



Pengaruh Media Pembelajaran *Smartbox* Berbasis QR Code terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV

Zahra Salsa Bella^{1*}, Feri Noperman², Yusnia³

¹²³ Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, INDONESIA

¹²³Jl. Cimanuk Km 6,5 Padang Harapan Kota Bengkulu

* Korespondensi: E-mail: zahrasalsabella37@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of *Smartbox* learning media based on QR Code on the learning interest of fourth-grade students in the IPAS subject at SD Negeri Gading Cempaka District, Bengkulu City. The research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The design applied is The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study consisted of fourth-grade students from SD Negeri Gading Cempaka District, a school with A accreditation, implementing the Merdeka curriculum, and supported by adequate technology such as Chromebooks, projectors, and WiFi networks. Sampling used the Cluster Random Sampling technique. The selected experimental group was class Four A at SDN 05 Bengkulu City, and the control group was class Four B at SDN 24 Bengkulu City. The tool used for both the pretest and posttest was a 10-statement questionnaire. Methods for analyzing the data included t-test inferential analysis, precondition tests, and descriptive statistics. The experimental group outperformed the control group on average after the intervention, with a posttest score of 40.34 compared to 35.38. H_0 is rejected and H_a is approved since the t-test results demonstrated a significance value of $0.002 < 0.05$. Therefore, *Smartbox* media that utilizes QR codes has a beneficial impact on students' motivation to study.

Keyword: *Smartbox*, IPAS, Learning Interest

1. PENDAHULUAN

Siswa di sekolah dasar mendapat banyak manfaat dari materi pembelajaran konkret karena menyediakan konteks yang lebih nyata untuk ide-ide yang lebih abstrak. Menurut Permani *et al.*, (2024) Penggunaan media konkret memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pelajaran dengan cara yang lebih bermakna, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Premis utama konstruktivisme adalah

bahwa pembelajaran paling baik dicapai melalui pengalaman langsung, oleh karena itu hal ini masuk akal (Hasan *et al.*, 2021). Suhelayanti *et al.*, (2023) IPAS merupakan Integrasi ilmu sosial dan sains ke dalam kerangka kurikulum terpadu merupakan salah satu terobosan tersebut. Sains merupakan topik penting yang harus dipelajari siswa sekolah dasar karena membantu mereka mempersiapkan diri menghadapi dunia nyata. Pada dasarnya pembelajaran IPAS Mendidik dan meneliti fenomena kosmos, termasuk entitas hidup dan

tak hidup, serta bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan lebih dari sekadar mengajarkan hal-hal baru; mereka juga ingin membuat orang tertarik, terlibat, dan ingin tahu (Khaira Ummah & Mustika, 2024).

Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk tujuan pendidikan, termasuk sebagai alat bantu pengajaran bagi instruktur dan saluran untuk transmisi informasi antara lembaga pendidikan dan murid-murid (Abdul et al., 2021:3). Menurut Larasati Nur Indah Prawesti et al., (2024) Untuk membantu proses pembelajaran dan membantu perolehan, pemrosesan, dan penyimpanan pengetahuan, media pembelajaran adalah kombinasi alat, bahan, atau teknologi apa pun yang menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Sejalan dengan pendapat Astuti et al., (2024) Media dengan tujuan instruksional adalah media yang memberikan pengetahuan dan berfungsi sebagai peta jalan menuju tujuan tertentu.

Smartbox merupakan alat pengajaran dan materi pendidikan dinamis yang dapat melibatkan siswa lebih dalam dalam proses pembelajaran (Sinaga et al., 2022). Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, media ini dibuat untuk menyediakan lingkungan belajar yang menarik dan menghibur (Sudarto et al., 2024). *Smartbox* atau kotak pintar menurut Sukaryanti et al., (2023) Media ini berbentuk kotak dua sisi. Terdapat alat bantu visual di satu sisi dan

pertanyaan- pertanyaan terkait materi kursus di sisi lainnya. Menurut Putri et al., (2024) penggunaan media *smartbox* ini adalah Baik instruktur maupun siswa mungkin merasa lebih mudah untuk menyajikan dan memahami materi kursus. Media *Smartbox* terdiri dari balok atau kubus kardus yang berisi berbagai bentuk media seperti gambar, kartu, dan lainnya (Aspiati et al., 2023).

