

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang membantu guru dalam menyajikan materi kepada siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Karomah *et al.*, 2024). Sejalan dengan pendapat Satria & Egok, (2020) media pembelajaran dipandang sebagai berbagai sarana yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian materi kepada siswa. Keberadaan media tersebut dapat membantu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta mendukung proses pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Keberadaan media pembelajaran memiliki kontribusi penting dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran di kelas. Melalui pemanfaatan media, siswa dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai konsep yang dipelajari serta menghubungkannya dengan situasi yang dijumpai dalam lingkungan sekitarnya (Bilqis *et al.*, 2025). Diperkuat juga dengan pendapat Agustira & Rahmi, (2022) media pembelajaran dipandang sebagai seperangkat sarana pendukung yang

digunakan untuk menunjang proses penyampaian materi selama kegiatan belajar berlangsung. Penggunaan media juga membantu mengurangi ketergantungan pada penjelasan verbal, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran juga memiliki kontribusi besar terhadap keberhasilan proses Pendidikan. Melalui penggunaannya, efektivitas pembelajaran meningkat, dan siswa mampu mempertahankan serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan lebih baik (Gawise *et al.*, 2022). Sebagaimana pendapat Rahmanda & Maharani, (2022) yang mengemukakan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran, proses penyajian materi dapat dilakukan secara lebih efektif sehingga membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Selain itu, media berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang memicu partisipasi siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk sarana yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi sehingga siswa lebih mudah membangun pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Kehadiran media dalam pembelajaran juga berkontribusi dalam mewujudkan pengalaman belajar yang lebih efektif melalui penyajian materi yang lebih jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan

demikian fungsi media tidak terbatas pada pendukung penyampaian materi, melainkan juga sebagai fasilitas yang memicu partisipasi siswa, meningkatkan antusiasme belajar, serta memperkuat keterlibatan mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penting juga untuk mengetahui berbagai manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaannya dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana menurut Nasution, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang mendukung efektivitas kegiatan belajar. Kehadiran media dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. Media membantu penyajian materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media juga memungkinkan penerapan strategi pembelajaran yang lebih beragam dibandingkan hanya mengandalkan penjelasan dari guru. Dengan demikian, media memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti melakukan pengamatan, menghasilkan karya, serta mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh.

Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar mengajar. Pertama, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga perhatian siswa meningkat

dan berdampak pada hasil belajar yang lebih jelas dan terarah, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran serta menguasai tujuan yang ingin dicapai. Ketiga, media pembelajaran memungkinkan guru menerapkan metode mengajar yang lebih beragam, tidak hanya terbatas pada penjelasan secara lisan, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif tanpa membebani guru (Agustira & Rahmi, 2022)

Selain itu Suwarna dkk, menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran antara lain; 1) Media membantu mengurangi perbedaan penafsiran guru terhadap materi, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih konsisten bagi semua siswa; 2) Dengan media yang menampilkan audio maupun visual, konsep atau prosedur yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami; 3) Media memungkinkan komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan siswa, menghindari metode satu arah yang monoton; 4) Penggunaan media membuat waktu belajar lebih efektif karena guru tidak perlu menghabiskan banyak waktu hanya untuk menjelaskan materi; 5) Media membantu siswa memahami materi lebih mendalam sehingga hasil belajar lebih optimal; 6) Media memungkinkan proses belajar terjadi kapan saja dan di mana saja, tidak tergantung sepenuhnya pada kehadiran guru; 7) Dengan penyajian materi yang lebih jelas dan menarik, media meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar; 8) Guru bisa lebih fokus pada bimbingan, pemberian motivasi, dan penyajian informasi karena media

membantu menyampaikan materi secara efektif dan melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang nyata (Fadilah *et al.*, 2023)

