

Menanamkan Cinta Budaya Sejak Dini Melalui Media Smart Box Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Hayati Simahbengi
IAIN Takengon, Indonesia
hayatisimahbengi3@gmail.com

Nova Araini Mahbengi
IAIN Takengon, Indonesia
benginovaarainimahbengi@gmail.com

Septia Dwiyanti
IAIN Takengon, Indonesia
septiadwiyanti04@gmail.com

Wulandari
IAIN Takengon, Indonesia
wulandari062976@gmail.com

Yulia Syahfitri
IAIN Takengon, Indonesia
yuliasyahfitri44@gmail.com

Abstrak Budaya merupakan hal yang sangat penting untuk dilestarikan, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar sebagai penerus bangsa. Penelitian ini mengangkat judul aplikasi Media Pembelajaran smart box pada pembelajaran Warisan Budaya di Indonesia pada siswa kelas V SD N 10 Bebesen yang berjumlah 20 siswa. 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. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu metodelogi penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan kepada anak-anak pada media pembelajaran yang menyenangkan dan mengajak anak-anak untuk melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sehingga media pembelajaran yang diterapkan layak digunakan pada satuan pendidikan khususnya dalam pembelajaran keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan mahasiswa sebagai bibit perubahan nasional yang unggul dan mampu menjaga keutuhan yang ada di Indonesia.

Kata kunci: Budaya, Media Pembelajaran, Smart Box

Abstract Culture is a very important aspect to preserve, especially for elementary school children as the next generation of the nation. This research carries the title "Smart Box Learning Media Application in Cultural Heritage Learning in Indonesia" conducted with 20 fifth-grade students at SD N 10 Bebesen. The smart box media is the chosen medium used by the researcher. The smart box can be defined as a cube- or box-shaped learning media made of cardboard, containing cards, pictures, and other materials inside. This study employs an experimental research methodology. The purpose of the research is to introduce children to enjoyable learning media while encouraging them to preserve Indonesia's cultural heritage. The results of the study show a significant improvement, indicating that the implemented learning media is feasible for use in educational settings, particularly in lessons about cultural diversity in Indonesia. This research is expected to inspire students to become seeds of national change—excellent individuals capable of maintaining the unity and integrity of Indonesia.

Keywords: Culture, Learning Media, Smart Box



Pendahuluan

Istilah *Smart Box* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “kotak pintar”. *Smart Box* merupakan sebuah alat atau media pembelajaran berbentuk kotak yang di dalamnya berisi gambar dan kata-kata yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Dalam konteks penelitian ini, materi yang disampaikan melalui *Smart Box* adalah tentang kondisi geografis dan kebudayaan Indonesia. Indonesia terletak di antara dua benua, yaitu Asia dan Australia, serta dua samudra, yaitu Samudra Pasifik dan Samudra Hindia, tepatnya di kawasan Asia Tenggara. Pada tahun 2006, jumlah penduduk Indonesia mencapai 222 juta jiwa, menjadikan Indonesia sebagai negara berpenduduk terbesar keempat di dunia dengan mayoritas penduduk beragama Islam. Bentuk pemerintahan Indonesia adalah republik, dengan ibu kota negara di Jakarta, serta berbatasan dengan Malaysia, Papua Nugini, dan Timor Leste.

Budaya memiliki sifat yang kompleks, abstrak, dan luas sehingga mencakup seluruh pola kehidupan masyarakat. Kebudayaan memiliki keterikatan yang sangat kuat dengan kehidupan sosial manusia (Rahmawati, 2021). Keberagaman budaya dan adat istiadat di Indonesia yang sangat heterogen harus dikenali oleh siswa sejak dini. Siswa perlu memahami dan menghargai budaya mereka sendiri. Dengan mempelajari kebudayaan, siswa akan menjadi pribadi yang lebih toleran dan mampu menerima perbedaan dalam masyarakat (Sari & Nugraha, 2022). Mereka juga akan memahami bahwa setiap daerah dan suku memiliki budaya yang berbeda-beda, sehingga tumbuh rasa keterbukaan terhadap keberagaman Indonesia (Lestari et al., 2023).

