

Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMAN 6 Kediri

Mila Danuarta¹, Nara Setya Wiratama², Agus Budianto³,
Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

miladanuarta5@gmail.com¹, naraswiratama@unpkediri.ac.id²,
budianto@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest in learning history among grade X students of SMAN 6 Kediri. This study aims to increase the interest of grade X students in learning history subjects on the material of the entry of Hinduism and Buddhism in Indonesia through the application of smart box learning media. This study uses the Research and Development (R&D) method which will produce a specific product and then the product is tested for its effectiveness in use. The development model used is AADIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this study, it shows that the use of smart box media has obtained significant results, including the validity of the media getting a score of 93.75%, the validity of the material getting a score of 75%, the effectiveness of the smart box media getting a percentage of classical learning completion of 85.29%, the practicality of the smart box media getting a score of 25 with a percentage of 89.28% in the very practical category, the acquisition of student learning outcomes getting a score of 0.67, the increase in student learning interest from the learning interest questionnaire getting a total score of 1,089 and getting a percentage of 90.75%. This value is included in the very high category. The results of this study indicate that smart box-based history learning media is successful and effective in increasing student learning interest in history lessons.

Keywords: Learning Media, History, Smart Box, Interest in Learning

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya minat belajar sejarah peserta didik kelas X SMAN 6 Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X dalam mata pelajaran sejarah pada materi masuknya Hindu-Buddha di Indonesia melalui penerapan media pembelajaran smart box. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang akan menghasilkan sebuah produk tertentu kemudian produk tersebut diuji keefektifan dalam penggunaannya. Model pengembangan yang digunakan AADIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation). Dalam penelitian ini menunjukkan penggunaan media smart box mendapatkan hasil yang signifikan diantaranya yaitu kevalidan media memperoleh skor 93,75%, Kevalidan materi memperoleh skor 75%, Keefektifan media smart box memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 85,29%, Kepraktisan media smart box mendapatkan skor 25 dengan persentase sebesar 89,28 % masuk kategori sangat praktis, perolehan hasil belajar peserta didik memperoleh skor sebesar 0,67, Peningkatan minat belajar peserta didik dari angket minat belajar memperoleh total skor 1.089 dan mendapatkan presentase sebesar 90,75%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis smart box berhasil dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sejarah, Smart Box, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mengembangkan bakat didik, seperti pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan serta kekuatan spiritual keagamaan. Pendidikan berasal dari kata kerja yaitu "*mendidik*" (Ujud et al., 2023:7912). Menurut Ki Hajar Dewantara tercantum (Ujud et al., 2023:1) mendefinisikan bahwa pendidikan menuntun peserta didik agar mereka tumbuh sebagai seseorang yang bisa mencapai tujuan hidup setinggi-tingginya. Adanya pedoman *Ing Ngarso Sung Tulodo* artinya di depan memberikan contoh, *Ing Madyo Mangun Karso* artinya ditengah membangun dan memberi semangat, *Tut Wuri Handayani* artinya dibelakang memberi dorongan. Ketiga semboyan yang dipopulerkan oleh Ki Hajar Dewantara ini dapat disimpulkan bahwa peran seorang pendidik atau guru sebagai teladan, membangun semangat peserta didik dan memberi dorongan untuk menjadi peserta didik yang mandiri. Pendidikan dapat menumbuhkan kepribadian dan sikap sebagai tujuan pembelajaran dan pendidikan budi pekerti di sekolah (Agus Budiarto et al., 2024:65). Selain menumbuhkan karakter, pentingnya pendidikan juga mempengaruhi tumbuhnya rasa ideologi di dalam dirinya (Wiratama et al., 2022:67).

Untuk menentukan berhasil atau tidaknya proses pendidikan tidak hanya terletak pada pendidik saja, tetapi adanya hubungan komunikasi timbal balik, guru dengan peserta didik yang ditunjang dengan perangkat pembelajaran yang relevan. Saat ini teknologi telah memasuki era disrupsi yang berdampak secara signifikan dalam berbagai dinamika kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Wiratama, 2022: 33). Era ini di ditandai dengan kemunculan inovasi-inovasi teknologi yang mengubah cara manusia belajar, mengakses informasi, dan berinteraksi secara akademik (Wiratama, 2022:34) Selain itu era disrupsi menuntut pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan (Wiratama et al., 2021:129). Dengan demikian, perkembangan era disrupsi dalam dunia pendidikan bukan hanya soal integrasi teknologi, tetapi juga mencakup perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dan peran pendidik serta peserta didik di dalamnya. Namun pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia saat ini bergulat menghadapi berbagai problem seperti konsep, mekanisme, dan strategi yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran (Apreliawati, 2018:12).

