

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan keberlanjutan suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya. Melalui pendidikan mutu sumber daya manusia dapat ditingkatkan sehingga mampu mendukung kehidupan berbangsa dan bernegara yang lebih baik. Pendidikan nasional berperan dalam mengembangkan potensi siswa sekaligus membentuk karakter serta peradaban bangsa. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya agar tumbuh menjadi individu yang berkarakter, berpengetahuan, berketuhanan, kreatif, mandiri, serta memiliki tanggung jawab, dan sikap demokratis dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Menurut Sri Devy Nur Siagian *et al.*, (2023) proses pendidikan memiliki tujuan utama membantu siswa untuk mengembangkan kompetensi dirinya yang mencakup aspek jasmani, rohani, individu maupun sosial serta ranah kognitif, afektif, dan psikomotor demi terciptanya pengalaman belajar yang optimal. Oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan perlu diadaptasikan dengan tuntutan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa.

Salah satu kegiatan untuk mengembangkan kompetensi siswa ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Menurut Tri Prastawati & Mulyono, (2023) pembelajaran ialah suatu rangkaian kegiatan yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam proses penyampaian dan penerimaan materi secara terstruktur. Dalam proses tersebut, diperlukan

adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran memberikan berbagai materi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, serta nilai moral. Ketiga aspek tersebut berperan penting dalam mendukung perkembangan siswa dan penerapannya dengan lingkungan sekitarnya. Agar dapat dipahami secara maksimal, penyampaian perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk mengatasinya. Sebagaimana pendapat Zubaidah, (2015) menyatakan keberadaan media pembelajaran memiliki manfaat sebagai sarana yang membantu penyajian materi menjadi lebih jelas dan bermakna bagi siswa, khususnya pada konsep-konsep abstrak untuk mendukung penguasaan materi yang sulit dipahami secara langsung.

Media pembelajaran ialah segala bentuk alat dan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk membantu penyampaian materi kepada siswa sehingga mampu menstimulasi proses berpikir siswa (Rahmadhani *et al.*, 2022). Selaras dengan pendapat Hasnawiyah & Maslena, (2024) dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Kehadirannya turut menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa secara lebih intensif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu wadah yang mampu memfasilitasi siswa untuk menemukan konsep secara lebih konkret serta menstimulasi keterlibatan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Kehadiran media dalam pembelajaran memberikan dampak

positif berupa meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi, tumbuhnya ketertarikan yang lebih besar pada kegiatan belajar, serta adanya peningkatan hasil belajar (Toyibah & Gery, 2025). Meningkatnya tuntutan dalam dunia pendidikan mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Hal ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa dan mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Pesatnya perkembangan teknologi yang tengah berlangsung menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia saat ini. Berbagai inovasi di bidang teknologi komunikasi dan informasi terus berkembang dan memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Kondisi ini juga berpengaruh terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi mendorong munculnya berbagai inovasi dalam pembelajaran, baik dari segi model maupun media yang digunakan, dengan menyesuaikan karakteristik siswa abad-21, menekankan pada siswa sebagai pusat pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan memanfaatkan teknologi (Fahrudin *et al.*, 2025)

Manusia dihadapkan dengan berbagai tantangan kehidupan, pendidikan menjadi salah satu sarana penting untuk mengatasi persoalan tersebut. Sehingga perkembangannya perlu menyesuaikan dengan tuntutan zaman. Perkembangan tersebut ditandai dengan adanya perubahan pada berbagai aspek pendidikan, baik perangkat pembelajaran maupun sarana pendukungnya.

Perkembangan teknologi berkontribusi dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran melalui penyediaan akses terhadap berbagai sumber belajar digital, video edukatif, maupun kelas berbasis online (Sari & Munir, 2024)

Perubahan dalam dunia pendidikan membawa implikasi terhadap perlunya penyesuaian strategi pembelajaran di sekolah. Guru memiliki peran untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Penggunaan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Sebagaimana pendapat (Novela *et al.*, 2024) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga mendukung siswa dalam mengakses informasi secara lebih luas serta meningkatkan kemandirian belajar.

