

**DEVELOPMENT OF SMART BOX SCIENCE LEARNING MEDIA BASED ON
AUGMENTED REALITY ASSEMBLR EDU ON INDONESIAN CULTURAL
WEALTH MATERIAL**

Dyah Ayu Puspitaningrum¹, Chumi Zahroul Fitriyah²
Universitas Jember^{1,2}
dyahayu.fkip@unej.ac.id¹, chumi.fkip@unej.ac.id²

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of optimal social studies learning in grade IV of SDN Karangrejo 4 Jember, which is caused by the lack of interest and interest of students in the material, due to the lack of variety in the use of innovative learning media. The purpose of this study is to determine the development process as well as the validity, effectiveness, and practicality of smart box learning media based on Augmented Reality Assemblr EDU in the subject of IPAS of Indonesian cultural wealth material. The type of research used is Research and Development (R&D) research with the Borg and Gall model which includes eight stages. The subjects of the study were 26 students of grade IV of SDN Karangrejo 4 Jember. Data was collected through interviews, tests, questionnaires, observations, and documentation, with interview sheet instruments, validation sheets, learning outcome test sheets, student response questionnaire sheets, and learning observation sheets. The data analysis techniques used are validity tests, reliability tests, product effectiveness tests, and practicality tests. The results showed that this learning media obtained a validity value of 93.33 in the "very feasible" category, the product effectiveness test obtained an average N-Gain value of 0.71 with the "high" interpretation category, and an average N-Gain of 70.70 with the "quite effective" category, and the practicality test obtained a score of 89.71 with the "very effective" category. Based on these results, it can be concluded that Augmented Reality-based smart box learning media meets valid, effective, and practical aspects.

Keywords: Learning Media, smart box, Augmented Reality, IPAS, Indonesian cultural wealth

ABSTRAK

Penelitian ini dimotivasi oleh kurangnya pembelajaran IPS yang optimal di kelas IV SDN Karangrejo 4 Jember, yang disebabkan oleh kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap materi, karena kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran inovatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan serta validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality Assemblr EDU* pada mata pelajaran IPAS tentang kekayaan budaya Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Riset dan Pengembangan (R&D) dengan model *Borg and Gall* yang mencakup delapan tahapan. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV SDN

Karangrejo 4 Jember. Data dikumpulkan melalui wawancara, tes, kuesioner, observasi, dan dokumentasi, dengan instrumen lembar wawancara, lembar validasi, lembar tes hasil belajar, lembar kuesioner respons siswa, dan lembar observasi pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji efektivitas produk, dan uji kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai validitas sebesar 93,33 pada kategori "sangat layak", uji efektivitas produk memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,71 pada kategori interpretasi "tinggi", dan rata-rata N-Gain sebesar 70,70 pada kategori "cukup efektif", serta uji kepraktisan memperoleh nilai sebesar 89,71 pada kategori "sangat efektif". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality* memenuhi aspek valid, efektif, dan praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *smart box*, *Augmented Reality*, IPAS, kekayaan budaya Indonesia

A. Pendahuluan

Kurikulum merdeka mengharapkan pentingnya inovasi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik serta interaktif, agar bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu inovasi yang bisa diimplementasikan guru adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang bukan hanya membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik serta menyenangkan, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, peran media pembelajaran untuk memperjelas pemahaman peserta didik, terutama dalam pemahaman konsep abstrak.

Menurut Ritonga & Aufa (dalam Aminah & Yusnaldi, 2024),

penggunaan media pembelajaran berperan dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, sehingga peserta didik tetap termotivasi, serta tidak mudah merasa bosan. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media visual. Media visual diartikan sebagai media yang memanfaatkan indera penglihatan untuk membantu memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Beberapa contoh media visual, meliputi gambar, poster, peta, diagram, majalah, flashcard, serta kotak pintar (*smart box*). Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, penyampaian materinya masih didominasi oleh teori. Oleh sebab itu, penerapan media pembelajaran yang inovatif diharapkan bisa digunakan guru

