

Pengembangan Media 3D Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 di Sdn Cijujung 01 Kabupaten Bogor

Aurelia Pritania,^{1✉} Drs. R.A Hirmana W., M.Sc.Ed,² Mita Septiani, M.Pd.³

¹ Jl. Rawamangun Muka, RT.11/RW.14, Rawamangun, Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.072.03>

Article History

Submitted :2024

Accepted : 2024

Published : 2024

Keywords

Development; Smart Box; 3D.

Abstrak

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: 1) menghasilkan produk berupa media *Smart Box*. 2) Menguji keefektifan penggunaan produk pengembangan media *Smart Box* untuk Siswa kelas 4 di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D, Thiagarajan (1974). Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan test, dengan subjek melibatkan satu guru kelas 4D dan 34 siswa kelas 4D SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor. Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah uji coba *small group* dengan nilai 63,37% kategori “efektif”, uji coba *field test* dengan nilai 66,59% kategori “efektif”, hasil angket respon uji coba *small group* dengan skor 97,1% kategori “sangat valid”, hasil angket uji coba *field test* dengan skor 95,2% kategori “sangat valid”. Kesimpulan Hasil penelitian adalah: (1) Media *Smart Box* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas 4 di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor, dan (2) Media *Smart Box* efektif digunakan sebagai media pembelajaran “Pendidikan Pancasila” di kelas 4.

Abstract

This development research aims to: 1) produce a product in the form of Smart Box media. 2) Test the effectiveness of the use of Smart Box media development products for 4th grade students at SDN Cijujung 01 Bogor Regency. This research is a development research using the 4D model, Thiagarajan (1974). Data collection used interviews, questionnaires, and tests, with subjects involving one 4D class teacher and 34 4D class students of SDN Cijujung 01 Bogor Regency. Data analysis used qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this study were small group trials with a value of 63.37% in the “effective” category, field test trials with a value of 66.59% in the “effective” category, the results of the small group trial response questionnaire with a score of 97.1% in the “very valid” category, the results of the field test questionnaire with a score of 95.2% in the “very valid” category. Conclusion The results of the study are: (1) Smart Box media can improve the learning comprehension of grade 4 students at SDN Cijujung 01 Bogor Regency, and (2) Smart Box media is effectively used as a learning media for “Pancasila Education” in grade 4.

✉ Corresponding author :

Alamat : Jl. Roda Pembangunan, Perumahan Adiwira Persada,
Cibinong, Kabupaten Bogor, Indonesia.
E-mail : iyeypritaniaz3@gmail.com

PENDAHULUAN

Pentingnya “Pendidikan Pancasila” dalam rangka keterampilan 6C yaitu *Citizenship* (Kewargaan), diharapkan supaya generasi muda tidak tercabut dari akar budayanya sendiri dan agar mereka memiliki pedoman atau kaidah penuntun dalam berpikir serta bertindak dalam kehidupan sehari-hari dengan berlandaskan makna serta nilai-nilai Pancasila (Sutisna, 2022). Pembelajaran Pendidikan Pancasila ini dapat dilakukan kepada anak sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar (SD), karena merupakan anak yang berada pada periode intelektual dan sudah termasuk pada tahap perkembangan *concrete operational* yang mana mereka sedang mengalami masa berpikir logis dan konkret. Sesuai karakteristik mata pelajaran “Pendidikan Pancasila” yang dimana hasilnya, siswa tidak hanya memahami materi saja, tetapi siswa juga harus dapat mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, apalagi pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan siswa harus dapat menghargai perbedaan dalam keberagaman di Indonesia. Hal tersebut juga menjadi salah satu faktor penting untuk siswa lebih memahami mata pelajaran “Pendidikan Pancasila”.

Namun, pada pelaksanaan mata pelajaran “Pendidikan Pancasila” di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor memiliki beberapa keterbatasan dikarenakan masalah pengalokasian dana. Pada proses pembelajaran “Pendidikan Pancasila” di kelas 4D, guru telah melakukan berbagai hal yaitu menggunakan metode ceramah, menggunakan buku paket, dan model *role play*. Upaya tersebut dapat membuat siswa cepat bisa memahami pembelajaran serta aktif, tetapi dengan menggunakan buku paket siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran secara keseluruhan, dikarenakan buku paket yang tidak jelas karena harus mempunyai media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi dan buku paket tersebut hanya untuk dipinjamkan saat pembelajaran berlangsung dan tidak dapat dibawa pulang. Melalui permasalahan tersebut menjadi peluang yang baik untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor.

Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan juga harus bersifat menarik, karena media yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, media tersebut dapat berupa media berbentuk fisik. Dengan media fisik, dapat memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang sedang dipelajari. Sesuai dengan peran Teknologi Pendidikan yaitu menyediakan fasilitas belajar, menyelesaikan permasalahan belajar, memanfaatkan teknologi yang efektif dan efisien, memberikan alternatif penyelesaian masalah kinerja organisasi pendidikan, dan melahirkan inovasi baru dalam bidang pendidikan guna memecahkan permasalahan yang ada (Unik, 2020).

Salah satu faktor pemilihan media berdasarkan karakteristik mata pelajaran “Pendidikan Pancasila”, analisis gaya belajar siswa, materi yang sulit dipahami oleh siswa, serta didasari oleh keadaan lingkungan sekolah. Telah disimpulkan bahwa, media yang sesuai untuk dikembangkan adalah media *Smart Box*. Media *Smart Box* termasuk kedalam jenis media tiga dimensi (Makabong, 2023) dan media ini juga sangat multifungsi yaitu dapat dimainkan secara kelompok maupun individual sudah dirancang dan disesuaikan dengan tema pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Melalui hasil penelitian terhadap siswa kelas IV SD penggunaan media kotak pintar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilan gambar dan warnanya (Ayu, 2023), Penggunaan kotak pintar mampu memusatkan konsentrasi siswa karena hal tersebut media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran (Luluk, 2021).

Dalam media *Smart Box* ini, berisi materi dari Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan dengan menggunakan beberapa permainan sederhana. Jika tidak ada, media *Smart Box* mata pelajaran “Pendidikan Pancasila” hanya berupa rincian materi yang lebih banyak tulisan dan kemudian dihafal sehingga siswa cepat bosan dan sulit memahami materi.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran melalui **“Pengembangan Media 3D Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas 4 Di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor”**.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang menghasilkan produk baru berupa *Smart Box*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model desain 4D yang terdiri dari *define, design, develop, and disseminate*. (dalam Thiagarajan, 1974:6).

Produk media 3D Smart Box layak diuji berdasarkan aspek edukasi, aspek teknis, aspek estetika, dan prinsip bentuk. Terdapat 3 desain uji coba yaitu uji coba perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field testing*). Uji coba dilakukan di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor

dengan sasaran siswa kelas 4D yang berjumlah 34 siswa, dengan subyek uji coba perorangan terdiri dari 2 orang siswa, subyek uji coba skala kecil terdiri dari 7 orang siswa, dan uji coba lapangan terdiri dari 25 orang siswa. Implementasi uji coba media pada penelitian ini menggunakan desain *One Group Pre-test and Post-test Design*, dengan itu dapat diketahui keakuratan hasil eksprimennya, karena membandingkan keadaan sebelum dan sesudah dilakukan penerapan media 3D *Smart Box*.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu (1) data validitas media dan materi, (2) data keefektifan uji coba, (3) data angket respon penilaian peserta didik. Data tersebut diperlukannya sebuah instrumen pengumpulan data yang terdiri dari (1) lembar validasi media, (2) lembar validasi materi, (3) lembar soal pre-test, (4) lembar soal post-test, dan (5) lembar angket peserta didik.

Instrumen pengumpulan data dianalisis menggunakan teknik analisis data yaitu yang pertama, Analisis validasi materi dan media. Analisis ini untuk mengetahui kelayakan media 3D *Smart Box*, dan data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif karena data dihasilkan melalui wawancara.

Kedua, Analisis keefektifan media 3D *Smart Box* dari hasil uji coba skala kecil dan uji coba lapangan, uji keefektifan digunakan untuk mengetahui keefektifan media 3D *Smart Box* pada kegiatan pembelajaran, keefektifan ini dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil kedua tes dengan menggunakan *Paired Sample t-test* dengan menggunakan bantuan SPSS (*Statistic Product Service Solution*) versi 29.

