

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* BERBASIS BUDAYA LOKAL
SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR PECAHAN SENILAI PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 173153 SIBALANGA**

Cahya Tania Roma Asi Sitompul

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Smart Box* berbasis budaya lokal yang valid, praktis, dan efektif pada materi pecahan senilai kelas IV SD Negeri 173153 Sibalanga. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan senilai serta minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 173153 Sibalanga. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media

Smart Box memperoleh tingkat validitas sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase 94,6% dan ahli media sebesar 87,6%. Kepraktisan media memperoleh hasil 92,9% dari praktisi pendidikan dan 94,3% dari respon siswa dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata siswa dari 32,29 pada *pretest* menjadi 83,33 pada *posttest*. Hasil uji

NGain memperoleh skor 0,78 dengan kategori efektif. Dengan demikian, media *Smart Box* berbasis budaya lokal layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smart Box*, Pecahan Senilai, Budaya Lokal

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan guru untuk membimbing dan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik sekolah dasar adalah matematika. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami sehingga berdampak pada

rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena digunakan dalam berbagai bidang ilmu dan aktivitas manusia. Salah satu materi dasar matematika di sekolah dasar adalah pecahan senilai. Materi ini menjadi dasar bagi pembelajaran matematika selanjutnya sehingga pemahaman konsep pecahan perlu diberikan secara optimal sejak dini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 173153 Sibalanga, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan

dalam memahami materi pecahan senilai. Siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika dan penggunaan media pembelajaran di kelas masih minim. Guru lebih dominan menggunakan buku cetak sehingga proses pembelajaran kurang menarik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media Smart

Box memperoleh persentase sebesar 94,6% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 87,6% dengan kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media Smart Box memiliki tampilan yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan warna, ukuran tulisan, gambar, dan tata letak media dinilai sudah baik dan mampu menarik perhatian siswa. Ahli media juga menilai bahwa media Smart Box mudah digunakan dalam proses pembelajaran serta memiliki desain yang cukup kuat dan tahan digunakan berulang kali. Selain itu, media smart box juga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi

juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui permainan , diskusi, dan latihan soal yang terdapat dalam media. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Hasil respon siswa terhadap media *Smart Box* memperoleh persentase sebesar 94,3% dengan kategori sangat praktis. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media *Smart Box* sangat menarik dan menyenangkan digunakan dalam pembelajaran matematika. Siswa merasa lebih mudah memahami materi pecahan senilai karena media memuat gambar dan aktivitas yang membantu mereka memahami konsep secara nyata. Selain itu, siswa juga merasa lebih semangat belajar matematika karena pembelajaran dilakukan sambil bermain.

Antusiasme siswa terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mencoba menjawab soal-soal yang terdapat dalam media. Sebelum penggunaan media *Smart Box*, sebagian siswa cenderung pasif dan malu bertanya kepada guru. Namun setelah menggunakan media, siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keberanian dan keaktifan belajar siswa. Efektivitas media *Smart Box* dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa. Sebelum menggunakan media *Smart Box*, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 32,29. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pemahaman

siswa terhadap materi pecahan senilai masih rendah. Setelah penggunaan media Smart Box dalam proses pembelajaran, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 83,33. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media *Smart Box* mampu membantu siswa memahami materi pecahan senilai dengan lebih baik. Hasil uji *N-Gain* memperoleh skor sebesar 0,78 dengan kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini mampu membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antar pecahan senilai. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika sangat penting karena

mampu membantu siswa memahami materi yang sulit melalui pengalaman langsung.

Meskipun demikian, media *Smart Box* tetap memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi matematika lainnya maupun mata pelajaran lain di sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, media *Smart Box* berbasis budaya lokal dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Box* berbasis budaya lokal pada materi pecahan senilai kelas IV SD Negeri 173153 Sibalanga dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika disekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Setiap tahap dilakukan secara sistematis sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain meningkatkan hasil belajar, media *Smart Box* berbasis budaya lokal juga mampu meningkatkan minat belajar,

motivasi belajar, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian budaya lokal dalam media membuat siswa lebih dekat dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, media *Smart Box* berbasis budaya lokal dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep pecahan senilai di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R., dkk. 2022. Media Pembelajaran. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Buyung, dkk. 2022. Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar.

Djamaluddin & Wardana. 2019. Belajar

dan Pembelajaran. Jakarta: CV Kaaffah

Learning Center.

Hasan, dkk. 2021. Media Pembelajaran.
Klaten: Tahta Media Group.

Kristanto, A. 2016. Media
Pembelajaran. Surabaya: Bintang
Surabaya

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian
Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Mailani & Wulandari 2019. Pentingnya
Matematika dalam kehidupan sehari-
hari.

Jurnal Pendidikan Dasar.

Tafonao, T.2018. Perananan Media
pembelajaran dalam meningkatkan

Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi*

Pendidikan.

Wandini,R.2019. Pembelajaran

Matematika Untuk Sekolah Dasar.

Medan: CV Widya Puspita.