

**PENERAPAN MEDIA *SMART BOX* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS VI PADA MATERI MASYARAKAT EKONOMI ASEAN DI UPTD SD NEGERI 122384 PEMATANGSIANTAR**

**SAMUEL ALEXANDER FREDERIK MANURUNG<sup>1</sup>, YULIKA PASARIBU<sup>2</sup>, RUTH ARFIKA SINAGA<sup>3</sup>, SANIA SINABUTAR<sup>4</sup>, CINTAMI SITUMORANG<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail: <sup>1</sup>[samuelalexander1611@gmail.com](mailto:samuelalexander1611@gmail.com), <sup>2</sup>[yulikapasaribu41@gmail.com](mailto:yulikapasaribu41@gmail.com), <sup>3</sup>[arfikasinaga123@gmail.com](mailto:arfikasinaga123@gmail.com),  
<sup>4</sup>[saniagloria17@gmail.com](mailto:saniagloria17@gmail.com), <sup>5</sup>[situmorangcintami@gmail.com](mailto:situmorangcintami@gmail.com)

**INFO ARTIKEL**

**Riwayat Artikel :**

Diterima: 12- 12-2024

Disetujui: 09- 01-2025

**Kata Kunci :**

Media Pembelajaran *Smart Box*;  
Hasil Belajar Kognitif.

**ABSTRAK**

Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Adapun tujuan penelitian untuk mendeskripsikan penerapan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar kognitif kelas VI materi Masyarakat Ekonomi ASEAN serta mengukur peningkatan hasil belajar kognitif kelas VI materi Masyarakat Ekonomi ASEAN 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 20 peserta didik kelas VI A UPTD SD Negeri 122384 menjadi subyek dalam penelitian dengan melakukan 2 siklus. Berdasarkan temuan peneliti menunjukkan persentase ketuntasan belajar dengan menerapkan media smart box pada siklus I (36%) dan 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 VI materi Masyarakat Ekonomi ASEAN dapat dicapai dengan penerapan media smart box.

**ARTICLE INFO**

**Article History :**

Received : 12-12-2024

Accepted : 09-01-2025

**Keywords:**

*Smart Box Media; Cognitive Learning Outcomes.*

**ABSTRACT**

*The minimal use of media in social studies learning is the background for conducting this research. The aim of the research is to describe the application of smart box media to improve cognitive learning outcomes for class VI material on the ASEAN Economic Community and to measure the increase in cognitive learning outcomes for class VI material on the ASEAN Economic Community using smart box media. The method chosen by the researcher was Classroom Action Research (PTK) by applying Kemmis and McTaggart's design, namely, planning, implementation, observation and reflection. A total of 20 students in class VI A UPTD SD Negeri 122384 became subjects in the research by carrying out 2 cycles. Based on the findings, the researchers showed that the percentage of learning completeness by applying smart box media in cycle I (36%) and cycle II (89%). Seeing the completion percentage for cycle II of 89% indicates that*

*the previous success indicator determination of 85% has been fulfilled, so that the research was successful in cycle II. So it is concluded that increasing cognitive learning outcomes for class VI ASEAN Economic Community material can be achieved by implementing smart box media.*

## 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 & Rahmanyah, 2022). Sayangnya, tidak sedikit guru yang tidak menggunakan media saat menyampaikan materi pembelajaran termasuk juga pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

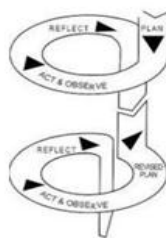
Pendidikan IPS merupakan pendidikan yang mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan sosial dalam rangka membentuk pribadi warga negara yang baik dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah. Pembelajaran IPS Terpadu dirancang secara sistematis tujuannya untuk meningkatkan pemahaman dan penanaman sikap pada diri siswa. Di dalam proses pembelajaran banyak melibatkan peran aktif antara guru dengan siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru melalui materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran. Esensi tujuan pembelajaran IPS adalah perubahan perilaku dan tingkah laku positif siswa sesuai dengan budaya, nilai, kebiasaan dan tradisi yang berlaku di dalam masyarakatnya. Dalam penelitian ini lebih mengarah pada tercapainya pola sikap pada diri siswa untuk saling menghormati, menghargai, dan kemampuan bekerjasama dengan orang lain. Dalam hal ini John Jarolimek (Nasiwan, dkk., 2017) menyatakan social studies has as its mission the task helping young people to develop competencies that enable them to deal with, and to some extent manage, the physical and social forces of the world in which they live. Such competencies make to possible for pupils to shape their lives in harmony with those forces. Social studies education should also provide young people with a feeling of hope in the future and confidence in their ability to solve social problems. Pendidikan IPS diarahkan, dibimbing dan dibelajarkan agar peserta didik menjadi warga negara dan warga dunia yang