Hasil dari perhitungan keefektifan media, dianalisis menggunakan tabel keefektifan uji media dibawah ini:

Tabel 1 Keefetifan uji coba media

Persentase (100%)	Kriteria
81-100	Sangat Efektif
61-80	Efektif
41-60	Kurang Efektif
21-40	Tidak Efektif
0-20	Sangat Tidak Efektif

(Akbar, 2017)

Ketiga, analisis data angket respon penilaian peserta didik digunakan untuk mengetahui kevalidan media 3D *Smart Box*, dan data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan skala Guttman dengan penilaian 0-1 dengan sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

(sahlan, 2015)

Tabel 3 Kriteria kelayan media Smart Box

Kriteria	Presentase
----------	------------

Tidak valid	05%-20%
Kurang valid	21%-40%
Cukup valid	41%-60%
Valid	61%-80%
Sangat valid	81%-100%

(Sugiyono,2016)

Rumus yang digunakan menghitung presentase angket respon penilaian peserta didik adalah sebagai berikut:

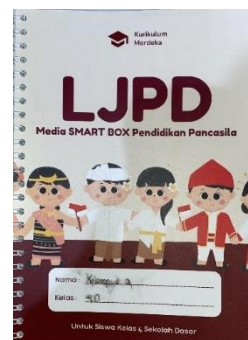
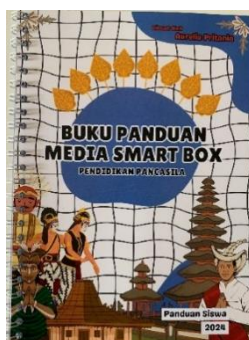
$$P(\%) = \frac{\text{skor jawaban responden}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor pada bulan November 2023 – Juni 2024, dengan responden yaitu siswa kelas 4D berjumlah 34 orang siswa. Pengembangan media 3D *Smart Box* diperoleh dari aspek edukasi, aspek teknis, aspek estetika, dan prinsip bentuk Adapun hasil pengembangan media 3D *Smart Box* sebagai berikut:



Media 3D *Smart Box* terbuat dari bahan dasar triplek, dengan menggunakan ukuran 60cm x 140cm. Pada ke-empat permainan menggunakan bahan pelengkap yaitu magnet, *stick ice cream*, *stick kayu* dan kartu pertanyaan. Seluruh ilustrasi dan gambar dibuat dengan bantuan aplikasi Canva. Pada penggunaan media 3D *Smart Box* tersedia buku panduan guru dan siswa, serta buku lembar jawaban peserta didik (LJPD) dengan bahan *art karton* dengan font *Lilita One* dan *Genty Sans* seperti gambar dibawah ini:



Pengembangan media 3D *Smart Box* mata Pelajaran “Pendidikan Pancasila” pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan pada kelas 4 SD bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan. Media 3D *Smart Box* dikembangkan dengan berprinsip pada alat peraga dengan jenis media 3D. Namun, media *Smart Box* dibuat bervariasi dengan menggunakan 4 jenis permainan yang berbeda, yaitu kolom kebenaran budaya, kantong toleransi, magnet penentu toleransi, dan roda berpikir kritis.

Permainan media 3D *Smart Box* disesuaikan dengan model pembelajaran yakni model *Teams Game Tournament*. Metode ini mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim, serta kompetitif terhadap tim yang lain. Permainan dilakukan dengan berkelompok, *Smart Box* terdiri dari empat macam jenis permainan yang berisi beberapa pertanyaan yang dimainkan dengan cara setiap kelompok bergantian dan mengerjakan keseluruhan permainan dengan benar sehingga diakhir permainan dapat ditentukan pemenangnya. Media 3D *Smart Box* dibuat permainan karena disesuaikan dengan gaya belajar siswa kelas 4D, sehingga dibuat belajar dengan bermain.

Pengembangan media 3D *Smart Box* menggunakan desain model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan, antara lain: 1) *Define* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Dessiminate*. Uji coba penggunaan media 3D *Smart Box* harus melalui tahap uji coba yang menunjukkan media tersebut menjadi media yang teruji kelayakan, keefektifan, dan kevalidan dalam penggunaannya untuk materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan. Adapun hasil pembahasan kelayakan, keefektifan, dan kevalidan media 3D *Smart Box* sebagai berikut:

Pertama, aspek kelayakan media 3D *Smart Box* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi diperoleh dari lembar validasi ahli meda dan lembar validasi ahli materi. Dari analisis kualitatif hasil validasi ahli materi yang diperoleh menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan banyak revisi. Hal ini dapat disimpulkan media 3D *Smart Box* dapat digunakan tetapi perlu ada perbaikan untuk penyempurnaan media. Selanjutnya, dari analisis kualitatif hasil ahli media yang diperoleh menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan sedikit revisi. Hal ini dapat disimpulkan media 3D *Smart Box* dapat digunakan dengan sedikit perbaikan untuk penyempurnaan media.