Mengacu pada beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat atau kegunaan yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Media tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penggunaan media membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan mendalam, meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka, dan membuat waktu belajar menjadi lebih efisien. Selain itu, media memungkinkan pembelajaran terjadi kapan saja dan di mana saja, mendukung sikap positif siswa, serta mengubah peran guru menjadi lebih produktif dengan fokus pada bimbingan, motivasi, dan penyampaian informasi yang tepat.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan jenis. Media yang paling umum dan banyak digunakan di sekolah antara lain media cetak seperti buku pelajaran serta papan tulis. Selain itu, beberapa sekolah juga telah memanfaatkan media lain seperti gambar, model, alat peraga, overhead projector, dan objek nyata dalam kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan media pembelajaran dapat sebagaimana menurut Habibah *et al.*, (2025) mencakup beberapa aspek yaitu media

audio, media visual dan media audiovisual. Media audio meliputi berbagai perangkat seperti perekam suara, CD, radio, serta media audio integrative yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui rangsangan bunyi. Media visual memiliki bentuk yang beragam, antara lain media grafis, media papan, hingga media visual tiga dimensi. Adapun media audiovisual mencakup audiovisual diam, audiovisual gerak, audiovisual murni, dan audiovisual tidak murni. Berbagai jenis media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan secara tepat untuk mendukung terciptanya proses belajar yang lebih interaktif, bervariasi, dan bermakna bagi siswa

Saat ini, pelaksanaan pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada penggunaan buku dan papan tulis. Perkembangan dunia pendidikan telah menghadirkan beragam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut antara lain media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual dapat berupa gambar atau foto, grafik, peta, globe, serta bagan. Media audio mencakup sarana berbasis suara seperti radio, podcast, cerita lisan (*story telling*), dan lagu. Sementara itu, media audiovisual merupakan media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti film, video pertunjukan atau drama serta tayangan televisi (Fadilah *et al.*, 2023)

Terdapat pula pendapat lain menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menurut tingkat teknologi yang

dipakai, dimulai dari media dengan teknologi sederhana hingga media yang memanfaatkan teknologi canggih. Pengelompokan media berdasarkan tingkat bersifat dinamis karena sangat dipengaruhi oleh perkembangan zaman; perpaduan dan fungsi media dapat berubah seiring kemajuan teknologi. Hal tersebut sejalan dengan apa yang terjadi pada saat ini teknologi informasi, seperti internet, intranet, dan berbagai perangkat digital, yang ini digunakan sebagai media pembelajaran modern. Perkembangan tersebut menandai pergeseran dari penggunaan media konvensional menuju media berbasis teknologi yang dinilai efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Dengan demikian, kemajuan teknologi informasi turut memperkuat perubahan klasifikasi media pembelajaran dari yang sederhana menuju media berteknologi tinggi yang lebih interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran saat ini. (Muhson, 2010)

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan komunikasi dua arah, baik antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan materi pembelajaran. Media ini biasanya dilengkapi dengan berbagai fitur seperti video, simulasi, permainan edukatif, dan *platform online* yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan lebih terlibat dalam proses belajar (Rofiqoh & Khairani, 2024). Selaras dengan pendapat Ariani & Suciptaningsih (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran

interaktif ialah jenis media yang dirancang agar pengguna khususnya siswa, dapat berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari. Melalui media ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Bentuk interaktivitas tersebut dapat disampaikan melalui berbagai media, seperti software computer, aplikasi mobile, *game* edukatif, simulasi, maupun media yang lainnya yang mendukung kegiatan belajar.

Media interaktif yaitu penggunaan computer yang menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video dalam satu media. Media ini dilengkapi dengan fitur navigasi yang memungkinkan pengguna untuk ikut berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi selama proses pembelajaran (Ningsih & Munawir, 2024). Media pembelajaran interaktif adalah alat atau cara yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi aktif dalam proses belajar. Media ini memanfaatkan teknologi digital seperti multimedia atau aplikasi sehingga pelajaran lebih menarik dan efektif. Media interaktif ini juga membantu siswa memahami materi, memberikan umpan balik secara langsung, serta memungkinkan belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan masing-masing (Amelia *et al.*, 2024)