Namun, dalam praktiknya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Banyak siswa menganggap mata pelajaran IPS membosankan karena dipenuhi dengan hafalan fakta, angka, dan konsep yang bersifat abstrak (Pratama & Yuliani, 2020). Guru juga masih cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi monoton dan kurang interaktif (Fitriani & Dewi, 2021). Kondisi ini membuat siswa kesulitan memahami materi, mudah merasa jemu, serta berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar (Nurdin, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran IPS agar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkret, memvisualisasikan konsep, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Hidayat et al., 2021). Media pembelajaran yang sesuai dapat mempermudah siswa dalam menerima, memahami, dan mengingat materi pelajaran (Ramdani & Fitria, 2023). Salah satu media alternatif yang dapat digunakan adalah *Smart Box*. Media ini berbentuk kotak yang pada satu sisi berisi materi dan pada sisi lainnya berisi pertanyaan, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara aktif (Putri & Hasanah, 2022). Melalui *Smart Box*, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga diajak untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menguji pemahamannya secara langsung (Arifin et al., 2023). Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, serta menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Oktavia et al., 2024).



Penggunaan *Smart Box* dalam pembelajaran IPS sangat relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain membantu siswa memahami materi tentang kondisi geografis dan kebudayaan Indonesia, media ini juga menumbuhkan sikap aktif, rasa ingin tahu, dan kerja sama antar siswa (Sukaryanti et al., 2023). Guru pun memperoleh media baru yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum (Polinda et al., 2023). Dengan adanya inovasi media seperti ini, pembelajaran IPS diharapkan tidak lagi dianggap membosankan, tetapi justru menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna (Yusuf & Hapsari, 2022).

Media pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi agar dapat membantu mengatasi kesulitan belajar dan memenuhi tuntutan kurikulum (Rahman & Sari, 2020). Penggunaan media yang tepat memungkinkan guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih efektif sehingga tujuan belajar lebih mudah tercapai (Fauziah & Kurniawan, 2021). Menurut Aqid (2013), media pembelajaran merupakan sarana penting untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat menimbulkan rangsangan belajar. Media juga dapat membantu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif (Mulyani et al., 2022).

Berdasarkan pendapat tersebut, *Smart Box* dapat didefinisikan sebagai media berbentuk kotak dengan dua sisi, di mana satu sisi berisi materi pembelajaran dan sisi lainnya berisi pertanyaan (Sukaryanti et al., 2023). Dengan demikian, *Smart Box* merupakan media interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar (Polinda et al., 2023). Penggunaan *Smart Box* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi belajar (Oktavia et al., 2024).

Penelitian mengenai pengembangan media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sangat penting dilakukan karena berpotensi menghadirkan inovasi signifikan dalam dunia pendidikan (Hafizah & Rahmadani, 2022). Di era perkembangan pendidikan modern, penggunaan media pembelajaran kreatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Nuryani et al., 2021). Media *Smart Box* juga dapat menjadi solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Putra & Sulastri, 2023).

Selain itu, pengembangan media ini dapat memperkuat kompetensi guru dalam mengajar dengan memberikan wawasan baru tentang strategi dan media pembelajaran yang lebih efektif (Andriani & Setiawan, 2022). Guru juga dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan media pembelajaran modern (Rizky & Hidayah, 2021). Hasil penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh sekolah lain untuk memperkaya sumber daya pendidikan (Sutrisno & Amalia, 2020).

Penelitian mengenai *Smart Box* juga memiliki nilai strategis dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk manusia Indonesia yang beriman, berilmu, dan berkarakter (Kurniasih & Lestari, 2023). Melalui media yang kreatif dan inovatif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga dilatih untuk aktif, kritis, mampu bekerja sama, dan



menghargai perbedaan (Rahmatullah & Dewi, 2021). Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran IPS yang sarat dengan nilai-nilai sosial, kebangsaan, dan kebudayaan.