Dalam kegiatan proses belajar mengajar harus ditunjang dengan media pembelajaran yang efektif dengan kondisi dimana proses belajar berlangsung (Rahmatulloh dkk, 2023: 3). Kemajuan dari teknologi saat ini memberikan kemudahan untuk menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik yang memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain penggunaan media pembelajaran guru dituntut untuk memiliki publik speaking yang baik untuk meminimalisir multi tafsir (Wiratma, 2021:2). Kemampuan guru sejarah dalam ber komunikasi inilah yang wajib

dimiliki oleh guru untuk membuat cerita sejarah yang lebih seru dan menarik, sehingga paradigma ceramah yang membosankan dalam mempelajari sejarah sedikit demi sedikit akan hilang (Wiratma, 2021:2). Proses komunikasi berawal dari penyampaian materi atau pesan yang kemudian di jawab oleh para audiens atau peserta didik yang akan menciptakan komunikasi dua arah (Wiratma, 2021:2). Keberhasilan guru untuk membentuk situasi belajar yang mengakibatkan peserta didik berminat dan menumbuhkan rasa semangat aktif untuk belajar (Fatmawati et al., 2024:12).

Penerapan strategi pembelajaran untuk meningkatkan nilai belajar peserta didik yang signifikan pada mata pelajaran sejarah adalah strategi belajar kontekstual. Kontekstual Teaching and Learning adalah strategi belajar dimana penyampaian materinya mengaitkan pelajaran dengan kondisi nyata yang dialami peserta didik di kehidupannya sehari-hari. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima pesan, namun dituntun untuk aktif mengeksplor, mengalami, dan memahami secara individu melalui kegiatan yang bermakna. Tujuannya adalah agar peserta didik mudah mengingat materi dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

Tujuan pembelajaran akan terealisasi apabila pendidik mampu meningkatkan minat peserta didik sehingga siswa berhasil meningkatkan hasil belajarnya. Namun, masalah-masalah yang ditemukan pada peserta didik di SMAN 6 KEDIRI dalam mengikuti pembelajaran sejarah adalah *mengantuk* karena kecenderungan pendidik menggunakan metode ceramah tanpa ditunjang media pembelajaran, Kurangnya minat peserta didik dalam belajar sejarah karena dianggap kurang penting, membosankan, dan merasa tidak hidup di zaman tersebut serta Media pembelajaran untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik mengenai pembelajaran sejarah masing jarang diterapkan. Jenis media pembelajaran yaitu audio, audiovisual, visual. Jenis media audio/ audiovisual dapat memanfaatkan penggunaan perangkat komputer dalam memudahkan pembuatan media pembelajaran berbentuk video, dalam mengedit video dilakukan dengan menggunakan aplikasi tertentu yang saat ini sedang berkembang (Afandi dkk, 2022 :111). Buku Teks Sejarah adalah salah satu sarana dalam belajar yang dimanfaatkan sebagai media dalam menyampaikan materi (Budiono & Awaludin, 2017:36).

Salah satu media pembelajaran visual yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut adalah smart box. Smart Box adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak atau balok yang didalamnya berisi berbagai elemen gambar, kartu yang berisi beberapa materi, teka teki, dan quiz. Penelitian mengenai pengembangan media smart box untuk meningkatkan minat belajar sejarah pada kelas X penting dilakukan karena media ini memiliki inovasi dan kreatifitas yang mampu mendorong inovasi yang signifikan pada dunia pendidikan. Pengembangan media smart box mampu memperkuat kompetensi guru dalam mengajar dan guru dapat menciptakan media baru yang dipastikan media pembelajaran yang mereka

