

*Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

## **Pengembangan Media *Smartbox* Berbasis Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 112312 Simpang Empat**

**Bella Apriani<sup>1</sup>, Irsan<sup>2</sup>, Wildansyah<sup>3</sup>, Elvi Mailani<sup>4</sup>, Try Wahyu Purnomo<sup>6</sup>**

***PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan***

Surel : [bellaapriani61@gmail.com](mailto:bellaapriani61@gmail.com), [irsanrangkuti23@gmail.com](mailto:irsanrangkuti23@gmail.com)

---

### **ABSTRACT**

This research was conducted with the aim of producing Smartbox learning media based on the two stay two stray model that is valid and effective for improving student learning outcomes. This research uses the type of research and development (Research and Development) with the ADDIE model. The subjects of this research were 25 class IV students at SDN 112312 Simpang Empat. The data collection techniques used in this research were interviews, documentation, questionnaires and tests. Data analysis was carried out qualitatively and quantitatively. The results of this research are: 1). Producing Smarbox learning media based on my material and my needs in class IV. 2). Validation results from media experts obtained a feasibility percentage of 92.5%, including in the very feasible category. Validation from material experts shows a feasibility percentage of 96%, also included in the very feasible category. The assessment from learning practitioners obtained a feasibility percentage of 96%, which is also classified as very practical. 3). The results of the media field trials were quite effective, it was proven that the pre-test and post-test results increased from an average value of 64.2 to an average of 88.8. Then, the N-Gain score was obtained, namely 0.70, which included the "Medium" criteria. The interpretation category for the effectiveness of Smarbox learning media is 70% which is categorized as "Quite Effective".

**Keywords:** *Development, Media, Two Stay Two Stray*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Smartbox berbasis model two stay two stray yang valid, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 112312 Simpang Empat yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Analisis data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah: 1). Menghasilkan media pembelajaran Smarbox pada materi aku dan kebutuanku di kelas IV. 2). Hasil validasi dari ahli media diperoleh persentase kelayakan sebesar 92,5 % termasuk dalam kategori sangat layak. Validasi dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan 96 %, juga termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian dari praktisi pembelajaran diperoleh persentase kelayakan dengan persentasi 96%, yang tergolong juga dalam kategori sangat praktis. 3). Hasil uji coba lapangan media cukup efektif, terbukti hasil pre-test dan post-test yang meningkat dari rata-rata nilai 64,2 menjadi rata-rata 88,8. Kemudian, diperoleh nilai skor N-Gain yaitu 0,70 yang termasuk kriteria "Sedang". Kategori tafsiran efektifitas media pembelajaran Smarbox yaitu 70% yang dikategorikan "Cukup Efektif".*

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media, Two Stay Two Stray*

Copyright (c) 2024 Bella Apriani<sup>1</sup>, Irsan<sup>2</sup>,  
Wildansyah Lubis<sup>3</sup>, Elvi Mailani<sup>4</sup>, Try Wahyu Purnomo

---

✉ Corresponding author :

Email : [bellaapriani61@gmail.com](mailto:bellaapriani61@gmail.com)

HP : 085357481873

Received 7 Agustus 2024, Accepted 25 Agustus 2024, Published 31 Agustus 2024

## PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah capaian belajar yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar meliputi beberapa aspek yaitu kognitif, psikomotorik, afektif, dan wawasan yang di dapatkan peserta didik. Tujuan dari proses belajar adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam, penerapan pengetahuan dalam konteks praktis, serta pengembangan keterampilan analisis, sintesis, dan evaluasi. Melalui belajar, siswa diharapkan dapat tidak hanya memahami konsep-konsep kunci dalam mata pelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Proses pembelajaran juga bertujuan untuk membentuk kemampuan analisis yang kritis, memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi hubungan antar konsep dan menyusun informasi menjadi pandangan yang lebih komprehensif. Selain itu, tujuan melibatkan pengembangan kreativitas dalam pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi yang efektif, serta keterampilan kolaborasi dalam kerja tim. Melalui pembelajaran, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap positif, nilai etika, dan kemandirian belajar yang membawa manfaat jangka panjang dalam kehidupan pribadi dan profesional mereka. Hal ini sejalan dengan Wirada dkk., (2020, h.7) Mengatakan bahwa Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda.