QR Code merupakan teknologi dua dimensi yang dapat menyimpan berbagai jenis data, seperti teks, URL, atau informasi lainnya, yang dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat seperti *smartphone*. QR Code sering digunakan dalam berbagai bidang karena sifatnya yang praktis, efisien, dan mampu menyajikan informasi secara cepat. Media *Smartbox* berbasis QR Code sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPAS karena sifatnya yang mendukung visualisasi dan eksplorasi mandiri.

Dibandingkan pendahulunya, penelitian ini menambahkan sesuatu yang baru. Penting bagi keberhasilan program pendidikan, penelitian ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep kompleks dengan lebih baik, tetapi juga menyelidiki bagaimana minat ilmiah siswa kelas empat dipengaruhi oleh media pembelajaran *Smartbox* berbasis kode QR. Dengan demikian, media ini sangat relevan untuk pengajaran sains, terutama dalam menjawab kebutuhan siswa pada tahap operasional konkret yang

membutuhkan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman nyata dan teknologi modern (Alifa et al., 2024). Selain itu, penelitian ini juga membahas penggunaan QR code dalam *smartbox*, yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara digital dan lebih mudah (Fitriana & Setyasto, 2023). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 05 Kota Bengkulu, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Siswa masih kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi, hanya mencatat tanpa benar-benar memahami isi pembelajaran, serta kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, terdapat minimnya komunikasi dua arah antara instruktur dan siswa, yang seringkali bertindak mengganggu atau bahkan ingin meninggalkan kelas karena bosan. Hal ini menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam belajar masih minim, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman dan partisipasi di kelas.

Setelah berdiskusi bersama wali kelas IVA dan berkolaborasi dalam mencari solusi terhadap permasalahan tersebut, maka, *Smartbox* adalah alat yang hebat untuk membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri. Salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk membuat siswa mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran adalah *Smartbox*, sebuah sumber belajar interaktif. (Sinaga et al., 2022). Untuk

memperkaya konten pada media *smartbox*, sebuah teknologi yang disebut QR Code (*Quick Response Code*) dapat disematkan pada media *smartbox*.

Tujuan utama penelitian ini adalah meneliti bagaimana minat siswa kelas empat terhadap sains dipengaruhi oleh materi pembelajaran *smartbox* berbasis kode QR. Tujuan penggunaan media ini di kelas adalah agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran mereka sendiri, bekerja sama lebih baik dengan instruktur mereka, dan pada akhirnya memahami konsep-konsep sains yang dibahas. Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Smartbox* berbasis QR Code Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS".

2. METODE

Penelitian ini mematuhi standar penelitian kuantitatif dan menggunakan sains kuasi-eksperimental. Dalam penelitian eksperimental, praktik umum adalah membandingkan variabel eksperimen yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan. Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen membentuk kuasi-eksperimen.

Penelitian ini menggunakan jenis desain penelitian *The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah SD Negeri yang Terakreditasi A, Mempunyai rombongan 4, memiliki fasilitas teknologi yang memadai

seperti *chromebook*, *projector*, dan jaringan Wi-Fi dan menggunakan kurikulum merdeka.

Teknik penarikan sampel yang digunakan adalah teknik *cluster random sampling* dari ke-2 sekolah dasar tersebut maka peneliti mengundinya dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yang diundi secara acak. Sampel diambil secara acak dengan mengundi seluruh populasi yakni 8 rombongan belajar kelas. Berdasarkan hasil undian maka diperoleh yaitu rombongan belajar A sebagai kelompok eksperimen yaitu SDN 05 Kota Bengkulu dan Rombongan Belajar B sebagai kelompok kontrol yaitu SDN 24 Kota Bengkulu.

Dalam penelitian tentunya memiliki objek yang menjadi titik perhatian peneliti atau biasa disebut dengan variabel. Variabel bebas (X), dalam penelitian ini yaitu media *Smartbox* berbasis QR code seangkan Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

Tidak ada peralatan tes yang digunakan dalam penelitian ini. Kami menggunakan alat non-tes untuk mengevaluasi motivasi belajar siswa. Kuesioner berisi sepuluh item digunakan sebagai alat non-tes, yang kemudian diminta untuk memilih jawaban yang paling tepat oleh peserta. Setelah pengumpulan data, peneliti melanjutkan ke analisis data, yang memungkinkan mereka untuk menarik kesimpulan. Peneliti menggunakan SPSS Statistics 22 untuk pengolahan data.

3. HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak media pembelajaran *smartbox* berbasis kode QR terhadap tingkat atensi siswa kelas IV IPA di SD Negeri Gading Kecamatan Cempaka, Kota Bengkulu. Bab 5, "Varietas Bentang Alam", merupakan sumber data yang digunakan dalam analisis ini. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Maret hingga 21 April 2025. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari siswa dari dua kelas yang berbeda: satu, kelompok kontrol, yang terdiri dari 34 siswa dari SDN 24 di Kota Bengkulu, dan satu lagi, kelompok eksperimen, yang terdiri dari 32 siswa dari SDN 5 di Kota Bengkulu, yang diberikan berbagai perlakuan. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari lembar tes angket minat belajar mata pelajaran IPAS dalam bentuk soal pernyataan berjumlah 10 melalui *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada pembelajaran IPAS.

Seperti terlihat pada Gambar 1, hasil *pretest* minat belajar kedua kelompok siswa sedikit berbeda, yakni selisih dua poin. Namun, belum jelas apakah perbedaannya signifikan atau tidak. Untuk memastikannya perlu analisis lebih lanjut menggunakan uji perbedaan dua rata-rata yang akan disajikan pada bagian berikutnya. Sementara itu, hasil *posttest* minat belajar siswa di kedua kelompok berbeda cukup jauh yaitu lima poin. Perbedaan ini juga belum bisa dipastikan signifikan atau tidak.

Berdasarkan Tabel 1, terlihat Skor pretes berkisar antara 36,00 pada kelompok kontrol hingga 38,84 pada kelompok eksperimen. Dua poin memisahkan kedua hasil tersebut. Namun demikian, perbedaan ini tidak substansial. Perbedaan ini harus diuji secara statistik menggunakan uji selisih dua rerata untuk memastikan kemaknaannya. Namun, sebelum melanjutkan, perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Pretes kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,338, sedangkan pretes kelompok kontrol memiliki nilai 0,214, menurut hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada Tabel 1. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, kami berasumsi bahwa data mengikuti distribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil dianggap tidak terdistribusi normal jika nilai p kurang dari atau sama dengan 0,05. Hasil menunjukkan bahwa semua data dalam penelitian ini berada dalam distribusi normal. Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikan (Sig.) sebesar 0,233 untuk pretes antara kedua kelompok, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1. Tingkat signifikansi lebih tinggi dari 0,05. Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil pretes kedua kelompok serupa.

Tabel 1 menunjukkan bahwa uji- t antara kedua kelompok memiliki nilai signifikansi 0,58. Karena angka ini lebih dari 0,05, kita dapat menerima H_0 . Dengan demikian, sebelum terapi, tidak ada perbedaan yang signifikan secara

statistik antara kedua kelompok. Dengan demikian, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan awal kedua kelompok sehubungan dengan motivasi mereka dalam belajar.

Hasil dari postes eksperimental menunjukkan skor rata-rata 40,34, sedangkan skor dari kelompok kontrol rata-rata 35,38 (Tabel 1). Kedua skor ini berbeda lima poin. Meskipun demikian, tidak mungkin untuk memverifikasi pentingnya perbedaan ini. Hal ini hanya dapat dikonfirmasi oleh uji statistik yang membandingkan kedua rata-rata tersebut. Meskipun demikian, uji kenormalan dan homogenitas merupakan prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melanjutkan.

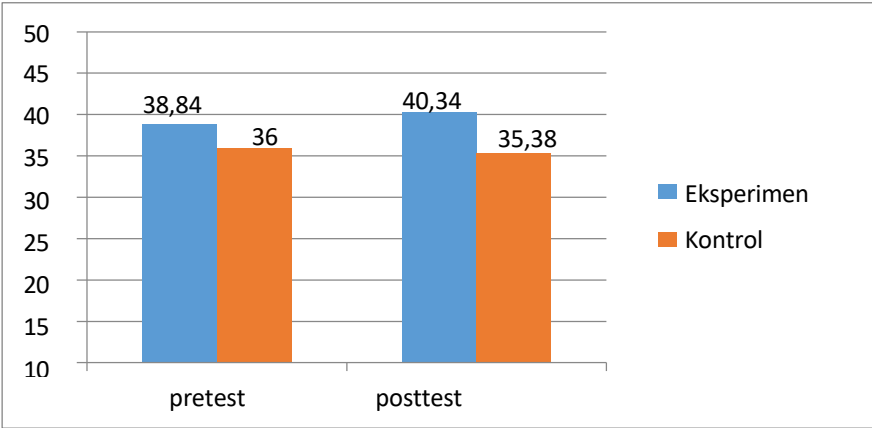
Berdasarkan hasil uji normalitas uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Posttest* kelompok eksperimen adalah sebesar 0,306, Sementara nilai *posttest* kelompok kontrol adalah sebesar 0,572. Data dianggap mengikuti distribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dan bukan distribusi normal jika kurang dari atau sama dengan 0,05. Hal ini didasarkan pada kriteria penilaian. Hasil menunjukkan bahwa semua data dalam penelitian ini berada dalam distribusi normal.