Media pembelajaran digital yang terus berkembang tidak sekadar berfungsi sebagai sarana penyedia informasi, tetapi juga berpotensi untuk dikembangkan menjadi media yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran atau dengan kata lain interaktif. Media pembelajaran interaktif menurut menurut Ariani & Suciptaningsih, (2023) yaitu media yang dirancang untuk menghadirkan interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran maupun dengan media yang digunakan, yang dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk seperti aplikasi, permainan edukatif, simulasi, dan perangkat lunak pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan proses pembelajaran melalui penyajian yang lebih variatif dan inovatif. Penggunaan media tersebut dapat menarik minat siswa, meminimalisasi kejenuhan, serta mendorong rasa ingin tahu dalam kegiatan

belajar (Ningsih & Munawir, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dilakukan di kelas IV SDN 2 Tumpuk, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan media visual sederhana seperti salah satu contohnya gambar yang dicetak pada kertas A3, ketersediaan teknologi di sekolah seperti *chromebook* belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran yang interaktif. Hal tersebut mengakibatkan semangat siswa dalam belajar menurun dan gampang merasa jenuh. Proses pembelajaran juga cenderung terpusat pada guru, sehingga aktivitas siswa lebih banyak menerima informasi melalui penjelasan guru, mengerjakan soal yang dituliskan di papan tulis, maupun menyelesaikan tugas pada LKS. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa belum sepenuhnya terlibat aktif dalam proses menemukan pengetahuannya secara mandiri, seperti mengamati, mencari informasi, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Pada penyajian materi keberagaman budaya Indonesia, peneliti menemukan guru banyak memanfaatkan buku paket dan media visual sederhana berupa gambar cetak sebagai sarana penyampaian materi. Materi keberagaman budaya Indonesia yang memuat berbagai bentuk budaya, karakteristik materi yang kaya akan unsur visual tersebut memerlukan media yang lebih konkret dan menarik agar mudah dipahami siswa. Ditinjau dari karakteristik perkembangannya, siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih

mudah memahami materi melalui media visual dan pengalaman langsung. Hasil wawancara acak pada siswa menyatakan bahwa mereka cenderung lebih antusias terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media bergambar dan unsur permainan. Sebab itu, penerapan pembelajaran interaktif sangat diperlukan. Sebagai Solusi, peneliti mengambil langkah untuk mengemabngkan media pembelajaran interaktif pada materi keberagaman budaya agar terdukungnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat menggunakan pendekatan berbasis *inquiry* sebagai salah satu alternatif model yang diterapkan di kelas. Dalam model ini, siswa dilibatkan secara aktif untuk memperoleh pengetahuan melalui tahapan kegiatan seperti mengamati, merumuskan pertanyaan, menganalisis informasi, hingga menarik kesimpulan. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada penerimaan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta menemukan konsep secara mandiri. Sejalan dengan pendapat Kasmanto & Anwar, (2025) dalam penelitiannya model ini mampu mendukung perkembangan keterampilan berpikir siswa serta menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, keberagaman budaya Indonesia menjadi salah satu topik penting yang dipelajari. Topik ini membahas berbagai unsur budaya seperti adat istiadat, bahasa daerah, pakaian tradisional, serta kesenian daerah yang merepresentasikan identitas suatu wilayah (Nurlaila Ramadhani *et al.*, 2023). Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan pemahaman nilai

seperti toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan (Nisrina *et al.*, 2025). Penyajian materi dilakukan dengan mengaitkan pada konteks kehidupan sehari-hari siswa agar lebih mudah dipahami.

Dalam proses pembelajaran IPAS di SDN 2 Tumpuk pada materi keberagaman budaya, pemanfaatan media pembelajaran masih didominasi oleh media sederhana yang bersifat visual, seperti gambar cetak yang ditempel pada dinding kelas serta buku paket sebagai sumber belajar utama. Media tersebut berperan dalam membantu siswa mengenal berbagai bentuk keragaman budaya secara visual, namun implementasinya masih cenderung bersifat informatif satu arah sehingga belum memberikan ruang yang optimal bagi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Materi keberagaman budaya tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep melalui hafalan, tetapi juga menuntut adanya pemahaman mendalam terhadap makna serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mampu memfasilitasi keterlibatan siswa dalam proses berpikir aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, efektif, serta berpusat pada siswa.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan oleh peneliti untuk memenuhi kebutuhan di atas adalah media *smart box* interaktif berbasis *inquiry*. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur konkret dan

teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna. *Smart box* interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu melibatkan siswa secara aktif melalui eksplorasi, pengamatan, hingga penarikan kesimpulan sesuai dengan tahapan pembelajaran *inquiry*. Selain itu, media ini dilengkapi dengan fitur digital seperti penggunaan kode QR yang terhubung dengan materi interaktif serta unsur gamifikasi sebagai bentuk evaluasi yang menyenangkan. Dengan demikian, media *smart box* interaktif berbasis *inquiry* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka dalam memahami konsep secara lebih mendalam dan bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Anjani & Nasution, (2025) mengenai pengembangan media *smart box* dalam pengenalan warisan budaya Indonesia menunjukkan bahwa dapat meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa terhadap kebudayaan Indonesia. Media yang dikembangkan berisi gambar-gambar tarian dan pakaian adat yang disajikan secara sederhana, serta didukung dengan media digital berupa video dan kuis. Berfokus pada peningkatan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi. Pengembangan media *smart box* pada materi keberagaman budaya yang dilakukan oleh Ayuningtyas *et al.*, (2026) menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media *smart box* yang dikembangkan masih berfokus pada penggunaan media konkret berisi media visual cetak untuk membantu pemahaman siswa. Penelitian tersebut lebih menekankan pada aspek hasil belajar. Sedangkan pada penelitian Santika & Oktaviarini,

(2025) yang mengembangkan *smart box games* pintar pada mata pelajaran IPAS materi system organ tubuh manusia menunjukkan media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan berfokus pada penggunaan permainan dan kuis edukatif sebagai sarana pembelajaran.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, pengembangan media *smart box* telah banyak dilakukan dan mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, serta hasil belajar siswa melalui penyampaian materi yang menarik dan penggunaan unsur permainan maupun media konkret. Namun, penelitian sebelumnya masih cenderung berfokus pada hasil dan keterlibatan, serta belum mengoptimalkan proses berpikir siswa. Selain itu, integrasi media konkret dengan teknologi digital dan penerapan pendekatan berbasis *inquiry* masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media *smart box* interaktif berbasis *inquiry* yang tidak hanya menekankan pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir siswa. Media ini mengintegrasikan unsur konkret dan digital melalui kode QR serta dilengkapi dengan gamifikasi, sehingga diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan dan melalui pertimbangan peneliti mengambil langkah untuk memilih judul pengembangan media *smart box* interaktif berbasis *inquiry* pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 2 Tumpuk

B. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *Smart box* Interaktif menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Tumpuk?
2. Bagaimana kelayakan media *Smart box Interaktif* menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Tumpuk?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media *Smart box* Interaktif menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Tumpuk?
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Smart box* Interaktif menggunakan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Tumpuk?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Uraian kedua manfaat tersebut antara lain:

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya pengembangan media

media konkret yang terintegrasi dengan teknologi digital melalui kode QR berupa materi digital berbasis *inquiry* dan dilengkapi dengan gamifikasi. Penelitian ini juga dapat memperluas pemahaman mengenai penerapan model pembelajaran berbasis *inquiry*, yang menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan konsep melalui kegiatan eksploratif dan berpikir ilmiah.

2. Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi:
 - a) Guru, yaitu sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang membantu menciptakan proses belajar yang interaktif, kontekstual, dan mendorong siswa untuk berpikir ilmiah.
 - b) Siswa, yaitu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna melalui *smart box* interaktif yang berisi materi digital interaktif berbasis *inquiry* dan gamifikasi
 - c) Sekolah, yaitu menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan penemuan.
 - d) Peneliti lain yaitu dapat menjadi referensi dan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan integrasi teknologi digital yang lebih luas dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *smart box* berbasis *inquiry* pada materi keberagaman budaya

kelas IV sekolah dasar. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur konkret dan digital untuk mendukung pembelajaran dan bermakna.