Harapan ideal untuk hasil belajar di Indonesia meliputi kolaborasi antara pemerintah, sekolah, orang tua dan

masyarakat untuk menciptakan lingkungan yang efektif. Pemerintah diharapkan mendukung kebijakan pendidikan inklusif, memfasilitasi sarana pendidikan yang memenuhi syarat dan memberikan tunjangan untuk pembinaan guru. Sekolah diharapkan menjalankan pendidikan yang kreatif dan menarik dan juga relevan, serta lingkungan yang mendukung untuk belajar peserta didik. Orang tua diharapkan agar terlibat aktif pada pendidikan anaknya, menurunkan emosional yang baik, dan ikut serta dalam kegiatan di sekolah. Masyarakat diharapkan memberikan sokongan moral dan sosial, memfasilitasi sumber daya untuk pembelajaran di luar kelas, dan mendorong semangat literasi dan pendidikan sepanjang hayat. Dengan adanya kerjasama dari pihak pemerintah, sekolah, orang tua dan masyarakat akan menjadi fondasi untuk dapat mencapai hasil belajar yang ideal di Indonesia, hingga terciptanya masyarakat yang terdidik, berpengetahuan dan berketerampilan.

Sewaktu sepanjang beberapa dekade terakhir, Indonesia telah mencapai kemajuan signifikan di bidang pendidikan, seperti kesempatan belajar yang lebih luas dan alokasi anggaran pendidikan yang signifikan. Namun kenyataannya, meskipun ada peningkatan kemajuan belajar siswa di Indonesia masih sangat lambat. Permasalahan ini tidak dapat diselesaikan hanya dengan kebijakan pemerintah pusat. Ditemukan bahwa skor dari *Program for International Student Assessment (PISA)* peserta didik di Indonesia pada pelajaran sains hanya mencapai 66,11% yang masih dalam kategori rendah dan menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 61 dari 81 negara yang mengikuti tes PISA.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 112312 Simpang Empat pada tanggal 21 Oktober 2023 diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak yang belum mencapai kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut perolehan hasil belajar IPAS peserta didik.

**Tabel 1. Perolehan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV**

<b>N O</b>	<b>Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1.	$\geq 75$	10	35%	Tuntas
2.	$< 75$	16	65%	Belum Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan tabel 1.1 diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 112312 Simpang Empat yang mencapai KKTP sebanyak 10 peserta didik atau sekitar 35% dan yang belum mencapai KKTP sebanyak 16 peserta didik atau sekitar 65% dari total keseluruhan peserta didik. dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa lebih banyak nilai peserta didik yang belum tuntas atau belum mencapai KKTP dibandingkan dengan nilai peserta didik yang sudah tuntas pada mata pelajaran IPAS. Setelah dilakukannya observasi diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah. Dalam pembelajaran IPAS belum menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah

dan penugasan sehingga siswa kurang antusias dan tidak aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung selain itu, model pembelajaran dikelas juga kurang bervariasi sehingga peserta didik mudah bosan dan jenuh saat belajar. Dengan penggunaan model pembelajaran siswa akan antusias dalam proses pembelajaran karena dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian siswa.

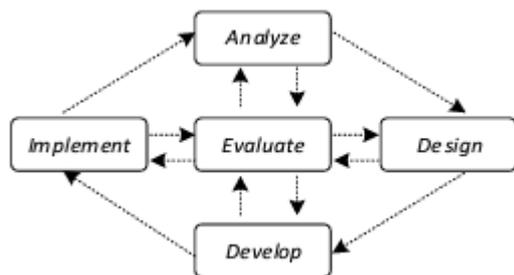
Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian pengembangan media berbasis gambar dengan judul. "Pengembangan Media *Smartbox* Dengan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat". Diharapkan penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 112312 Simpang Empat.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektikan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2019, h. 396) sesuai dengan namanya *Research & Developmnet, Design and Development Research* dan *Development Reserch* yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya metode tersebut berkenaan dengan pengembangan sebuah produk, dengan melalui proses perencanaan, produksi dan evaluasi validitas produk yang telah dibuat. Dalam buku ini menggunakan nama yang

*Research and Development* yang artinya adalah penelitian dan pengembangan dan dapat diartikan sebagai cara untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dibuat. Pada pengertian tersebut, kegiatan penelitian ini disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian).