Berdasarkan Tabel 1 Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) *posttest* antara dua kelompok sebesar 0,205. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Itu artinya dapat disimpulkan bahwa data *posttest* antara kedua kelompok

tersebut homogen.

Berdasarkan Tabel 1, tampak bahwa nilai signifikansi uji t antara dua kelompok adalah sebesar 0,002. Kita dapat menolak H_0 dan menerima H_a karena nilai ini

kurang dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa kelompok perlakuan berbeda secara signifikan dari kelompok kontrol setelah pemberian terapi.



Gambar 1. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif *Pretest* dan *Posttest*

Aspek analisis	Pretest		Posttest	
	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
Jumlah Sampel	34	32	34	32
Nilai Minimal	21	23	22	25
Nilai Maximal	46	49	48	50
Rata-rata	36,00	38,84	35,38	40,34
Simpangan Baku	6,391	5,501	6,880	5,637
Varians	40,848	30,265	47,334	31,781
Nilai Signifikansi Uji normalitas	0,214	0,338	0,572	0,306
Nilai Signifikansi Uji Homogenitas	0,233		0,205	
Nilai Signifikansi Uji perbedaan	0,58		0,002	

4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smartbox* memiliki efektivitas dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Adapun kesimpulan hasil uji t test *pretest* menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,58 > 0,05$,

bahwa H_0 benar-benar diakui. Dengan demikian, sebelum perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. Uji-t *posttest* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,002, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, kami menerima H_a dan menolak H_0 . Hal ini menunjukkan bahwa setelah pemberian terapi, kelompok eksperimen berbeda

secara signifikan dari kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam mempelajari topik ilmiah dipengaruhi oleh media smartbox berbasis kode QR. Namun, sejumlah besar siswa menyatakan tidak setuju dengan temuan ini. Hasilnya, jelas bahwa siswa terlibat dan termotivasi saat menggunakan Smartbox untuk pendidikan sains. Pada nilai minat belajar memiliki hasil yang negatif dikarenakan kurangnya pemahaman siswa mengenai Qr Code yang digunakan, tidak semua anak memiliki akses perangkat seperti *smartphone*, guru tidak mengarahkan penggunaan qr kode secara jelas dan menyenangkan, anak-anak kurang tertarik.

Seperti terlihat pada Gambar 1, hasil *posttest* minat belajar kontrol bisa lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen karena beberapa alasan yang berkaitan dengan perbedaan perlakuan (*treatment*) yang diberikan selama penelitian. Diantaranya karena pada minat belajar kontrol siswa tetap menggunakan metode pembelajaran seperti biasa dan mengakibatkan siswa mudah bosan dan lebih memilih eksperimen. Minat belajar kontrol tidak efektif dalam pembelajaran, kegiatan belajar kurang menarik yang bisa berdampak negatif pada hasil *posttest* siswa. Siswa dalam kelompok *posttest* merasa merasa sulit dalam menangkap pembelajaran dibandingkan dengan eksperimen, siswa merasa tidak

antusias yang akan menurunkan kinerja pada saat melakukan *posttest*.

Hasil di lapangan mengatakan pada tahap awal, kelas eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu. Saat pelaksanaan penelitian, siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dalam menggunakan media *Smartbox*. Mereka sangat tertarik untuk memindai (*scan*) materi, video, dan kuis yang tersedia di media tersebut. Namun, selama penelitian berlangsung, terdapat beberapa kendala. Waktu yang tersedia untuk pembelajaran terbatas, sementara antusiasme siswa yang tinggi justru membuat mereka sulit diarahkan karena terlalu fokus bermain dan mencoba semua fitur dalam media *Smartbox*. Selain itu, penggunaan HP hanya diperbolehkan selama proses penelitian, sehingga hal ini menjadi perhatian tersendiri dalam manajemen kelas. Sementara itu, di kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar biasa, suasana kelas cenderung kurang kondusif. Banyak siswa terlihat bosan dan tidak terlalu tertarik dengan materi yang disampaikan. Akibatnya, kelas menjadi agak ribut dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun ketertarikan dan keterlibatan pada penelitian ini sebagai berikut: ketertarikan siswa terhadap pembelajaran *smartbox* adalah Siswa kelas IV umumnya berada pada usia yang sudah paham dengan teknologi. Ketika