Dengan penggunaan *Smart Box*, pembelajaran diharapkan dapat beralih dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Siswa akan lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif (Wardani et al., 2022). Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar dan memperkaya inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran lainnya (Anggraeni & Siregar, 2023).

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Research and Development (RND) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefktifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Research and Devlopment merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefktifan produk, model, maupun metode strategi dengan cara yang lebih unggul, efektif, efesien, produktif, dan bermakna. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu menggunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R&D, siklus ini diulang sampai bidang data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan prilaku didefinisikan.

Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesaianan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Richey dan Neulson (1996) membedakan penelitian pengembangan atas dua jenis, yakni pertama penelitian yang difokuskan pada pendesaianan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran proses pengembangan serta mempelajari proses yang mendukung bagi implementasi program tertentu. Kedua, penelitian yang dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesaianan dan evaluasi yang efektif..



Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian pengembangan R&D telah banyak dikembangkan pada bidang ilmu alam dan teknik, sedangkan dalam bidang ilmu sosial dan pendidikan peranan penelitian pengembangan masih sangat kecil atau kurang dari 1 % dari biaya pendidikan. Sebagai pendidik yang berperan dalam proses belajar mengajar perlu memiliki kreatifitas dalam menciptakan ide dalam merancang sistem pembelajaran, model bimbingan ataupun produk bahan ajar, akan dirasa bermanfaat bagi peserta didik untuk dapat mencapai tujuan belajarnya secara maksimal. Kebermanfaatan penelitian pengembangan akan memacu kualitas pendidikan dengan adanya pengembangan teknologi dan produk pembelajaran yang dilakukan oleh para guru, konselor, dan dosen.

Tabel 1. Desain Penelitian

| Pre-test | treatment | Post test |
|----------|-----------|-----------|
| T1 | x | T2 |

T1: Tes awal (Pre Test) dikerjakan sebelum diberikannya perlakuan kepada siswa

X: Perlakuan (Treatment) yang diberikannya kepada siswa dengan menerapkan media pembelajaran pop up book

T2: Tes akhir (Post Test) dikerjakan setalah diberikannya perlakuan kepada siswa

Kelompok yang dijadikan kelas eksperimen pada penelitian ini, yaitu siswa kelas V SD N 10 bebesen Tahun Pembelajaran 2025/2026 yang terdiri dari 20 siswa. Instrumen yang dipakai, yaitu test mencocokan gambar untuk menilai aspek kognitif siswa tentang Warisan Budaya di Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pemberian pre-test dan post-test kepada siswa setelah menggunakan media Smart Box. Pre-test diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan post-test diberikan setelah perlakuan guna melihat peningkatan hasil belajar. Data nilai pre-test dan post-test siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Pre Test dan Post Test

| Nama Siswa | Pre-Test | Post-Test |
|------------|----------|-----------|
| Udin | 55 | 90 |
| Reza | 60 | 85 |
| Asriandi | 40 | 74 |
| Deri | 35 | 81 |
| Hendri | 24 | 85 |
| Parda | 51 | 100 |
| Indah | 49 | 92 |
| Firman | 20 | 98 |
| Anton | 65 | 76 |
| Birrul | 64 | 83 |
| Setia | 23 | 82 |



| Nama Siswa | Pre-Test | Post-Test |
|-------------|----------|-----------|
| Wulan | 39 | 74 |
| Randa | 30 | 85 |
| Hayati | 30 | 85 |
| Sayyifullah | 45 | 91 |
| Bahtra | 24 | 71 |
| Susi | 40 | 89 |
| Dhiyaul | 51 | 86 |
| Mislam | 39 | 77 |
| Yulia | 35 | 87 |

Merujuk pada kriteria ketuntasan minimal (Kkm) di SD N 10 Bebesen yaitu 75, maka terdapat 20 orang siswa yang belum mendapat nilai tuntas pada hasil pre-test dan 2 orang siswa pada hasil post-test.