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan, media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang untuk memfasilitasi partisipasi aktif siswa melalui pemanfaatan teknologi, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik,

memberikan umpan balik langsung, serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

3. *Smart Box*

a. Pengertian *Smart box*

Secara harfiah, istilah *smart box* dapat dimaknai sebagai “kotak cerdas”. Polinda *et al.*, (2023) menjelaskan bahwa *smart box* merupakan media pembelajaran berbentuk kotak yang memadukan unsur visual dan teks sebagai sarana penyajian materi kepada siswa. Sementara itu Sukaryanti *et al.*, (2023) mengemukakan bahwa *smart box* dirancang menyerupai kubus yang memuat materi pembelajaran pada setiap bagiannya. Penyajian materi dalam bentuk tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih aktif.

Sebagaimana pernyataan D. R. Pramudya & Paksi, (2024) dalam temuannya Media *smart box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak atau kubus yang di setiap sisinya berisi materi pelajaran serta aktivitas atau pedoman belajar, media ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Selaras dengan pendapat Maulidiana *et al.*, (2024) yang memaparkan bahwa media *smart box* ialah alat pembelajaran berbentuk kotak yang dibuat dari kardus atau bahan

lainnya, yang memiliki empat sisi dengan beragam kegiatan didalamnya.

Berdasarkan beberapa pendapat dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa *smart box* yaitu media konkret berupa kotak cerdas berbentuk kubus yang didalamnya memuat materi pembelajaran, latihan soal, dan berbagai aktivitas menarik lainnya yang melibatkan interaksi siswa.

b. Karakteristik *Smart box*

Penting untuk mengkaji dan memahami lebih lanjut mengenai karakteristik *smart box* agar dapat diketahui keunggulan dan ciri khasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Karakteristik *smart box* menjadi aspek penting karena berkaitan dengan bagaimana media ini dirancang, digunakan, serta memberikan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa. Berdasarkan berbagai pendapat dalam artikel penelitian, media pembelajaran *smart box* memiliki beberapa karakteristik.

Smart box sebuah media yang memiliki karakteristik berbentuk tiga dimensi, umumnya dirancang dalam bentuk kotak atau kubus yang dapat dibuka pada beberapa sisi. Bentuk tiga dimensi ini memungkinkan siswa melihat, menyentuh, dan menggunakan media secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan tidak abstrak (Haifa *et al.*, 2025). Di dalamnya memuat materi pada setiap sisi media, setiap bagian atau sisi *smart box* berisi materi pembelajaran, pertanyaan,

maupun, aktivitas yang berbeda. Hal ini membuat siswa belajar secara bertahap dan sistematis sesuai alur yang telah dirancang oleh guru (Putri *et al.*, 2024);

Media yang berisi aktivitas belajar siswa secara langsung, *smart box* dirancang untuk digunakan melalui kegiatan eksplorasi, edukatif, diskusi, praktik, hingga penyelesaian masalah. Hal ini menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran bukan hanya menerima informasi dari guru (Widiastuti *et al.*, 2024). Didalamnya terdapat beberapa aktivitas yang menggabungkan unsur belajar dan bermain. *Smart box* sering dikombinasikan dengan unsur permainan edukatif, seperti kartu soal, tantangan, atau aktivitas sederhana. Sebagai media konkret, *smart box* membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung, *smart box* dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan karakteristik siswa. Isi dan desainnya dapat di modifikasi (Aini *et al.*, 2025)

Berdasar pada berbagai pendapat dalam penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa *smart box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak tiga dimensi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif. Media ini memadukan materi dengan berbagai aktivitas belajar yang disusun sesuai kebutuhan pembelajaran sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam membangun pemahamannya.

c. *Smartt Box Interaktif*

Smart box adalah media pembelajaran tiga dimensi yang dikembangkan untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih variative. Media ini memanfaatkan kombinasi berbagai elemen penyajian, seperti teks, ilustrasi, dan tampilan visual lainnya guna mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Karakteristik tersebut memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dengan melibatkan siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Selain itu, *smart box* dapat memuat beragam isi pembelajaran yang dirancang dan diorganisasikan sesuai dengan karakteristik materi yang dipelajari.