Kedua, aspek keefektifan media yang dilakukan dengan menggunakan test pada uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil test diperoleh dari lembar pre-test dan post-test. Adapun hasil pre-test dan post-test pada uji coba skala kecil dengan melibatkan 7 orang siswa kelas 4D.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	47.2857	7	9.01322	3.40668
	Posttest	91.1429	7	7.53721	2.84880

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test dihasilkan nilai rata-rata sebelum menggunakan media *Smart Box* sebesar 47,28 dan sesudah menggunakan media *Smart Box* sebesar 91,14.

Hasil nilai dari kedua test tersebut dilanjutkan dengan uji t dengan menggunakan Paired Sample t-Test dengan menggunakan bantuan SPSS (Statistic Product Service Solution) versi 29 dengan hasil sebagai berikut:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	47.4000	25	10.05402	2.01080
	Posttest	94.7200	25	5.70468	1.14094

Dari hasil analisis tersebut pengembangan media *Smart Box* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan 43,85714 dibandingkan sebelum menggunakan media *Smart Box*. Selanjutnya hasil pre-test dan post-test tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus efektifitas relatif yaitu:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{91,14 - 47,28}{\left(\frac{91,14 + 47,28}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = 63,37\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan efektifitas relatif penggunaan *Smart Box* sebesar 63,37%, dan disesuaikan dengan tabel keefektifan uji coba media *Smart Box* termasuk kedalam kategori efektif.

Selanjutnya, hasil pre-test dan post-test pada uji coba skala kecil dengan melibatkan 25 orang siswa kelas 4D.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	47.4000	25	10.05402	2.01080
	Posttest	94.7200	25	5.70468	1.14094

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test dihasilkan nilai rata-rata sebelum menggunakan media *Smart Box* sebesar 47,40 dan sesudah menggunakan media *Smart Box* sebesar 94,72.

Hasil nilai dari kedua test tersebut dilanjutkan dengan uji t dengan menggunakan Paired Sample t-Test dengan menggunakan bantuan SPSS (Statistic Product Service Solution) versi 29 dengan hasil sebagai berikut:

	Mean	Std. Deviation	Std. Mean	Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
					Pair 1 Pre-test Post-test	-47.32000			

Dari hasil analisis tersebut pengembangan media *Smart Box* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan 47.32000 dibandingkan sebelum menggunakan media *Smart Box*. Selanjutnya hasil pre-test dan post-test tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus efektifitas relatif yaitu:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{94.72 - 47,40}{\left(\frac{94.72 + 47,40}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = 66,59\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan efektifitas relatif penggunaan *Smart Box* sebesar 66,59%, dan disesuaikan dengantabel keefektifan uji coba media *Smart Box* termasuk kedalam kategori efektif.

Ketiga, aspek kevalidan media *Smart Box* yang diperoleh dari lembar angket respon penilaian peserta didik, yang diberikan saat uji coba skala kecil dan uji lapangan di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor dengan subjek 7 siswa dan 25 orang siswa. Adapun tabel hasil angket siswa dari uji coba skala kecil:

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah <i>Smart Box</i> menarik?	7
2.	Apakah <i>Smart Box</i> mudah digunakan?	5
3.	Apakah <i>Smart Box</i> membantu kamu untuk memahami materi “Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan”?	7
4.	Apakah <i>Smart Box</i> membuat kamu semangat untuk belajar?	7
5.	Apakah setiap kalimat pada <i>Smart Box</i> mudah dipahami?	6
6.	Apakah tulisan didalam <i>Smart Box</i> dapat terbaca?	7
7.	Apakah materi didalam <i>Smart Box</i> sudah sesuai dengan buku mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	7
8.	Apakah gambar-gambar yang ada didalam <i>Smart Box</i> membuatmu tertarik untuk belajar?	7
9.	Apakah warna yang digunakan pada <i>Smart Box</i> menarik?	7
10.	Apakah permainan didalam <i>Smart Box</i> sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	7
Jumlah		67

Dari hasil angket respon siswa tersebut, mendapatkan jawaban responden siswa sebanyak 7 siswa dan jumlah nilai sebanyak 67, dengan presentase sebesar:

$$P(\%) = \frac{67}{69} \times 100\%$$

$$P(\%) = 97,1\%$$

Berdasarkan hasil angket siswa dengan uji coba skala kecil memperoleh presentase sebesar 97,1% dan termasuk kedalam kriteria penilaian 81%-100% dengan kategori sangat valid.