dalam mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi. Meskipun media pembelajaran berpengaruh dalam pembelajaran, tetapi pada kenyataannya di lapangan tidak semua pendidik menerapkannya secara optimal pada pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi sebelumnya ke SDN Karangreo 4 Jember terdapat beberapa permasalahan diantaranya kurangnya minat serta ketertarikan peserta didik dalam belajar, yang disebabkan karena kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran inovatif guna menunjang penyampaian materi. Pada proses pembelajaran IPAS, guru pernah menggunakan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran, contohnya seperti mengamati tumbuhan di sekitar dengan mengajak peserta didik ke luar kelas. Namun, media tersebut memiliki kelemahan, terutama karena adanya gangguan eksternal, seperti suara bising atau aktivitas lain di sekitar sekolah, mengingat lokasi SD terletak di sebelah jalan raya. Akibatnya, peserta didik mudah kehilangan fokus, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta cenderung berbicara sendiri dengan teman. Selain itu, guru juga

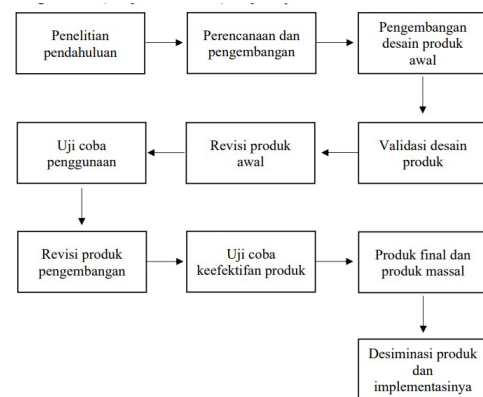
pernah memanfaatkan YouTube sebagai media pembelajaran. Namun, berdasarkan informasi tambahan dari Bapak Zainul selaku guru kelas IV, penggunaan media YouTube juga memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan kualitas LCD proyektor di kelas yang kurang baik, di mana tampilan layar tampak kekuningan dan kurang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, mereka tidak memberikan perhatian penuh pada saat penjelasan materi. Selama ini, guru lebih banyak mengandalkan buku LKS saja sebagai bahan ajar utama. Namun, buku tersebut kurang menarik bagi peserta didik karena sebagian besar isinya berbentuk teks tanpa banyak elemen visual yang mendukung pemahaman mereka. Simpulan hasil wawancara tersebut adalah bahwa media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru belum bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran IPAS belum berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sebagai solusi atas permasalahan ini, maka

akan dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality*. Harapan dari adanya inovasi ini adalah bisa menciptakan pengalaman belajar IPAS secara lebih menarik, kontekstual, serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) menurut model *Borg and Gall*. Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk merancang serta menghasilkan produk yang bisa meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran, melalui tahapan uji ahli. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality*, yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS, khususnya materi tentang kekayaan budaya Indonesia bagi siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) berdasarkan *model Borg and Gall*. Menurut *Borg and Gall* (dalam Masyhud, 2021), penelitian pengembangan merupakan suatu

proses yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk pendidikan. Penelitian *Research and Development* (R&D) menurut model *Borg and Gall* terdiri dari serangkaian langkah sistematis yang dirancang dengan tujuan menghasilkan produk. Prosedur penelitian *Research and Development* (R&D) berdasarkan model *Borg and Gall* disajikan pada bagan berikut :



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Berbasis *Augmented Reality* :

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality* untuk pembelajaran IPAS kelas IV pada materi kekayaan budaya Indonesia. Dalam proses pengembangannya, peneliti menggunakan model *Borg*

and Gall yang meliputi delapan tahapan, antara lain:

1. Penelitian pendahuluan. Tahap pertama dalam model pengembangan *Borg and Gall* adalah penelitian pendahuluan. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data awal dengan menganalisis masalah atau kebutuhan pada pembelajaran IPAS di SDN Karangrejo 4. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara secara tatap muka dengan Bapak Moh. Zainul Hasan, S.Pd.SD., selaku guru kelas IV, serta perwakilan tiga peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa kendala dalam pembelajaran IPAS adalah kurangnya minat serta ketertarikan peserta didik dalam belajar, yang disebabkan karena kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran inovatif guna menunjang penyampaian materi. Selain itu, sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas pada LKS. Hal ini memiliki dampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran IPAS di kelas IV. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Perencanaan dan pengembangan. Tahap kedua dalam model pengembangan *Borg and Gall* adalah perencanaan dan pengembangan. Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Perencanaan ini mencakup penyusunan konsep media, peralatan dan bahan yang dibutuhkan, serta materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality*, dengan materi IPAS bab 6 Topik B tentang kekayaan budaya Indonesia. Tahap ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan tujuan pembelajaran, serta mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.