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang adalah singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini digunakan oleh peneliti karena model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Prosedur pengembangan dalam model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1. Tahapan ADDIE**

Penelitian ini dilakukan di SDN 112312 Simpang Empat, Kecamatan Marbau, Kabupaten Labuhanbatu Utara, Provinsi Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 112312 Simpang Empat tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap dengan jumlah siswa 25 orang 12 laki-laki dan 13 perempuan. Selain itu, guru dan validator ahli juga turun berperan sebagai subjek penelitian. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah media *Smartbox* pada materi Aku

dan Kebutuhanku.

Teknik pengumpulan data adalah langkah paling utama dalam melakukan penelitian, tujuannya yaitu untuk mendapatkan data. (sugiyono, 2019, h. 296) Adapun teknik pengumpulan data terdiri dari Angket/Kuesioner, Wawancara, Observasi dan Tes. Teknik analisis data terdiri dari uji validitas instrument penelitian, uji reabilitas, uji kelayakan dan analisis hasil belajar.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah pengembangan produk berupa media pembelajaran *Smartbox* yang akan diterapkan pada siswa kelas V SD Negeri 112312 Simpang Empat dengan materi Aku dan Kebutuhanku. Adapun hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

### 1. *Analysis* (Analisis)

Peneliti melaksanakan observasi dikelas IV pada saat pembelajaran dan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri 112312 Simpang Empat. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui apa saja permasalahan di dalam kelas. Adapun permasalahan dan kebutuhan yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media yang interaktif dalam proses belajar mengajar.
2. Kurangnya model pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.
3. Kondisi sekolah dan perkembangan media pembelajaran

#### 1) Analisis Kebutuhan

Analisis ini digunakan untuk menentukan masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran di SD Negeri 112312 Simpang Empat. Pada hasil wawancara yang didapat dengan guru kelas IV menyatakan bahwa masih terbatasnya media

pembelajaran yang menarik dan interaktif agar dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru hanya mempersiapkan Modul dan buku cetak saja.

### 2) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik sangat penting untuk dilakukan untuk mengetahui setiap karakter peserta didik sehingga akan didapatkan apa pengembangan media pembelajaran yang cocok untuk peserta didik. analisis yang akan dilakukan adalah aspek kognitif yang ada pada peserta didik. dan untuk mengetahui perkembangan karakteristik peserta didik dibutuhkan data tentang usia siswa. Usia siswa kelas V SD Negeri 112312 Simpang Empat Berkisar 10-12 tahun.

### 3) Analisis Materi

Analisis materi ditujukan untuk tampilan dan isi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Smartbox*. Materi yang dianalisis untuk diterapkan pada media pembelajaran *Smartbox* tersebut ialah materi tentang Aku dan Kebutuhanku, mata pelajaran IPS yang lebih mengarah ke pelajaran IPS. Analisis ini digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik. tujuan pembelajaran tersebut akan tercapai jika analisis materi dengan kompetensi dasar dan indikator sesuai dengan media yang dikembangkan.

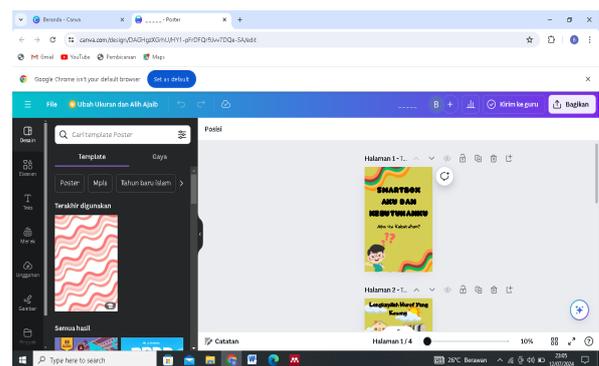
### 4) Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan setelah mengetahui kompetensi dasar (KD) dan indikator yang sesuai dengan materi yang sesuai dengan media

pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuan analisis media *Smartbox* ini dilakukan agar dapat diketahuinya pengembangan media *Smartbox* akan berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Adapun tujuan pembelajaran pembelajaran berdasarkan media *smartbox* yang dikembangkan yaitu : Melalui diskusi, peserta didik dapat mendeskripsikan perbedaan antara kebutuhan dengan keinginan dengan tepat.