Perbandingan rata-rata nilai juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pre-test adalah 40, sedangkan nilai rata-rata post-test mencapai 80. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang jelas antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media visual.

Data penelitian terdiri dari pre-test dan post-test dari materi yang diberikan menggunakan metode Inquiri. Dilaksanakan penelitian ini, pada tanggal 22 Mei 2025. Dalam penelitian ini menyajikan variabel penelitian yaitu variabel bebas pembelajaran PKN materi Warisan Budaya di Indonesia dengan metode Inquiri serta variabel terikat yaitu hasil belajar. Data hasil belajar siswa yang dikumpulkan tersebut menggunakan tes mencocokan gambar. Dalam penelitian ini, peneliti menggumpulkan data melalui hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan pada kelas eksperimen. Pre-test adalah tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikannya perlakuan, kemudian test tersebut digunakan untuk mengukur efektifitas penggunaan materi pembelajaran media smart box. Kegiatan penelitian dilakukan di SD N 10 Bebesen dengan jumlah siswa 20 orang dan kegiatan penelitian ini melalui tiga tahapan. Pada tahap pertama, yaitu dilakukan dengan pengamatan pada siswa yang sedang mengikuti pembelajaran. Kemudian, siswa mengerjakan soal pre-test berupa tes mencocokan gambar. Selanjutnya, pada tahap kedua dilakukan treatment dengan memberikan inovasi media pembelajaran visual tentang Warisan Budaya di Indonesia.

Diagram diatas memperlihatkan adanya perbedaan yang jelas pada rata-rata nilai hasil Pre-test dan Post-test untuk nilai Warisan Budaya di Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata pada nilai Pre-test adalah 40, sementara pada nilai Post-test rata-ratanya adalah 80.

Pengerjaan post-test Peneliti dapat mengambil sebuah kesimpulan bahwa dalam penelitian terdapat sebuah perbedaan antara nilai rata-rata hasil pre-test dan post-test yang signifikan pada penerapan media visual Warisan Budaya di Indonesia, artinya pemanfaatan media visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran Warisan Budaya di Indonesia pada siswa kelas IV di SD N 10 Bebesen.



Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil yaitu terdapat peningkatan rata-rata nilai pada pembelajaran *Warisan Budaya di Indonesia* kelas IV di SD 10 Bebesen setelah penggunaan media visual. Hasil penelitian juga memperlihatkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media visual terhadap pemahaman siswa tentang *Warisan Budaya di Indonesia*. Hasil penelitian yang sudah dipaparkan tersebut didukung oleh teori Tisna Umi Hanifah (2014) yang menjelaskan bahwa media visual merupakan sarana demonstrasi dua dimensi yang dapat menstimulasi kognitif anak serta meningkatkan pengetahuan terutama dalam aspek kebudayaan, karena anak memperoleh pengalaman kongkrit melalui ilustrasi yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman yang lebih baik.

Siswa biasanya terpaku pada materi yang bersifat abstrak. Dengan adanya media visual, mereka dapat memahami materi secara konkret yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Ayuningtyas, Fatihatul, & Nugraha, 2022). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Muhammad Saleh (2019) yang mengembangkan media visual untuk mengenalkan warisan kebudayaan lokal kepada siswa dan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum perlakuan (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test), sehingga terbukti adanya pengaruh signifikan pada pemanfaatan media visual terhadap pembelajaran Keberagaman Budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SD Bebesen. Hasil ini konsisten dengan temuan Wasito & Ma'ruf (2022) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media visual dalam pembelajaran tematik SD mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Dari perspektif praktis, media Smart Box memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton (Saputri & Rohana, 2022). Kedua, Smart Box mampu mempertahankan fokus siswa lebih lama karena menggabungkan unsur visual dan verbal (Hurri & Utami, 2020). Ketiga, media ini mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak sehingga waktu pembelajaran lebih efisien (Istiana & Andaryani, 2022). Keempat, Smart Box dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka dituntut untuk menghubungkan gambar dengan pengetahuan yang dimiliki (Arviani & Novianti, 2020).