gunakan tetap relevan dan menarik. Media smart box dapat memancing Peserta didik untuk melatih keterampilan, bernalar kritis dan komunikasi. Dalam penerapan media juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dengan mengedepankan penguatan berpikir melalui profil belajar pancasila yang di terapkan dalam kurikulum merdeka (Lestarinigrum et al., 2023:721). Penggunaan media smart box ini mampu membuat peserta didik belajar dengan suasana yang menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media smart box dalam jurnal penelitian yang disusun oleh (Kristina Adelina Sitio dkk, 2024) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn di SMPN 19 Kota Jambi". Penelitian tersebut dikembangkan untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan berfokus pada materi PPKn, dengan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis smart box untuk peserta didik kelas X di SMAN 6 Kediri. Tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan minat peserta didik kelas X SMAN 6 Kediri dalam belajar sejarah yang sering dianggap membosankan. Desain dalam media pembelajaran smart box menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik SMA yang memiliki kebutuhan dan tingkat pemahaman yang lebih kompleks dibandingkan dengan jenjang SMP. Saat ini, perkembangan teknologi pendidikan dan pembelajaran berbasis digital atau proyek sangat berkembang. Banyak artikel keilmuan mengangkat pentingnya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menekankan adanya pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Penelitian juga mengarah pada pengembangan media yang mudah dibuat dan digunakan oleh guru secara mandiri, seperti penggunaan canva, atau permainan edukatif berbasis sederhana.

Masalah-masalah yang ditemukan pada peserta didik di SMAN 6 KEDIRI, yaitu: 1) Proses pelaksanaan pembelajaran sejarah masih sering terpaku pada metode lama yang terkesan membosankan; 2) Kurangnya minat peserta didik dalam belajar sejarah karena dianggap kurang penting, membosankan, dan merasa tidak hidup dizaman tersebut; 3) Media pembelajaran untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik mengenai pembelajaran sejarah masing jarang diterapkan. Tujuan dari pengembangan ini adalah: 1) Media pembelajaran sejarah yang saat ini digunakan di SMAN 6 KEDIRI; 2) Kelayakan pengembangan media smart box untuk pembelajaran sejarah di SMAN 6 KEDIRI; 3)Efektifitas media smart box untuk meningkatkan hasil belajar sejarah bagi peserta didik kelas X SMAN 6 KEDIRI.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Pada penelitian ini metode yang akan digunakan yaitu *ADDIE Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Model *AADIE* dikembangkan oleh Dick and Carry (Mulyatiningsih, 2015:5). Berikut desain pengembangan yang mencakup rancangan desain dan komponen-komponen yang akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran : 1) Bahan Dasar: Dalam pembuatan media pembelajaran smart box ini peneliti menggunakan bahan dari kardus bekas dengan ukuran setiap sisi 30x40 cm; 2) Warna Dasar Smart Box: Bagian depan berwarna orange. Pada dasarnya smart box memiliki 4 sisi. bagian dalam akan dikombinasikan dengan desain yang berbeda-beda di setiap slide; 3) Permainan Edukatif: Terdapat permainan edukatif berupa game spin yang berbentuk lingkaran, terdapat penomoran satu sampai lima dan beberapa kotak rahasia yang berisi beberapa soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik; 4) Gabus berwarna coklat yang digunakan untuk menutupi bagian bawah atau sebagai alas pada media smart box; 5) Poster: Pada pemaparan materi akan dicetak berupa poster yang akan ditempelkan pada bagian dalam smart box. Poster ini berisi mengenai materi masuknya hindu-buddha di Indonesia, serta terdapat beberapa elemen-elemen gambar dengan tema hindu- buddha disertai deskripsi teori-teori masuknya hindu- buddha di indonesia.

Penelitian dilakukan di SMAN 6 KEDIRI. Subjek penelitian dalam uji coba produk ini adalah peserta didik kelas X SMAN 6 KEDIRI. Penyusunan rencana penelitian ini dilakukan selama 6 bulan, dimulai sejak bulan Januari 2025 sampai juni 2025. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Observasi dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung di SMAN 6 Kediri khususnya pada kelas X untuk mendapatkan data yang valid. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mengetahui beberapa kendala dalam pembelajaran dan serangkaian pertanyaan lainnya yang sehubungan dengan topik penelitian agar mendapatkan informasi mengenai karakteristik peserta didik, strategi dan media pembelajaran yang pernah diterapkan. Analisis data yang digunakan yaitu: 1) Uji kevalidan, yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Uji keefektifan yang Produk dapat dikatakan efektif apabila telah mencapai nilai rata-rata dari hasil belajar peserta didik dengan melebihi nilai 75, dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\frac{\text{Jumlah peserta mencapai nilai kkm}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100$$