Seiring dengan perkembangan teknologi, *smart box* dapat dikembangkan menjadi media yang lebih inovatif melalui pengintegrasian unsur interaktif. Dalam hal ini, *smart box* interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan bentuk konkret dengan pemanfaatan teknologi digital. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga menyediakan akses ke berbagai konten berbasis digital yang dapat diakses melalui kode QR.

Smart box interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya kelas IV. Di dalamnya terdapat beberapa komponen utama, yaitu (1) materi pemebelajaran sebagai bahan bacaan siswa, (2) materi berbasis model pembelajaran *inquiry* yang disusun secara bertahap sesuai

sintaks pembelajaran, serta (3) *game* edukatif atau gamifikasi berbasis *platform Genially* yang digunakan sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa. Melalui integrasi ini, siswa dapat mengikuti alur pembelajaran secara sistematis mulai dari eksplorasi hingga penarikan Kesimpulan.

Penggunaan *smart box* interaktif ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung, baik dengan media fisik maupun konten digital yang disajikan. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi lebih aktif dan bermakna. Selain itu, tampilan media yang dikemas secara menarik dan kontekstual dengan materi kegaman budaya dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, *smart box* interaktif dapat diartikan sebagai media pembelajaran berbentuk kotak yang memadukan unsur konkret dan digital secara interaktif, serta dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif siswa melalui penyajian materi berbasis *inquiry* dan evaluasi berbasis gamifikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

4. Model Pembelajaran *Inquiry*

a. Pengertian Pembelajaran *Inquiry*

Secara sederhana istilah *inquiry* dalam bahasa Indonesia berarti “penyelidikan”. Secara lebih luas, pembelajaran inkuiri merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan berputar, dimulai dari merumuskan pertanyaan, mencari jawaban, menafsirkan

informasi, menyajikan hasil temuan, hingga melakukan refleksi. Model *inquiry learning* dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam menyelidiki suatu permasalahan atau topik secara mendalam dan sistematis. Dalam pelaksanaannya, siswa diajak untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan serta menganalisis data, dan menarik kesimpulan, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing serta mendukung jalannya proses belajar tersebut (Nurwahid *et al.*, 2024). Model pembelajaran *inquiry* dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pihak yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui proses berpikir logis dan kritis dalam menghadapi suatu permasalahan. Proses pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui kegiatan pengamatan dan percobaan, sehingga siswa dapat menemukan pengetahuan baru secara mandiri (P. A. Pramudya & Safrul, 2022)

Model pembelajaran *Inquiry* merupakan suatu proses pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk menemukan dan merumuskan sendiri permasalahan yang mereka hadapi. Dalam pelaksanaannya, siswa dilatih menggunakan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, serta analitis dengan penuh rasa percaya diri (Kartiningih & Pd, 2022). Model pembelajaran *inquiry* muncul sebagai salah satu pendekatan yang mampu mendorong siswa untuk aktif mencari dan membangun pengetahuannya sendiri. Pendekatan ini berorientasi pada siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana proses

belajar tidak hanya memfokuskan pada hasil akhir, tetapi juga pada pengalaman siswa dalam membangun pemahaman melalui kegiatan penyelidikan. Model *inquiry* dalam konteks ini berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Rahmawati *et al.*, 2024)

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat di atas, pembelajaran berbasis *inquiry* menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan konsep melalui proses bertanya, menyelidiki, dan menarik kesimpulan sendiri. Dengan demikian, model ini sangat relevan digunakan dalam pembelajaran sains di sekolah dasar karena dapat melatih kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa secara langsung.

