terjadi di lapangan tidak selalu sejalan dengan harapan guru di awal proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat pada pra siklus yang mana rata-rata nilai yang dimiliki oleh siswa sebesar 70 dengan 35% persentase klasikal tentu saja ini tidak mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Setelah diselidiki lebih lanjut ternyata ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yaitu adanya kejenuhan belajar dari siswa, pembelajaran yang berlangsung siang hari dan hal terpenting adalah guru yang tidak menggunakan media pembelajaran untuk menunjang transfer ilmu dalam kelas. Seperti yang diketahui bersama bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa sehingga secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar (Agustin & Misbah, 2024). Untuk itu, perlu adanya strategi pembelajar salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Smart Box*.

Smart Box adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Maulidiyah & Pangestu, 2024). *Smart Box* umumnya berupa perangkat yang dilengkapi dengan berbagai fitur digital, seperti tampilan multimedia, simulasi, animasi, serta permainan edukatif yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan (Widiyanti, Hendratno & Hanafia, 2024). Selain itu, *Smart Box* sering kali didesain untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui layar sentuh atau sensor (Zahro, Mefiani, Susendra & Masfuah, 2024). Penggunaan media ini bertujuan untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran konvensional, meningkatkan motivasi siswa, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Fadila & Rozie, 2024).

Kemudian, media tersebut diterapkan pada siklus I yang mana menyatakan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 83 dengan persentase klasikal sebesar 83%. Dalam hal ini, sebanyak 19 orang yang tuntas dari 23 orang. Sementara sisanya siswa yang belum tuntas terjadi karena disebabkan adanya pengaturan waktu yang kurang maksimal yang diberikan oleh guru. Ini sependapat dengan penelitian lainnya yang menyatakan bahwa pembelajaran di dalam kelas haruslah memperhatikan pengaturan waktu yang sangat konsisten. Hal ini tentu saja menjadi refleksi pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Kemudian, dilakukan siklus II dengan perbaikan yang telah direncanakan sebelumnya yaitu dengan adanya teknologi lebih memadai kemudian, pembagian waktu yang maksimal sehingga setelah dilakukan pengamatan menyatakan bahwa hasil belajar yang dimiliki oleh siswa tersebut sebesar 88 sebagai rata-rata nilai dengan persentase klasikalnya sebanyak 96%. Berdasarkan hasil dari siklus II tersebut maka dapat dikatakan hal ini sangat optimal tetapi perlu ditekankan lagi bahwa tetap harus adanya konsistensi dalam menerapkan pembagian waktu yang sangat ketat, menanamkan jiwa disiplin anak serta penggunaan media yang sangat berinovasi kemudian hari.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penggunaan media pembelajaran *Smart Box* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKN siswa secara signifikan. Peningkatan ini terjadi karena *Smart Box* merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Melalui fitur-fitur interaktif yang dimilikinya, *Smart Box* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar (Handayani dkk, 2024). Selain itu, penggunaan media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi secara mandiri (Manurung dkk, 2025). Dengan demikian, *Smart Box* menjadi salah satu inovasi yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berupa *Smart Box* sangat berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I hasil belajar yang tuntas diperoleh sebanyak 19 orang dengan persentase klasikal 83%. Kemudian siklus II hasil belajar

yang tuntas sebanyak 22 orang dengan persentase klasikal 96%.

Daftar Pustaka

- Agustini, S. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 41-56.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (3), 3077-3086.
- Fadila, M. N., & Rozie, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Smart Box terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi "Telling Time" Siswa Kelas IV SDN Bulak Banteng 1/263 Surabaya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3565-3576.
- Hsb, S. F. H., Humairah, N. I., Simanjuntak, M. J. S., Amar, F. S., Manurung, S. V., Ritonga, P. L., ... & Prasasti, T. I. (2024). Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran Bipa Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 3301-3313.
- Maharani, A., & Fasa, M. I. (2024). Strategi Bauran Pemasaran (Marketing Mix) Dengan Menggunakan Variabel 4p Pada Produk Tabungan Bank Syariah Guna Meningkatkan Minat Masyarakat Di Indonesia. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Maharani, A., Wachidah, L. R., & Adriana, I. Pemanfaatan Media Smart Box pada Pembelajaran Teks Iklan di Era Kurikulum Merdeka. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Maulidiya, R. A., & Pangestu, W. T. (2024). Penerapan Media Smart Box Pada Pembelajaran Pkn Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Sidotopo Wetan 1/255 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 533-542.
- Manurung, S. A. F., Pasaribu, Y., Sinaga, R. A., Sinabutar, S., & Situmorang, C. (2025). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Vi Pada Materi Masyarakat Ekonomi Asean Di Uptd Sd Negeri 122384 Pematangsiantar. *Pande Nami Jurnal (PNJ)*, 3(1), 01-08.
- Nabila, K., & Zuhdi, U. (2024). Penggunaan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Vb Sdn Manukan Kulon Ii/499 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 923-932.
- Widjayanti, O. D., & Hanafia, A. (2024). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Materi Bentuk Dan Sumber Energi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 479-488.
- Pangesti, F. A., Kurniawati, R. P., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 193-199.
- 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).
- Putri, T. S., Dewi, N. K., & Ekawati, Y. Y. (2024). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iv Sd Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10).
- Sandra, A. L., & Kusuma, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Mathematic untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 587-601.
- Sitio, K. A., Pakpakhan, M. B., Kameliatunnisa, N., & Saragih, N. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Minat Belajar Ppkn Meningkatkan Di Smp N 19 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 1(2), 226-235.
- Setyawati, D. U., Dewi, I. A. M. R., & Hayati, L. (2024). Implementasi Problem Based Learning Terintegrasi Pendekatan Teaching at The Right Level dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1300-1310.
- 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.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- 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. F., Nengtias, S., Mefiani, S., Susendra, M. A., & Masfuah, S. (2024). Uji Validitas Media Smart Box pada Mata Pelajaran IPA Materi Sumber Energi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 5(2), 83-90.