Secara fisik, *smart box* berbentuk kotak berbahan karton tebal atau bahan sejenis yang kokoh dan ringan, sehingga mudah digunakan serta dipindahkan. Bagian luar kotak didesain dengan tampilan menarik dan berwarna untuk meningkatkan daya Tarik siswa. Di dalam *smart box* terdapat komponen pembelajaran berupa kartu materi berupa *e-book* sebagai bahan bacaan, materi interaktif berbasis *inquiry*, dan game edukatif atau gamifikasi.

Setiap komponen dalam *smart box* dilengkapi kode QR yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital, seperti *chromebook*, *smart phone*, atau tablet. Kode QR tersebut terhubung dengan materi digital yang disajikan secara interaktif melalui *platform* Genially. Materi digital dirancang berdasarkan tahapan pembelajaran *inquiry*, yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan menyimpulkan. Selain itu media ini juga dilengkapi dengan unsur gamifikasi sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Gamifikasi disajikan dalam bentuk permainan interaktif, didalamnya siswa tidak hanya bermain tetapi juga berisi kuis atau pertanyaan mengenai materi yang telah diajarkan atau tantangan yang dapat diakses. Melalui fitur ini, siswa dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi secara menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, *smart box* interaktif berbasis *inquiry* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai saran untuk melibatkan siswa secara

aktif dalam proses pembelajaran serta melatih kemampuan berpikir melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *smart box* interaktif berbasis *inquiry* penting dilakukan sebagai upaya menjawab permasalahan pembelajaran IPAS di SDN 2 Tumpuk, guru masih berperan banyak sebagai pusat dalam proses pembelajaran dan siswa kurang terlibat aktif. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan berpikir siswa, seperti mengamati, menganalisis, dan menarik Kesimpulan, belum berkembang secara optimal, khususnya pada materi keberagaman budaya yang bersifat konseptual. Melalui media *smart box* interaktif, siswa difasilitasi untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas eksploratif yang mendorong rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir kritis. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur konkret dan teknologi digital melalui penggunaan kode QR yang terhubung dengan materi interaktif. Materi disajikan sesuai dengan tahapan pembelajaran berbasis *inquiry*, sehingga terlatih untuk menemukan informasi dan membangun pemahaman melalui informasi yang telah ia temui. Media ini juga dilengkapi unsur gamifikasi yang memungkinkan siswa melakukan evaluasi pembelajaran secara menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan *smart box* interaktif berbasis *inquiry* diharapkan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Pengembangan media ini juga relevan dengan kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada

siswa serta penguatan kemampuan berpikir siswa, sehingga menjadi inovasi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia.

G. Definisi Istilah

Guna memperoleh kesamaan pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, beberapa definisi dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya sistematis dalam menghasilkan suatu media yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses tersebut mencakup penyusunan desain pembuatan produk serta pengujian kelayakan untuk memastikan media dapat digunakan sesuai tujuan yang diharapkan. Dalam penelitian ini, pengembangan dilakukan melalui metode *Research and Drvelopment* (R&D) guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

2. Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif ialah sarana pembelajaran yang membantu terjadinya hubungan timbal balik antara pengguna media dan media itu sendiri selama proses belajar berlangsung melalui pemanfaatan teknologi. Media ini tidak hanya menyajikan materi tetapi juga memberikan wadah terhadap respon siswa sehingga pembelajaran lebih bervariasi, menarik, dan membantu memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

3. *Smart box*

Media *Smart Box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak tiga dimensi yang di setiap sisinya berisi materi pembelajaran serta berbagai aktivitas belajar pada setiap bagiannya, media ini dirancang sebagai sarana pendukung untuk memfasilitasi keterlibatan siswa dan mewujudkan pengalaman belajar yang menarik dan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menyenangkan bagi siswa.

4. Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* yaitu pendekatan yang melatih siswa untuk menemukan pengetahuan secara mandiri melalui serangkaian kegiatan penyelidikan. Proses pembelajaran melibatkan aktivitas mengamati, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menyimpulkan hasil temuan. Penerapan model ini siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis dalam memahami materi pembelajaran.

5. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial secara terpadu. Pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar serta memahami hubungan manusia dengan alam dan kehidupan sosialnya. Kehadiran IPAS berperan dalam mengembangkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir ilmiah siswa.