Uji kepraktisan produk media pembelajaran smart box dilihat dari angket yang ditunjukkan untuk guru mata pelajaran sejarah, hasil validasi media, dan angket peserta didik dengan penghitungan penilaian hasil kepraktisan produk, menggunakan rumus berikut :

$$\text{Kepraktisan total} = \frac{\text{ahli} + \text{guru} + \text{peserta didik}}{3}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Hasil validasi ahli berupa nilai dengan menggunakan likert rentang 1 sampai 4

Tabel 1. Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Materi sesuai dengan kurikulum yang diajarkan	✓				
2.	Kejelasan bahasa yang digunakan			✓		
3.	Materi yang disampaikan melalui media menarik dan mudah dipahami	✓				
4.	Kesesuaian materi dan soal		✓			
5.	Struktur penyajiannya jelas			✓		
6.	Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran		✓			
FREKUENSI		2	2	2		
JUMLAH		8	6	4		
SKOR PEROLEHAN		18				
TOTAL		24				
PRESENTASE		75%				
KETERANGAN		Valid				

$$\frac{18}{24} \times 100$$

$$= 75\%$$

Tabel 2. Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
1.	Kreatifitas tampilan media Smart Box	✓				
2.	Desain visual pemilihan warna	✓				

3.	Kejelasan Gambar	✓				
4.	Game jelas dan menarik		✓			
5.	Ketahanan Produk		✓			
6.	Media efektif diterapkan untuk siswa SMA kelas X	✓				
7.	Media dapat meningkatkan minat belajar	✓				
8.	Kejelasan pemilihan font	✓				
FREKUENSI		6	2			
JUMLAH		24	6			
SKOR PEROLEHAN		30				
TOTAL		32				
PRESENTASE		93,75%				
KETERANGAN		Sangat Valid				

$$\frac{30}{32} \times 100$$

$$= 93,75 \%$$

Dari hasil persentase yang diperoleh, validasi materi mendapatkan persentase 75% dan validasi media layak digunakan dengan persentase 93,75%.

b. Hasil Penerapan Pretest dan Posttest

Dalam penerapan media smart box, subjek penelitiannya adalah kelas X5 digunakan sebagai kelas eksperimen dengan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran smart box. Kelas X12 sebagai kelas kontrol dan menggunakan strategi pembelajaran tanpa media smart box. Jumlah subjek penelitian masing-masing kelas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah Subyek Penelitian

Kelas	Perlakuan	Jumlah
X5(Kelas Eksperimen)	Menggunakan media smart box	34
X12 (Kelas Kontrol)	Menggunakan pembelajaran konvensional	34

Jumlah peserta dalam kelas eksperimen 34, namun terdapat peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran berjumlah 4 orang karena beberapa alasan, yaitu : Tidak masuk sekolah karena izin sebanyak 1 orang, Tidak masuk sekolah tanpa keterangan sebanyak 3 orang. Sedangkan, jumlah peserta kelas kontrol sebanyak 34. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran sebanyak 33 anak, dan 1 anak tidak mengikuti

pelajaran di kelas. Berdasarkan data hasil uji coba pretest dan posttest kelas eksperimen, rata-rata peserta didik mendapatkan nilai pretest 76 dan nilai posttest 92. Sedangkan perolehan hasil uji coba di kelas kontrol, rata-rata nilai pretest 36 dan nilai posttest 76.

c. Keefektifan Produk

Berdasarkan hasil penerapan, data keefektifan produk yang diperoleh sebesar:

Ketuntasan Belajar Klasikal Kelas Eksperimen

$$\frac{29}{34} \times 100 = 85,29$$

Ketuntasan Belajar Klasikal Kelas Kontrol

$$\frac{19}{34} \times 100 = 55,88\%$$

d. Kepraktisan

Berdasarkan angket yang ditunjukkan untuk guru mata pelajaran sejarah, hasil persentase angket guru adalah:

$$\frac{25}{28} \times 100 = 89,28\%$$

Hasil persentase yang di dapatkan dari angket validasi media adalah:

$$\frac{30}{32} \times 100 = 93,75\%$$

Hasil persentase angket peserta didik adalah:

$$\frac{1.089}{1.200} \times 100 = 90,75\%$$

Hasil ketiga persentase tersebut di analisis kembali dan mendapatkan hasil persentase sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan total} = \frac{93,75 + 89,28 + 90,75}{3} = 91,26\%$$

Hasil analisis data kepraktisan produk yang diperoleh dari ahli, guru, dan peserta didik, mendapatkan hasil persentase keseluruhan sebesar 91,26%

e. Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 4. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas Ekperimen