3. Pengembangan desain produk awal. Tahap ketiga dalam model pengembangan *Borg and Gall* adalah pengembangan desain produk awal. Pada tahap ini, peneliti mulai

membuat desain awal media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality* berdasarkan hasil perencanaan yang telah dilakukan. Media ini terbuat dari bahan dasar karton tebal dan memiliki bentuk kotak (kubus). Isi dari media ini terbagi menjadi dua bagian, yakni bagian luar dan dalam media.

4. Validasi desain produk. Tahap keempat dalam model pengembangan *Borg and Gall* adalah validasi desain produk. Setelah desain awal media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality* selesai dibuat, dilakukan proses validasi yang bertujuan untuk memastikan bahwa desain media telah sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Validasi produk dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu validator ahli media oleh Bapak Prasetyo Adi Nugroho, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Jember, validasi ahli bahasa oleh Bapak Weldy Nugroho Detagory, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Jember, serta validasi ahli materi oleh Bapak Moh. Zainul Hasan, S.Pd.SD. selaku guru kelas IV SDN Karangrejo 4.

5. Revisi produk awal. Tahap kelima dalam model pengembangan *Borg*

and Gall adalah revisi produk awal. Revisi ini mencakup perbaikan pada desain, isi, maupun materi media pembelajaran sesuai dengan masukan dari ketiga validator ahli pada tahap validasi. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan kualitas media agar penggunaannya dalam pembelajaran menjadi lebih optimal. Hasil validasi yang telah dilakukan, menghasilkan saran serta masukan dari validator ahli media, bahasa, dan materi yang disajikan.

6. Uji coba penggunaan. Tahap keenam dalam model pengembangan *Borg and Gall* adalah uji coba penggunaan. Pada tahap ini, media pembelajaran yang sudah diperbaiki sesuai masukan dari ketiga validator ahli kemudian diuji coba dalam kelompok terbatas atau skala kecil. Uji coba ini memiliki tujuan untuk mengetahui tanggapan awal peserta didik mengenai media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality*, baik dari segi tampilan, isi, maupun kemudahan penggunaan. Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan media tersebut, peserta didik diminta mengisi angket respon yang berisi pernyataan mengenai pengalaman mereka selama menggunakan media tersebut.

Hasil angket ini digunakan untuk mengetahui apakah masih terdapat kekurangan atau bagian yang perlu diperbaiki sebelum media digunakan dalam skala yang lebih luas.

7. Revisi produk pengembangan. Tahap ketujuh dalam model pengembangan *Borg and Gall* adalah revisi produk pengembangan. Setelah dilakukan uji coba penggunaan, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran sesuai umpan balik dari peserta didik. Perbaikan ini difokuskan pada penyempurnaan aspek tampilan, isi, dan interaktivitas media, agar lebih menarik serta efektif penggunaannya dalam pembelajaran. Merujuk pada hasil uji coba penggunaan yang telah dilaksanakan sebelumnya, media pembelajaran menunjukkan kategori "Sangat Efektif" dan memperoleh respon positif dari peserta didik, sebagaimana ditunjukkan melalui hasil angket. Namun, terdapat saran dan masukan dari peserta didik untuk memperbaiki spin atau alat putar, dan peneliti sudah memperbaikinya. Dengan demikian, media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality* dinyatakan layak untuk diuji cobakan lebih lanjut pada cakupan yang lebih luas.