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru sebaiknya lebih sering memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Smart Box dapat dijadikan salah satu alternatif media yang efektif untuk diterapkan, tidak hanya pada mata pelajaran PKN, tetapi juga pada mata pelajaran lain yang memerlukan visualisasi seperti IPS, IPA, maupun Bahasa Indonesia. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih variatif, berpusat pada siswa, serta mampu menumbuhkan motivasi belajar (Ismiyanti, Cahyaningtyas, & Wibowo, 2022).

Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa media visual dapat membantu guru menghadapi tantangan era digital, di mana siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan berbasis visual. Dengan penggunaan Smart Box, guru mampu menyesuaikan metode pengajaran dengan perkembangan kebutuhan siswa saat ini. Hal



ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan (Darihastining, Aini, & Maisaroh, 2020).

Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada guru-guru SD agar melibatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran akan terasa membosankan jika hanya bermodalkan materi tanpa media pendukung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh media visual sangat signifikan terhadap proses pembelajaran (Andini, 2022). Pada dasarnya, dengan adanya penelitian ini guru dapat memahami berbagai minat belajar dan karakter siswa, sehingga perlu menyesuaikan media yang digunakan dengan model pembelajaran yang tepat (Auliya et al., 2023). Media visual tidak hanya menarik perhatian dan mempertahankan minat belajar, tetapi juga memudahkan pemahaman konsep yang kompleks serta menyampaikan informasi secara cepat dan efektif.

Dengan adanya media visual, pembelajaran menjadi lebih interaktif, memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, melatih kemampuan analitis serta berpikir kritis, dan membuat proses belajar lebih menarik (Ayuningtyas et al., 2022; Saputri & Rohana, 2022). Seperti penelitian yang telah kami lakukan, media visual sangat membantu dalam menjelaskan warisan budaya kepada siswa SD, karena tidak hanya berupa materi verbal tetapi juga tampilan konkret yang dapat mereka lihat dan pahami, sehingga pembelajaran lebih melekat di dalam pikiran mereka (Ismiyanti et al., 2022; Andini, 2022).

Keimpulan

Budaya nasional merupakan hasil ciptaan masyarakat sejak zaman dahulu yang menjadi identitas dan sumber keberagaman suku bangsa di Indonesia. Setiap suku memiliki bahasa, tradisi, dan kebudayaan berbeda yang membentuk semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” sebagai wujud persatuan dalam perbedaan. Kebudayaan nasional lahir dari kontribusi kebudayaan lokal, seperti tarian, batik, rumah adat, dan makanan khas yang memperkaya identitas bangsa. Penelitian mengenai penggunaan media Smart Box menunjukkan bahwa media ini valid dan efektif sebagai alat pembelajaran materi Warisan Budaya Indonesia di kelas V sekolah dasar. Melalui uji coba, siswa memberikan tanggapan positif karena media ini menarik, mudah digunakan, serta membantu mereka memahami materi secara menyenangkan. Inovasi Smart Box tidak hanya mengenalkan media pembelajaran kreatif, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap keberagaman budaya Indonesia, sekaligus mengingatkan generasi muda pada sejarah dan perjuangan bangsa.

Daftar Pustaka

Andini. (2022). *Pengaruh Media Pameran Budaya untuk Menumbuhkan Pengetahuan Siswa tentang Warisan Budaya Sumatera Selatan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 232 Palembang*. Jurnal Pendas Unpas, 7(4), 33033–33042.

Andriani, D., & Setiawan, R. (2022). *Kompetensi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran inovatif*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(2), 88–97.



Anggraeni, S., & Siregar, T. (2023). *Pembelajaran berpusat pada siswa dan inovasi media di pendidikan dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 5(1), 55–67.