b. Manfaat Pembelajaran *Inquiry*

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai sintaks model pembelajaran *inquiry*, penting untuk mengetahui manfaat yang dapat diperoleh dari model ini. Dengan memahami manfaatnya, kita bisa melihat bagaimana pendekatan inkuiri tidak hanya sekadar strategi mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas belajar siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pemahaman terhadap manfaat ini juga menjadi dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Model pembelajaran inkuiri dikenal sebagai pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Model ini memiliki

manfaat untuk mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mereka sendiri sekaligus membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran inkuiri dapat memberikan manfaat yang nyata bagi siswa, termasuk meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan dalam memecahkan masalah (Rahmawati *et al.*, 2024). Dalam penelitian lain penerapan pembelajaran inkuiri memberikan dampak positif juga dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa (Mulyanti *et al.*, 2023)

Manfaat lain yang diperoleh yaitu dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS*. Tidak hanya itu, manfaat lain yang sering dilaporkan adalah peningkatan minat dan motivasi belajar siswa karena pendekatan inkuiri membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Rodianus *et al.*, 2024)

Berdasarkan berbagai penelitian yang telah diuraikan diatas, manfaat model pembelajaran inkuiri antara lain, 1) mendorong siswa aktif dalam belajar, tidak hanya menerima informasi, tapi juga mengalami dan menemukan konsep sendiri; 2) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan memecahkan masalah; 3) Membantu mengembangkan *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*; 4) Meningkatkan motivasi dan minat belajar karena pembelajaran terasa lebih menarik dan bermakna.

c. Sintaks Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* dilaksanakan melalui beberapa tahapan: 1) Tahap orientasi, guru memperkenalkan topik atau permasalahan yang akan dipelajari sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu siswa; 2) Tahap merumuskan masalah, guru membantu siswa untuk memahami situasi atau masalah nyata yang disajikan dan menuntun mereka menyusunnya dalam bentuk pertanyaan yang bisa diteliti; 3) Tahap merumuskan hipotesis, siswa diarahkan untuk membuat dugaan sementara terhadap jawaban dari masalah yang diajukan melalui bimbingan dan pertanyaan pemandu dari guru; 4) Tahap pengumpulan data, siswa mencari informasi atau bukti yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan bimbingan guru; 5) Tahap pengujian hipotesis, siswa menelaah data yang telah diperoleh untuk menentukan apakah dugaan awal mereka benar atau perlu direvisi. Pada tahap ini guru membantu siswa menilai tingkat kebenaran dari hasil yang ditemukan; 6) Tahap penarikan kesimpulan, guru memfasilitasi siswa dalam menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan pengujian hipotesis, serta memastikan bahwa kesimpulan tersebut didukung oleh data yang relevan (Nurwahid *et al.*, 2024)

Menurut Clevery, proses pembelajaran dengan model *inquiry* meliputi beberapa tahapan: 1) *Exploration Tutorial*, pada tahap ini, siswa melakukan kegiatan eksplorasi untuk menemukan pengetahuan baru berdasarkan pemahaman awal yang sudah dimiliki; 2) *Self-*

Directed Learning, setelah tahap eksplorasi, siswa belajar secara mandiri untuk memperdalam konsep yang telah ditemukan sebelumnya. Tahapan ini menekankan kemandirian siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam; 3) *Review Tutorial*, tahap ini merupakan saat di mana siswa mempresentasikan hasil temuan yang diperoleh selama proses belajar mandiri; 4) *Consolidation Tutorial*, pada bagian ini, siswa bersama kelompoknya melakukan konsolidasi terhadap hasil temuan yang telah diperoleh melalui kegiatan diskusi maupun presentasi; 5) *Plenary Tutorial*, tahap terakhir adalah refleksi terhadap pembelajaran individu dan kelompok bersama fasilitator. Pada tahap ini, fasilitator memberikan umpan balik serta penguatan terhadap proses belajar yang telah dilakukan.