baik dengan memiliki kepekaan, kemampuan memahami, menelaah dan ikut memecahkan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan serta mewarisi dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa. IPS mempunyai misi yang sangat berat yaitu membina warga masyarakat agar mampu menyelarakan kehidupannya berdasarkan kekuatankekuatan fisik dan sosial, serta mampu melahirkan kemampuan untuk memecahkan permasalahan sosial yang dihadapinya. Pengembangan kemampuan peserta didik sebagai warga masyarakat yang demokratis, kritis, peduli, dan sikap sosial tinggi harus dibarengi dengan upaya pengembangan nilai-nilai kehidupan yang kondusif dalam rangka terciptanya masyarakat yang demokratis dan dinamis. 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 penetian 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 VI SD pada materi Masyarakat Ekonomi ASEAN serta mengukur peningkatan hasil belajar kognitif kelas VI SD pada materi Masyarakat Ekonomi ASEAN 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 20 peserta didik kelas VI A UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar menjadi subyek dalam penelitian. Pengamatan atau observasi, tes dan wawancara adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru kelas VI A UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Kemudian, saat pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media *smart box*, guru melakukan pengamatan kepada peneliti dan peneliti melakukan pengamatan kepada peserta didik. Selanjutnya, pemberian tes berbetuk 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 2 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 atrikel 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.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilakukan peneliti, merancang desain dan menentukan materi yang akan dimuat dalam media *smart box*, membuat media smart box, menentukan tujuan pembelajaran, menyusun RPP, perencanaan proses pembelajaran, menyiapkan instrumen lembar observasi guru tahap perencanaan dan pelaksanaan, menyusun LKPD dan instrumen evaluasi untuk peserta didik. Tanggal 12 November 2024 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.

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 19 November 2024 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. Berikut disajikan

Tabel 3 terkait tabel ketuntasan hasil belajar kognitif Siklus I dan Siklus II berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan.

**Tabel 3. Hasil Belajar Kognitif Siklus I dan Siklus II**

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II
1.	Peserta didik tuntas	12	17
2.	Peserta didik belum tuntas	8	3
3.	Skor total	1370	1600
4.	Skor tertinggi	90	100
5.	Skor terendah	40	60
6.	Nilai rata-rata	68,5	80
7.	Persentase ketuntasan	60%	85%
8.	Persentase ketidaktuntasan	40%	15%
9.	Kategori	Sedang	tinggi

Perolehan persentase tahap siklus I, penerapan media *smart box* menunjukkan ketuntasan belajar dengan persentase 60%, rata-rata 68,5, skor tertinggi 90 dan skor terendah 40. 12 dari 20 peserta didik persentase 60% telah melampaui nilai KKM dan sisanya persentase 40% belum melampaui nilai KKM. 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 85%, rata-rata 80, skor tertinggi 100 dan skor terendah 60. 17 dari 20 peserta didik persentase 85% telah melampaui nilai KKM dan 3 sisanya persentase 15% belum melampaui nilai KKM. Indikator keberhasilan telah terpenuhi melalui perolehan kategori tinggi pada siklus II. Sebanyak 3 peserta didik yang belum tuntas disebabkan motivasi belajar yang kurang dilihat pada pengamatan siklus I dan siklus II. Mereka mengalami kesulitan saat memahami 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 85% menandakan penetapan indikator keberhasilan sebelumnya sebesar 60% telah terpenuhi, sehingga berhasilnya penelitian yaitu pada siklus II.

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 Masyarakat Ekonomi ASEAN menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Temuan ini didapatkan setelah melakukan wawancara dan meminta data nilai kepada guru kelas VI A UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar. Berdasarkan data nilai yang didapatkan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai KKM, 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 memasang 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 VI UPTD SD Negeri 122384 Pematangsiantar 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 VI SD materi Masyarakat Ekonomi ASEAN 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 saat menerapkan media smartbox pada siklus I (60%), siklus II (85%). Adanya peningkatan terlihat dari persentase sebelum penerapan dan sesudah penerapan media *smart box*. Maka disimpulkan peningkatan hasil belajar kognitif kelas VI SD materi Masyarakat Ekonomi ASEAN 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.

## REFERENSI

- 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>.
- 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., & 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/semnaskip/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.
- 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>.
- 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](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-penelitianpgsd/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>.