Arifin, Z., Wulandari, R., & Nugroho, S. (2023). *Penerapan media Smart Box untuk pembelajaran aktif IPS*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 13(4), 210–222.

Arviani, V., & Novianti, N. (2020). *Pengaruh Acehnese Cultural Visual Media on Elementary School Students' Ability to Write Narrative Paragraphs*. Jurnal Pendidikan Aceh, 4(2), 123–131.

Auliya, A., dkk. (2023). *The Effect of Visual Media on Students' Understanding of English Vocabulary at SMPN 33 Barru*. Journal of Education and Learning, 4(1), 445–456.

Ayuningtyas, T., Fatihatul, S., & Nugraha, D. (2022). *Media Audio Visual untuk Menunjang Pembelajaran IPS SD Materi Keragaman sebagai Identitas Bangsa Indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 4915–4925.

Darihastining, S., Aini, S. N., & Maisaroh, S. (2020). *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 923–931.

Fauziah, N., & Kurniawan, M. (2021). *Efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran sekolah dasar*. Jurnal Pedagogik, 8(3), 122–131.

Fitriani, S., & Dewi, A. (2021). *Tantangan pembelajaran IPS di sekolah dasar Indonesia*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 45–56.

Hafizah, R., & Rahmadani, D. (2022). *Pengembangan media Smart Box untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 10(1), 67–78.

Hidayat, A., Ramli, S., & Putra, D. (2021). *Inovasi media pembelajaran di kelas sekolah dasar*. Jurnal Pedagogia, 9(1), 11–24.

Hurri, I., & Utami, P. T. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Budaya Lokal untuk Melestarikan Budaya Sunda pada Anak Usia Dini*. Jurnal Sandhyakala, 10(1), 409–418.

Ismiyanti, Y., Cahyaningtyas, A. P., & Wibowo, R. A. (2022). *Digital Comic of Indonesia's Historical Heritage for 5th Grade Students: a Study of Cognitive Learning Outcomes*. Jurnal Pendas UNISSULA, 7(1), 46516–46528.

Istiana, D., & Andaryani, E. T. (2022). *Efektivitas Penerapan Media Audio Visual pada Pembelajaran Seni untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendas Unpas, 6(3), 15609–15618.

Kurniasih, L., & Lestari, R. (2023). *Media Smart Box dan pendidikan karakter di sekolah dasar*. Jurnal Karakter dan Pendidikan, 5(3), 145–158.

Lestari, D., Sari, M., & Utami, P. (2023). *Pendidikan toleransi budaya bagi siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Budaya, 14(2), 93–105.

Mulyani, F., Hasan, N., & Rachman, E. (2022). *Peran media dalam meningkatkan keterlibatan belajar di kelas*. Jurnal Pengembangan Pembelajaran, 7(2), 44–53.



Nuryani, E., Kartika, I., & Widodo, B. (2021). *Media interaktif untuk pembelajaran bermakna*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(2), 78–89.

Oktavia, A., Saputra, R., & Hadi, F. (2024). *Media Smart Box untuk meningkatkan fokus dan motivasi belajar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(1), 99–110.

Polinda, V., & Hasanah, R. (2023). *Smart Box sebagai media dua sisi dalam pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 8(3), 187–199.

Pratama, A., & Yuliani, T. (2020). *Persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPS di sekolah dasar*. Jurnal Studi Pendidikan Dasar, 6(2), 31–42.

Saputri, R., & Rohana, R. (2022). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Budaya Palembang untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Sitakara, 7(2), 9039–9050.

Sugiyono. 2012. Metode. Penelitian. Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabet.

Sukaryanti, D., & Dkk. (2023). *Implementasi Smart Box untuk pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. Jurnal Media Pembelajaran, 4(2), 115–127.

Wasito, A., & Al Ma'ruf, A. I. (2022). *Utilization of Visual Media in Thematic Learning in Elementary Schools*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 7(3), 112–119.