Menurut Nababan *et al.*, (2023) Langkah-langkah model pembelajaran *inquiry* yaitu: 1) Orientasi, Guru menjelaskan topik pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, serta hasil belajar yang diharapkan. Pada tahap ini, guru juga memberikan gambaran umum mengenai kegiatan yang akan dilakukan dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa agar pembelajaran terasa lebih relevan; 2) Perumusan masalah, Siswa diajak untuk merumuskan sendiri masalah yang akan dikaji. Guru hanya berperan sebagai pemberi topik dan pembimbing agar arah perumusan masalah tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Masalah yang dipilih sebaiknya memiliki jawaban yang jelas agar proses penyelidikan dapat terarah; 3) Perumusan hipotesis,

Guru menstimulasi siswa dengan pertanyaan-pertanyaan pemantik agar mereka terdorong menyampaikan dugaan sementara (hipotesis). Tahap ini membantu siswa berpikir logis dan mengembangkan kemampuan berargumentasi berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki; 4) Pengumpulan data, Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi, mencari informasi, dan bertukar pendapat. Semua hasil temuan dan ide yang muncul kemudian dikumpulkan sebagai bahan untuk menguji hipotesis yang telah dibuat; 5) Pengujian hipotesis, Pada tahap ini, siswa diminta membuktikan hipotesis yang mereka buat dengan menggunakan data yang valid. Guru berperan membantu agar proses pembuktian berjalan sistematis, sehingga kemampuan berpikir kritis dan rasional siswa semakin terasah; 6) Penarikan Kesimpulan, Tahap akhir berupa kegiatan menyimpulkan hasil temuan bersama antara guru dan siswa. Kesimpulan yang dibuat didasarkan pada fakta dan data yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Inquiry*

Adapun kelebihan pembelajaran *inquiry* menurut Nababan *et al.*, (2023) antara lain: 1) Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan potensi intelektualnya; 2) Membuat siswa aktif mencari dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan; 3) Pengetahuan yang diperoleh lebih mudah diingat karena hasil dari pemikiran sendiri; 4) Membantu siswa lebih memahami konsep sains dan melatih ide-ide baru; 5) Proses belajar menjadi lebih menyenangkan karena berpusat

pada siswa; 6) Meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan belajar mandiri; 7) Mengembangkan bakat dan kemampuan siswa secara maksimal; 8) Menghindarkan siswa dari pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan.

Sedangkan kekurangan model *inquiry* yaitu: 1) Siswa yang cenderung berpikir lebih lambat sering kali kesulitan mengikuti alur pembelajaran, sehingga dapat; 2) Model ini tidak terlalu cocok diterapkan di kelas dengan jumlah siswa yang banyak karena sulit untuk memantau setiap individu; 3) Peran guru yang lebih sebagai fasilitator membuat pengendalian terhadap kegiatan belajar siswa menjadi kurang maksimal; 4) Tidak semua siswa mampu menggunakan kebebasan yang diberikan secara produktif, sehingga hasil belajar bisa bervariasi; 5) Karena adanya perbedaan cara berpikir tiap siswa, guru kadang kesulitan menentukan batasan dan kedalaman materi yang harus dipelajari

5. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Dalam kurikulum Merdeka, terdapat pembaruan dari kurikulum sebelumnya. Salah satunya ialah pengintegrasian dua mata pelajaran IPA dan IPAS menjadi satu mata pelajaran baru bernama IPAS. Suhelayanti *et al.*, (2023) menyatakan IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini mencakup pembelajaran seputar ilmu sains dan sosial, termasuk di

dalamnya topik-topik seperti alam, teknologi, lingkungan, geografi, Sejarah, serta kebudayaan. Menurut Alfatonah *et al.*, (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu yang berfokus pada pemahaman tentang makhluk hidup benda mati, serta interaksi yang terjadi diantara keduanya di alam semesta. Selain itu, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dengan menggabungkan berbagai pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan logis, termasuk analisis hubungan sebab-akibat. Saat siswa mempelajari lingkungan sekitarnya, mereka diajak untuk melihat dan mengalami peristiwa alam maupun sosial sebagai satu kesatuan secara menyeluruh. Dalam proses ini, siswa mulai dibiasakan untuk melakukan pengamatan, eksplorasi dan kegiatan lain yang menjadi dasar penting sebelum mereka mempelajari konsep-konsep IPA dan IPS yang lebih mendalam di jenjang SMP.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang menggabungkan konsep alam dan sosial, mencakup makhluk hidup, benda mati, serta interaksi diantara keduanya. Di jenjang sekolah dasar siswa dikenalkan pada lingkungan sekitar secara menyeluruh dan dilatih untuk mengamati serta mengeksplorasi sebagai ilu dasar sebelum mempelajari IPA danIPS secara terpisah di jenjang berikutnya

b. Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Keberagaman budaya merupakan kondisi yang menunjukkan adanya berbagai perbedaan serta kekayaan budaya dalam masyarakat, seperti nilai, norma, bahasa, adat istiadat, hingga kesenian. (Sugianto, 2023). Dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya Indonesia memiliki cakupan yang luas karena memuat berbagai bentuk budaya Indonesia, seperti suku bangsa, Bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional (Aprilia *et al.*, 2025)

Pengenalan keberagaman budaya perlu dilakukan sejak dini, karena budaya merupakan kekayaan dan identitas bangsa yang perlu dipahami serta dilestarikan (Saefudin *et al.*, 2024). Pengenalan tersebut dapat dilakukan melalui materi keberagaman budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS, yang digunakan untuk mengenalkan identitas budaya bangsa kepada siswa melalui berbagai bentuk budaya daerah yang dimiliki, sehingga siswa dapat memahami dan menghargai keberagaman budaya yang ada (Salma F *et al.*, 2023).

Sejalan dengan pendapat Dian Apriliani *et al.*, (2023) dengan mempelajari materi tersebut dapat menumbuhkan sikap toleransi dan mempererat persatuan dan kesatuan. Selain itu juga dapat menumbuhkan sikap cinta tanah air, semangat nasionalisme, serta sikap saling menghargai terhadap perbedaan suku, agama, ras, dan budaya yang ada di Indonesia (Ramadhani *et al.*, 2024)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Adapun penggunaan media *smartbox* dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Adesya *et al.*, (2024) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terlihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa yang mencapai 93% dengan kategori sangat efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *smartbox* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu siswa memahami konsep pelajaran dengan lebih baik.
2. Selain itu Maulidina *et al.*, (2025) juga menyatakan bahwa media *smartbox* yang telah dikembangkan terbukti memiliki efektivitas tinggi dalam mendukung proses belajar, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan media ini membantu siswa memahami materi seperti pelajaran IPS dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selanjutnya, *smartbox* juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar karena memungkinkan siswa untuk menjelajahi berbagai sumber informasi serta aktivitas yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis mereka.
3. Pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh D. R. Pramudya & Paksi, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart box* pada materi hak dan kewajiban berjalan dengan lancar dan memberikan pengaruh positif. Pemanfaatan media ini mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, siswa terlihat aktif berpartisipasi selama kegiatan belajar, dibuktikan dari observasi psikomotorik yang menunjukkan kategori “Baik” sebagai persentase

tertinggi. Media *Smart box* juga berperan dalam membentuk sikap positif siswa selama proses pembelajaran.

4. Media pembelajaran *Smart box Mathematics* yang dikembangkan oleh Sandra & Kusuma, (2024) terbukti layak digunakan untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa kelas 1 SD pada materi penjumlahan bilangan 1–10. Validitas media ini menunjukkan hasil sangat tinggi, dengan rata-rata 96% untuk ahli materi dan 97,6% untuk desain pembelajaran. Dengan demikian, *Smart box Mathematics* dapat diandalkan dalam pembelajaran matematika.
5. Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Gita *et al.*, (2025) didapatkan bahwa media *Smart box* dalam pembelajaran kelas V pada materi bahaya NAPZA, mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Mengacu pada latar belakang dan kajian teori yang telah diuraikan, peneliti dapat mengambil hipotesis penelitian pengembangan “jika pengembangan media *Smart Box* Interaktif Berbasis *Inquiry* untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa layak digunakan untuk siswa kelas IV SDN 2 Tumpuk berdasarkan penilaian ahli”.