Selanjutnya, Adapun tabel hasil angket siswa dari uji coba skala kecil:

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah <i>Smart Box</i> menarik?	25
2.	Apakah <i>Smart Box</i> mudah digunakan?	25
3.	Apakah <i>Smart Box</i> membantu kamu untuk memahami materi “Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan”?	21
4.	Apakah <i>Smart Box</i> membuat kamu semangat untuk belajar?	25
5.	Apakah setiap kalimat pada <i>Smart Box</i> mudah dipahami?	22
6.	Apakah tulisan didalam <i>Smart Box</i> dapat terbaca?	22
7.	Apakah materi didalam <i>Smart Box</i> sudah sesuai dengan buku mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	25
8.	Apakah gambar-gambar yang ada didalam <i>Smart Box</i> membuatmu tertarik untuk belajar?	24
9.	Apakah warna yang digunakan pada <i>Smart Box</i> menarik?	25
10.	Apakah permainan didalam <i>Smart Box</i> sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila?	24
Jumlah		238

Dari hasil angket respon siswa tersebut, mendapatkan jawaban responden siswa sebanyak 25 siswa dan jumlah nilai sebanyak 238, dengan presentase sebesar:

$$P(\%) = \frac{238}{250} \times 100\%$$

$$P(\%) = 95,2\%$$

Berdasarkan hasil angket siswa dengan uji coba skala kecil memperoleh presentase sebesar 95,2% dan termasuk kedalam kriteria penilaian 81%-100% dengan kategori sangat valid.

Dari hasil angket respon siswa kedua uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Box* adalah sangat valid untuk penggunaan disaat pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media 3D *Smart Box* dalam mata pelajaran “Pendidikan Pancasila” pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan kelas 4 SD telah divalidasi oleh para ahli adalah produk layak untuk digunakan. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa: (1) uji coba *small group* dengan nilai 63,37% kategori “efektif”, (2) uji coba *field test* dengan nilai 66,59% kategori “efektif”, (3) hasil angket respon uji coba *small group* dengan skor 97,1% kategori “sangat valid”, (4) hasil angket uji coba *field test* dengan skor 95,2% kategori “sangat valid”. Setelah itu, dapat disimpulkan: (1) Media *Smart Box* dapat

meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas 4 di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor, dan (2) Media *Smart Box* efektif digunakan sebagai media pembelajaran “Pendidikan Pancasila” di kelas 4 SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu peneliti untuk dapat mengembangkan media 3D yang cukup kompleks. Semoga media ini dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi untuk fasilitas dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). In *Media Pembelajaran* (p. 19). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Ayu Sukaryanti, M. S. (2023, Januari). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 7, 2598-5175. Retrieved 12 25, 2023, from https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/675/479
- Luluk Faridatuz Zuhroh, C. S. (2021, Februari). Penggunaan Kotak Pintar Berbasis PJBL Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterlibatan orang tua Pada Materi Kubus dan Balok Siswa Kelas V di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan.*, 6, 309-322. doi:DOAJ-SHERPA/RoMEO-Google Scholar-IPI
- Makaborang, Y. (2023, Juli-September). Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Sebagai Sumber Belajar IPA Biologi Di Sekolah Dasar Kabupaten Sumba Timur. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmial Pendidika Madrasah Ibtidaiyah*, 7, 1167. doi:10.35931/am.v7i2.2392
- Mohammad Sutisna, U. U. (2022). Urgensi Pendidikan Pancasila Sejak Dini Bagi Generasi Z. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2, 327-338. Retrieved Februari 27, 2024, from <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/citizenshipvirtues/article/view/1518/1023>
- Sa'dun, A. (2017). In *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (pp. 82-83). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sahlan. (2015). In *Evaluasi Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik* (p. 121). Jember: STAIN Jember Press.
- Sugiyono. (2016). In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thiagarajan, S. S. (1974). In *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children* (p. 6). Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Unik Hanifah Salsabila, M. U. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Jurnal on Education Volume 03, No.1*, 104-112.