## 2. Design (Desain)

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, peneliti akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Smartbox*. Media *Smartbox* didesain dengan aplikasi canva yang berisi materi IPAS tentang Aku dan Kebutuhanku. Media *smartbox* ini akan dibuat dengan berbentuk box yang bisa dibuka dan isi didalamnya berupa permainan dan dipadukan dengan model pembelajaran yang interaktif sehingga siswa akan ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Berikut ini tampilan media *smartbox* menggunakan aplikasi canva.



Gambar 2. Desain *smartbox* di aplikasi Canva

## 3. Development (Pengembangan)

Pada tahapan *Development* (Pengembangan) ini peneliti akan mengembangkan sebuah produk media

pembelajaran *smartbox* dan didesain dengan menggunakan aplikasi canva agar tampilan menarik dan bervariasi. Dalam tahapan ini peneliti membuat produk media pembelajaran *smartbox* yang akan divalidasi kepada para ahli. Hasil dari validasi produk akan menghasilkan produk akhir yang layak digunakan dilapangan dalam proses belajar mengajar. Berikut ini langkah-langkah untuk mendapatkan produk akhir yang valid.

### 1) Produk

Tahap pengembangan dimulai dengan membuat suatu media atau disebut produk. Produk ini kemudian akan di nilai agar dapat mengetahui apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak layak untuk digunakan. Produk dikatakan layak jika tidak ada revisi, tetapi sebaliknya jika dinyatakan belum layak maka produk tersebut memerlukan revisi. Canva adalah aplikasi yang digunakan untuk mendesain. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran *smartbox*.



Gambar 3. Tampilan awalan media *smartbox*



Gambar 4. Tampilan *smartbox* kuis lengkapilah huruf yang kosong



Gambar 5. Tampilan *smartbox* kuis pertanyaan



Gambar 6. Tampilan *smartbox* menempelkan gambar

## 2) Validasi Produk

### Hasil Validasi Materi

Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *smartbox* meliputi beberapa aspek antara lain materi, penyajian materi dan bahasa. Aspek-aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Pernyataan yang digunakan berjumlah 12 pernyataan untuk mendapatkan kelayakan materi pada media *smartbox*. skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert dengan 5 skala kategori, sangat setuju SS=5, setuju S=4, ragu-ragu R=3, tidak setuju TS=2, sangat tidak setuju STS=1.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Materi	Kesesuaian materi pada media pembelajaran <i>Smartbox</i>					✓
Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi					✓
	Kesesuaian media dengan materi yang digunakan					✓
	Kemernarikan materi yang mendorong minat belajar peserta didik					✓
	Kesesuaian materi					✓
	Kebenaran materi				✓	
	Kemernarikan isi materi					✓
	Kejelasan isi materi					✓

	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
	Kesesuaian soal dengan materi					✓
Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD				✓	
	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik					✓

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi dengan skor total 58, sedangkan skor yang diharapkan adalah 100, maka dihitung persentase kelayakan Perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor kesetruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{58}{100} \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Jadi hasil kelayakan materi pada media pembelajaran adalah 96% yang pada tabel kategori layak digunakan tanpa revisi.

## 3) Hasil Validasi Ahli Media

Untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan maka ada dua aspek yang akan di uji kelayakannya, yaitu : tampilan media dan penggunaan media. Aspek-aspek tersebut akan dikembangkan menjadi 16 pernyataan untuk mendapatkan penilaian kelayakan media yang dikembangkan.

**Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan media	Relevansi konten dengan materi					✓
	Desain tidak mengganggu kejelasan materi					✓
	Kemenarikannya gambar					✓
	Kerapihan media					✓
	Ketetapan penggunaan gambar					✓
	Kesesuaian gaya bahasa				✓	
	Keterbacaan teks					✓
	Penempatan tata letak yang sesuai dengan media					✓
	Ketetapan penempatan teks					✓
	Ukuran media yang sesuai				✓	
	Tulisan yang terdapat dalam media mudah dibaca oleh peserta didik				✓	
	Media menarik perhatian/				✓	

	konsentrasi siswa						
Penggunaan media	Kemudahan Pengoperasian media						✓
	Media praktis digunakan						✓
	Kemudahan menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran					✓	
	Media dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran					✓	

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dengan skor total 74, sedangkan skor yang diharapkan adalah 100, maka dihitung dengan persentase kelayakan Perhitungan persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{74}{80} \times 100\% \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

#### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahapan ini peneliti akan memberikan angket kepada pendidik untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Angket respon guru terhadap media pembelajaran *smartbox* terdiri beberapa aspek-aspek yang dikembangkan menjadi 10

pernyataan yang akan mendapatkan penilaian praktikalitas yang dikembangkan. Berikut adalah hasil respon pendidik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 4. Hasil respon guru kelas**

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku					✓
2.	Tampilan Media yang menarik perhatian siswa					✓
3.	Bahasa yang mudah dipahami siswa					✓
4.	Permainan pada media pembelajaran mudah untuk dipahami					✓
5.	Penyampaian materi menarik dan tidak membosankan				✓	
6.	Media ini memudahkan dalam proses belajar materi “Aku dan Kebutuhanku”					✓
7.	Media mudah digunakan oleh siswa tanpa banyak kesulitan.					✓
8.	Desain yang menarik dan estetik				✓	
9.	Media ini praktis digunakan dalam pembelajaran					✓
10	Desain permainan sesuai dengan materi					✓

Berdasarkan hasil penilaian reponden

dengan skor total dibuat dalam jumlah yaitu 48, sedangkan skor yang diharapkan adalah 100, maka dihitung kelayakannya dengan rumus persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100 \\ &= \frac{48}{50} \times 100 \\ &= 96\% \end{aligned}$$

### 5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah melakukan implementasi, selanjutnya peneliti akan mengevaluasi siswa untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap pembelajan IPAS Materi Aku dan Kebutuhanku setelah menerapkan media pembelajaran *smartbox*. pada tahapan ini penliti akan melakukan uji validasi soal, uji reabilitas test dan melakukan pretest dan post-test untuk mengukur kevalidan soal dan hasil belajar siswa.

#### 1) Uji Validasi Soal

Uji validitas berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang harus diukur. Untuk mengetahui kevalidan soal maka harus di uji validasi akan dilakukan disekolah kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia. Peneliti membuat 35 instrumen soal dan hasil dari uji validasi didapatkan 20 soal yang valid. Berikut tabel hasil validitas soal menggunakan *product moment*:

**Tabel 5. Validasi Instrumen Soal**

RINGKASAN HASIL UJI VALIDASI SOAL			
SOAL BUTIR	$r_{xy}$	$r_{tabel}$	STATUS
1	0,550576	0,3882	Valid
2	0,40563	0,3882	Valid
3	0,420875	0,3882	Valid
4	0,538677	0,3882	Valid

5	0,009479	0,3882	Tidak Valid
6	0,262226	0,3882	Tidak Valid
7	0,434836	0,3882	Valid
8	0,403488	0,3882	Valid
9	0,101266	0,3882	Tidak Valid
10	0,540262	0,3882	Valid
11	0,446138	0,3882	Valid
12	0,560311	0,3882	Valid
13	0,28071	0,3882	Tidak Valid
14	0,335483	0,3882	Tidak Valid
15	0,005772	0,3882	Tidak Valid
16	0,302116	0,3882	Tidak Valid
17	0,487003	0,3882	Valid
18	0,105598	0,3882	Tidak Valid
19	0,497717	0,3882	Valid
20	0,473776	0,3882	Valid
21	0,394602	0,3882	Valid
22	0,158975	0,3882	Tidak Valid
23	0,445642	0,3882	Valid
24	0,689588	0,3882	Valid
25	0,621761	0,3882	Valid
26	0,023033	0,3882	Tidak Valid
27	0,288499	0,3882	Tidak Valid
28	0,115958	0,3882	Tidak Valid
29	0,400577	0,3882	Valid
30	0,240133	0,3882	Tidak Valid
31	0,084146	0,3882	Tidak Valid
32	0,608877	0,3882	Valid
33	0,491708	0,3882	Valid
34	0,504727	0,3882	Valid
35	0,257781	0,3882	Tidak Valid