media pembelajaran tradisional seperti buku teks atau papan tulis dikombinasikan dengan teknologi interaktif seperti kode QR, minat siswa cenderung meningkat karena, QR Code cara baru dalam mengakses informasi, yang membuat siswa merasa lebih tertarik untuk belajar. Siswa lebih Interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu dalam kode QR membuat siswa penasaran dan terdorong untuk mencari tahu. Sedangkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan *smartbox* berbasis QR Code dapat terlihat dari partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Dengan menggunakan kode QR, beberapa bentuk interaksi yang dapat diamati. Siswa tidak hanya mendengarkan saja, tetapi juga aktif bergerak dan berpikir sambil membaca kode dan mengeksplorasi pembelajarannya, dan dapat meningkatkan interaksi sosial kepada teman sekitarnya.

Hal Ini sejalan dengan pendapat Permani *et al.*, (2024), bahwa penggunaan media konkret memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka. Temuan ini juga didukung oleh hasil penelitian Sulaedah (2022) Media ini berbentuk kotak dengan konsep dasar "*Explosion Box*" di mana ketika dibuka, semua sisi kotak memperlihatkan informasi berupa gambar, tulisan, atau elemen

lainnya sesuai tema materi. Selain itu pendapat Saroro & Wardhani, (2024) Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat, berpengetahuan luas, dan mampu bekerja sama ketika mereka menggunakan alat pembelajaran mutakhir seperti teknologi digital dan multimedia interaktif. *Smartbox* dan bentuk media interaktif lainnya dapat membuat siswa tetap tertarik dengan apa yang mereka pelajari dan meningkatkan dorongan mereka untuk meraih kesuksesan akademis. Meskipun penerapan media *smartbox* berbasis *qr code* menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan minat belajar, peneliti menemukan beberapa kendala yang muncul baik dari sisi teknis maupun kondisi siswa. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai cara penggunaan QR Code.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran *Smartbox* berbasis QR Code terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kecamatan Gading Cempaka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme, fokus, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Media QR Code yang menyajikan materi dalam bentuk video, gambar, dan

kuis digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga menciptakan suasana belajar yang inovatif dan mendorong keterlibatan emosional serta kognitif siswa. Dengan demikian, *Smartbox* berbasis QR Code terbukti mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya dalam memahami materi IPAS yang bersifat konseptual dan kontekstual.

6. REFERENSI

- Abdul, W., Junaedi, Efendi, D., Prasetyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., Saija, L. M., & Wicaksono., A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Alifa, J., Listyarini, I., & Putriyanti, L. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 426–438.
- Aspiati, A., Hidayat, A., & Arvyaty, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini dengan Media Kotak Pintar di TK Barakti Kota Kendari. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 6(2). <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.870>.
- Fitriana, S. D. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Ritatoon Berbasis QR-CODE Berbantuan Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan Prima Magistra*, 4(3), 415–427. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2939>.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573– 1582. <https://jurnaldidaktika.org>.
- Larasati Nur Indah Prawesti, Putro, A. N. S., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S. M., Saragih, K. F., Srirahmawati, I., Mahmudi, M. A., Zega, N. A., & Fatmawati. (2024). *Media Pembelajaran* (Andriyanto

(ed.)). Lakeisha.

- Permani, L. D., Wardani, H. K., & Karjanto, S. (2024). Media SmartBox Pada Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Mode Prolem Based Learning (PBL). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 493–504.
- 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. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 751– 757. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Saroro, E. K., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Inovatif. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4). <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Sinaga, C., Sinaga, C. V., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 124394 Pematang Siantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 801–812.
- Sudarto, Amin, M., & Suriana. (2024). Pengaruh Media Smartbox Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SD Negeri 216 Talungeng. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3, 8.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & 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. 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 Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 54–59. <https://www.ujssh.com/index.php/ujssh/article/view/35>.