Kelas	Jenis Tes	Rata-Rata	Skor Maksimal
Kelas Eksperimen	Pretest	76	100
	Posttest	92	100
Kelas Kontrol	Pretest	36	100
	Posttest	76	100

Hasil belajar ini kemudian dianalisis dengan Rumus Normalized Gain (N-Gain). Hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen adalah :

$$N - Gain = \frac{92-76}{100-76} = \frac{16}{24} = 0,67$$

Hasil belajar kelas kontrol adalah:

$$N - Gain = \frac{76-36}{100-36} = \frac{40}{64} = 0,62$$

Dari analisis data di atas, kelas eksperimen mendapatkan ketuntasan belajar 0,67 dan kelas kontrol mendapatkan ketuntasan belajar 0,62. Perbedaan ketuntasan belajar dari kedua kelas tersebut menunjukkan kelas eksperimen lebih tinggi.

f. Hasil Minat Belajar Peserta Didik

Hasil analisis data angket minat belajar diperoleh total skor 1.089. Presentase minat belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus likert:

$$\frac{1.089}{1.200} \times 100 = 90,75\%$$

Tabel 5. Pedoman Perhitungan Minat Belajar

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81 - 100 %	Sangat Tinggi
61 – 100 %	Tinggi
41 – 61 %	Sedang
21 – 40 %	Rendah
0 – 20 %	Sangat Rendah

Dalam penerapannya, kevalidan media pembelajaran sejarah berbasis smart box memperoleh skor 93,75%. Berdasarkan pedoman hasil validasi media, jika presentase 80,1% - 100% termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran smart box dikatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Kevalidan materi masuknya hindu-buddha di indonesia memperoleh skor 75%. Berdasarkan pedoman hasil validasi produk skor kelayakan sebesar 70,1% - 80% termasuk dalam kategori valid dan sedikit di revisi.

Dalam penerapannya Keefektifan media smart box memperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 85,29% dan telah mencapai nilai KKM 75. Berdasarkan hasil presentase tersebut keefektifan 85,29% dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media smart box mendapatkan hasil persentase keseluruhan sebesar 91,26%. Dilihat dari pedoman tingkat kepraktisan produk dapat dikatakan media smart box memiliki tingkat kepraktisan yang sangat praktis. Terdapat peningkatan perolehan hasil belajar kelas eksperimen, berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus N-Gain, memperoleh skor sebesar 0,67 masuk dalam kategori sedang, dan perolehan hasil belajar kelas kontrol memperoleh skor sebesar 0,62. Dari perolehan skor kedua kelas tersebut, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran sejarah berbasis smart box yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cukup efektif.

Peningkatan minat belajar peserta didik dari hasil analisis data angket minat belajar yang diberikan kepada 30 peserta didik. Hasil analisis data angket minat belajar diperoleh total skor 1.089. Dalam hasil perhitungan angket tersebut, mendapatkan persentase sebesar 90,75%. Nilai tersebut sangat tinggi, menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar sangat tinggi terhadap pembelajaran sejarah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis smart box.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan di sekolah, guru menggunakan media pembelajaran sejarah seperti *mind mapping* dan aplikasi desain grafis digital canva. Implementasinya masih terbatas akibat kendala kondisi kelas yang kurang kondusif, di mana peserta didik cenderung tidak fokus, kurang tertarik, dan menunjukkan perilaku yang menghambat proses belajar. Guru akhirnya beralih pada metode ceramah konvensional, yang ternyata juga belum sepenuhnya efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis smart box.

Berdasarkan penerapan media pembelajaran sejarah berbasis smart box yang telah dilakukan, penggunaan media smart box mendapatkan hasil yang signifikan diantaranya yaitu kevalidan media pembelajaran sejarah berbasis smart box memperoleh skor sembilan puluh tiga koma tujuh puluh lima persen termasuk dalam kategori sangat valid, Kevalidan materi masuknya Hindu-Buddha di Indonesia memperoleh skor tujuh puluh lima persen yang termasuk dalam kategori valid, Keefektifan media smart box memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar delapan puluh lima koma dua puluh sembilan persen dan telah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu tujuh puluh lima. Berdasarkan hasil persentase tersebut keefektifan delapan puluh lima koma dua puluh sembilan persen masuk dalam kategori sangat efektif. Kepraktisan media smart box mendapatkan hasil persentase keseluruhan sebesar sembilan puluh satu koma dua puluh enam

persen. Dilihat dari pedoman tingkat kepraktisan produk dapat dikatakan media smart box memiliki tingkat kepraktisan yang sangat praktis.