**2) Uji Reabilitas Tes**

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh aman instrument test dapat digunakan secara berulang-ulang dan jika di uji akan tetap dengan hasil yang konsisten. Dalam menguji reabilitas tes peneliti menggunakan *Cronbach Alpha*. Jika nilai *Alpha* yang didapatkan dari perhitungan di atas 0,70 maka instrument tersebut dapat dinyatakan reliable. Hasil uji reliabilitas tes akan diringkas dan disajikan pada tabel 4.5 dibawah ini:

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Tes**

<b>Instrumen</b>	<b>Cronbach Alpha</b>	<b>Keterangan</b>
20 Soal	0.758	Reliabel

Dari hasil uji yang dilakukan ditunjukkan bahwa nilai *Alpha* yang diperoleh adalah  $0.758 > 0.70$ . dan dapat disimpulkan bahwa instrument soal yang digunakan sudah reliabel.

**3) Uji N-gain**

Berdasarkan hasil uji coba penggunaan media pembelajaran *smartbox* pada siswa kelas V SD Negeri 112312 Simpang Empat didapatkan hasil sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sebelum (*posttest*) menggunakan media pembelajaran *smartbox* meningkat dari 64.2 menjadi 88.8. peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *smartbox* uji coba produk di ukur menggunakan N-Gain.

Berdasarkan hasil N-Gain pada uji coba pada media pembelajaran *smartbox* maka diperoleh nilai N-Gain Score 0.70 dengan persentasi 70 dengan kriteria cukup efektif yang berarti dengan penggunaan media *smartbox* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 112312

Simpang Empat.

## SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dirangkum sebagai berikut:

1. Tingkat kelayakan pada media pembelajaran *smartbox* ditentukan oleh penilainya dari ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 96 dengan persentase kelayakan 96% masuk dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan penilaian dari ahli media memberikan skor 92,5 dengan persentase 92,5% dan masuk dalam kategori “sangat layak”
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *smartbox* di tentukan oleh guru kelas IV SD Negeri 112312 Simpang Empat. Penilaian guru kelas memberika skor 96 dengan persentase 96% masuk dalam kategori sangat layak.
3. Berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa, penggunaan media Smarbox dapat terbukti efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh perbandingan hasil pre-test dan post-test di kelas IV SDN 112312 Simpang Empat. Rata-rata nilai pre-test adalah 64,2 sedangkan rata-rata nilai post-test menjadi 88,8. Artinya, peningkatan hasil belajar sebesar 24,6. Kemudian, diperoleh skor N-Gain yaitu 0,70 yang termasuk kriteria cukup efektif dalam kriteria normal N-Gain. Sehingga dapat disimpulkan kategori tafsiran efektifitas media pembelajaran Smarbox adalah sebesar 70% yang dikategorikan cukup efektif.

## DAFTAR RUJUKAN

Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E.,

- Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., et al. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (R. Damayanti, Ed.) (2nd ed.). JAKARTA: Bumi Aksara.
- Bali, M. M. E. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 30–42.
- Cahyaningtyas Tiara Intan, Maruti Endang Sri , Rulviana Vivi, R. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahita Sdn Inklusi Sukowinangun 02 Magetan, 10(2), 66–72. Retrieved from <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pa-edagoria>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108. Retrieved from <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe>
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (1st ed.). Ponorogo: Bening Pustaka.
- Harahap, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan*

- Pembelajaran.* (N. Rismawati, Ed.) *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran.* Bandung: Widina.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* (Sutopo, Ed.). Bandung: ALFABETA.