8. Uji coba keefektifan produk. Tahap terakhir dalam model pengembangan *Borg and Gall* adalah uji coba keefektifan produk. Tahap ini memiliki tujuan untuk menilai efektivitas pengembangan media pembelajaran. Uji coba keefektifan dilaksanakan dengan memberikan pretest dan posttest guna mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality*. Data dari hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui dampak media terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam menilai keberhasilan produk pengembangan secara menyeluruh. Keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan didasarkan oleh pemenuhan tiga aspek utama, yaitu validitas, keefektifan, dan kepraktisan. Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data mengenai tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality*. Kevalidan media pembelajaran dinilai melalui uji validitas oleh validator ahli media, bahasa, serta materi. Hasil validasi oleh ketiga validator menunjukkan

skor 140 dari skor maksimum 150. Selanjutnya, skor tersebut dihitung nilai kelayakannya dan diperoleh nilai 93,33, yang termasuk kategori "Sangat Layak" (81,00-100). Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality* telah memenuhi kriteria validitas serta dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran secara lebih luas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif melalui interaksi dan pengalaman langsung. Penggunaan media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality* menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi dan berdiskusi dalam kelompok, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, juga sejalan dengan teori motivasi ARCS dari John Keller, yang mengungkapkan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui empat elemen utama: *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Media ini

memenuhi elemen-elemen tersebut berdasarkan respon positif dari hasil angket peserta didik, yang menunjukkan bahwa tampilan visual dan *Augmented Reality* dapat menarik perhatian, memastikan relevansi dengan materi kekayaan budaya Indonesia, membangun kepercayaan diri peserta didik dalam eksplorasi mandiri, serta memberikan kepuasan belajar yang menyenangkan.

Lampiran 16. Media Pembelajaran *Smart Box* Berbasis *Augmented Reality*
Bagian luar media:



Bagian dalam media:





Permainan dan Kuis:



E. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran *smart box* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan Budaya Indonesia menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* hingga tahap kedelapan dari sepuluh tahapan yang ada, antara lain: 1) penelitian pendahuluan; 2) perencanaan dan pengembangan; 3) pengembangan desain produk awal; 4) validasi desain produk; 5) revisi desain produk awal; 6) uji coba penggunaan; 7) revisi produk pengembangan; serta 8) uji coba keefektifan produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, S. L., & Putra, G. M. C. (2024). Development of Environment Smart Box Media to Improve Social Science Learning Outcomes. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(3), 582–595.
- 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.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 183–188.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1), 21–29.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah,

- N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas IV. *Al Qodiri Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Keagamaan*, 20(3), 596–606.
- Lestari, D. W., Rusimamto, P., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education*, 5(2), 225–232.
- Mahmudi, K., Hutama, F. S., & Wardoyo, A. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis GAR (Grapic Augmented Reality). *UPT Percetakan & Penerbitan Universitas Jember*.
- Masyhud, M. S. (2021). Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Kependidikan. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Maulidiana, F., Arya Wardana, L., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1664–1675.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01).
- Nurkhaeriyah, & Aji, T. S. (2021). Konsep Ketenangan Jiwa dalam Q.S. AlInsyirah Studi Tafsir Al-Mishbah Karya M. Quraisy Shihab. 3(2), 81–92.
- Puspitaningrum, D. A., Istiqomah, H., & Fitriyah, C. Z. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio- Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 92–98.
- Putri, D. B., Karomah, F. M., & Rahmawati, I. (2024). Penerapan Media Smart Box Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Gumul Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 751–757.
- 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 (Vol. 9, Issue 1, pp. 11–18).
- Saputra, H. N. (2020). Augmented Reality dalam Pembelajaran. *Indonesian Digital Journal of Mathematics Education*, 7(2), 92–97.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran

- MA Al-Huda Karang Melati. Idaaratul'Ulum (Jurnal Prodi MPI), 4(2), 162–175.
- Sudarto, Amin, M., & Suriana. (2024). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 216 Talungeng. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(10), 757–764.
- Sukarelawa, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest. Penerbit Suryacahya.
- Sukaryanti, A., Murjainah, & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140–149.
- 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 Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 54–59.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). MEDIA PEMBELAJARAN (DARI MASA KONVENSIONAL HINGGA MASA DIGITAL). Bening Media Publishing.
- Tawakal, G., Muhaemin, & Ihsan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo. 13(1), 125–134.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 6(2), 489–499.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. 13(1), 545–554.