Perolehan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar enam belas point. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh skor sebesar nol koma enam puluh tujuh yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi. Berdasarkan hasil perhitungan rumus N-Gain, kelas eksperimen memperoleh skor sebesar Nol koma enam puluh tujuh, masuk dalam kategori sedang, dan perolehan hasil belajar kelas kontrol memperoleh skor sebesar Nol koma enam puluh dua. Dari perolehan skor kedua kelas tersebut, hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Peningkatan minat belajar peserta didik memperoleh total skor seribu delapan puluh sembilan dan mendapatkan persentase sebesar sembilan puluh koma tujuh puluh lima persen. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi.

Bentuk akhir dari media pembelajaran smart box, Media ini dirancang kembali dengan memanfaatkan QR code agar interaktif dan menarik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah di kelas serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Selain QR code smart box tetap memuat berbagai komponen pembelajaran, antara lain materi dalam bentuk gambar, teks, soal-soal, serta permainan edukatif yang dikemas secara tematik dan visual untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah. Media ini juga dilengkapi dengan tata cara penggunaan dan petunjuk bermain agar peserta didik dapat menggunakan smart box secara mandiri maupun kelompok. Fitur Qr code memudahkan peserta didik untuk lebih memahami secara individu dengan scan Qr code dengan smartphone masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- Apreliawati, R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Sejarah SMAN 5 Kediri. *Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Agus Budianto, Widiatmoko, S., Afandi, Z., Pratama, A. P., & Sasmita, G. G. (2024). The Identifikasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Bingkai Teks Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 64–73. <https://doi.org/10.29407/pn.v9i1.21708>
- Budiono, H., & Awaludin, A. F. (2017). *Perkembangan Historiografi Buku Teks Sejarah Di Indonesia Masa Orde Baru Hingga Reformasi*. 1(1), 36–43.
- Fatmawati, E., Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budianto, A., Ardhana, A. I., Studi, P., Sejarah, P., & Nusantara, U. (2024). Pendampingan Pengajaran dan Konservasi Cagar Budaya Masyarakat Desa Adan-Adan Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2474>

- Kristina Adelina Sitio dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKN di SMPN 19 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 1(2), 226–235.
- Lestarinigrum, A., Andyastuti, E., Lailiyah, N., Wijaya, I. P., Yatmin, Y., & Karisma, D. Y. (2023). Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Berbasis Nilai Pancasila pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 719–729. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3994>
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35, 110, 114, 120, 121.
- Sosialisme, P., Sosialisme, P., Dunia, D. I., & Serta, A. K.-. (2021). 128 Nara, Agus & Zainal , Perkembangan Sosialisme di *Danadyaksa Historica* 1, 2, 128–140. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/article/view/4247>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Wiratama, N. S. (2022). Manfaat Personal Website sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejava*, 7(2), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Wiratama, N. S., Budianto, A., & Sumarwoto, M. I. Z. I. (2022). Pancasila Dan Nasakom Dalam Mempersatukan Bangsa Indonesia. *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(2), 66–76. <https://doi.org/10.22437/jejak.v2i2.22428>
- Wiratma, N. S. (2021). KEMAMPUAN PUBLIC SPEAKING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH *Istoria Vol 17 No 1 Maret 2021*.
- Afandi, Z., Yatmin, Y., Budianto, A., Budiono, H., Widiatmoko, S., Wiratama, N. S., ... & Ferdian, F. (2022). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster untuk guru di SMAN 6 Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira) Vol*, 2(1), 110-121.
- Agustin, A., Wiratama, N. S., & Yatmin, Y. (2022, July). Dampak Pembangunan Bendung Gerak Waru Turi Terhadap Sosial-Ekonomi Masyarakat Desa Gampeng Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri Tahun 1988-2019. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 5, pp. 454-462).
- Wiratama, N. S., Budianto, A., & Afandi, Z. (2021). Perkembangan Sosialisme di Dunia Abad ke-19 Serta Pengaruhnya di Indonesia. *Danadyaksa Historica*, 1(2), 128-140.
- Rohmatulloh, K., BUDIANTO, A., & Setya Wiratama, N. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH HI-*

*MERDEKA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE GAMIFICATION
PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN KELAS XI SMA
PAWYATAN DAHA KEDIRI* (Doctoral dissertation, Universitas
Nusantara PGRI Kediri).