EDUTERA Proceeding of Education, Technology and Arts
Connecting Education, Technology, and Creativity
E-ISSN: XXXX-XXXX
P-ISSN: XXXX-XXXX

Media *Smart Box* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Mendukung Hasil Belajar IPAS Materi Gaya di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur

Susanti[1], Donna Boedi Maritasari[2].

[1] Afiliasi Penulis 1; santysusanti1084@gmail.com
[2] Afiliasi Penulis 2; donna_bm@hamzanwadi.ac.id
Penulis Korespondensi: donna_bm@hamzanwadi.ac.id

Diterima: 1-07-2026
Direvisi: 13-08-2026
Disetujui: 31-08-2026
Diterbitkan: 31-08-2026
Versi Terkini: 31-08-2026
Hak Cipta: © 2026 oleh penulis. Naskah ini diajukan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike (CC BY-SA).

Pembelajaran IPAS materi gaya di sekolah dasar membutuhkan media yang konkret dan interaktif agar siswa lebih mudah menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari. Artikel ini bertujuan menganalisis potensi media *Smart box* dalam mendukung hasil belajar IPAS materi gaya. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur naratif dengan mengkaji sumber yang berkaitan dengan media Smart Box, pembelajaran IPAS, materi gaya, dan hasil belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa *Smart box* memiliki karakteristik konkret, visual, dan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu juga menunjukkan kecenderungan positif penggunaan *Smart box* terhadap hasil belajar pada beberapa mata pelajaran. Namun, kajian yang secara khusus membahas penggunaan *Smart box* pada pembelajaran IPAS materi gaya di kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Dengan demikian, *Smart box* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep gaya secara lebih konkret dan kontekstual.

Kata kunci: *Smart Box*; hasil belajar; IPAS; materi gaya; sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana siswa memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada jenjang ini, siswa masih membutuhkan pengalaman yang konkret untuk membantu memahami konsep yang belum dapat mereka lihat atau rasakan secara langsung. Kondisi tersebut menjadi penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), karena materi yang dipelajari berkaitan dengan berbagai fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan sekitar siswa.

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka. Penggabungan tersebut memungkinkan siswa memahami lingkungan secara lebih menyeluruh. Viqri et al. (2024) menjelaskan bahwa pengintegrasian IPA dan IPS berkaitan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sederhana, dan cenderung melihat suatu peristiwa secara menyeluruh. Karena itu, pembelajaran IPAS perlu dikembangkan melalui pengalaman yang kontekstual dan melibatkan siswa secara aktif. Pandangan tersebut sejalan dengan Hayudinna dan Muzkiyah (2024) yang menempatkan IPAS sebagai pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bernalar, keterampilan, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa dalam memahami masalah yang berkaitan dengan lingkungan.

Persoalan muncul ketika proses pembelajaran masih lebih banyak berlangsung secara konvensional. Latar belakang penelitian yang menjadi sumber artikel ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas IV masih ditemukan dalam bentuk pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru lebih sering menyampaikan materi secara langsung, sementara penggunaan media yang dapat membantu siswa melihat dan mengalami konsep secara konkret belum optimal. Kondisi tersebut berpotensi menyebabkan siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak.

Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran. Astiti et al. (2021) menunjukkan bahwa hasil belajar berkaitan dengan beberapa faktor, termasuk gaya belajar dan pemanfaatan media belajar. Rambe dan Nukman (2025) menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan ketersediaan sarana pendukung. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan hasil belajar tidak cukup dilakukan dengan menambah materi, tetapi juga perlu memperhatikan cara materi tersebut disampaikan kepada siswa.

Media pembelajaran dalam kondisi tersebut dapat menjadi penghubung antara informasi yang diberikan guru dan pengalaman yang diperoleh siswa. Fadilah dan Kanya (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif, sedangkan Yafie et al. (2020) menekankan perannya dalam merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, media yang digunakan seharusnya tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi.

Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah Smart Box. *Smart box* merupakan media berbentuk kotak atau balok yang dapat memuat materi, gambar, kartu, maupun aktivitas permainan. Maradika et al. (2023) menjelaskan Smart box sebagai media berbentuk balok yang di dalamnya dapat berisi materi pembelajaran. Sutari et al. (2025) menunjukkan penggunaan Smart box yang memuat kartu gambar dan kata-kata, sedangkan Astuti et al. (2024) memperlihatkan bahwa media tersebut dapat dikembangkan dengan unsur permainan dan aktivitas interaktif.

Karakteristik Smart box menarik apabila dikaitkan dengan materi gaya dalam pembelajaran IPAS. Materi gaya dekat dengan aktivitas sehari-hari, seperti mendorong, menarik, mengangkat, menjatuhkan benda, menggunakan magnet, dan memanfaatkan benda elastis. Konsep tersebut dapat menjadi sulit apabila hanya disampaikan melalui definisi. Siswa membutuhkan kesempatan untuk mengamati, mencoba, dan menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan konsep ilmiah.

Penelitian terdahulu telah memberikan indikasi bahwa *Smart box* memiliki potensi terhadap hasil belajar. Sumiyati et al. (2025) menemukan adanya pengaruh penggunaan *Smart box* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Damayanti et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Smart box* pada pembelajaran Matematika dapat mendukung ketuntasan hasil belajar. Alifa et al. (2025) juga menemukan peningkatan hasil belajar pada penggunaan *Smart box* dibandingkan media PowerPoint interaktif. Meskipun demikian, penelitian tersebut berada pada konteks mata pelajaran dan materi yang berbeda.

Berdasarkan kondisi tersebut, artikel ini bertujuan menganalisis secara kritis hubungan antara karakteristik media Smart Box, kebutuhan pembelajaran IPAS, materi gaya, dan hasil belajar siswa. Kajian diarahkan bukan sekadar merangkum penelitian terdahulu, tetapi membandingkan temuan, melihat keterbatasannya, serta menemukan celah penelitian yang dapat menjadi dasar pengembangan kajian berikutnya.

2. Tinjauan Pustaka / Penelitian Terkait

2.1 Media Pembelajaran dan Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran mempunyai fungsi lebih luas daripada sekadar membantu guru menyampaikan informasi. Media dapat menjadi sarana yang menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar siswa. Yafie et al. (2020) memandang media sebagai sarana yang dapat menyalurkan pesan sekaligus merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fadilah dan Kanya (2023) juga menempatkan media sebagai bagian penting dalam membantu terciptanya pembelajaran yang lebih efektif.

Dari pandangan tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan media tidak otomatis membuat pembelajaran menjadi interaktif. Interaktivitas bergantung pada aktivitas yang dilakukan siswa melalui media. Media akan lebih bermakna ketika siswa dapat mengamati, mencoba, mengelompokkan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menghubungkan aktivitas dengan konsep. **Tawa et al. (2023)** menekankan pentingnya media konkret yang melibatkan siswa secara langsung, terutama pada pembelajaran di sekolah dasar.

Hal ini menjadi relevan dalam IPAS karena siswa tidak hanya dituntut mengingat istilah, tetapi juga memahami fenomena yang ada di sekitarnya. Farhan et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dapat diarahkan pada aktivitas praktik yang mendorong rasa ingin tahu, kemampuan analitis, berpikir kritis, dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, media pembelajaran sebaiknya mendukung proses tersebut, bukan sekadar menjadi alat bantu presentasi.

2.2. Karakteristik dan Potensi Media Smart Box

Smart box mempunyai karakteristik yang membedakannya dari media visual yang hanya menampilkan gambar atau tulisan. Media ini dapat berbentuk kotak atau balok yang memuat materi dan berbagai komponen pendukung. Subekti et al. (2024) menjelaskan karakteristik *Smart box* melalui bentuk kotak atau balok, penggunaan gambar dan tulisan secara visual, keterlibatan siswa secara langsung, serta unsur permainan edukatif.

Sutari et al. (2025) menunjukkan bahwa Smart box dapat digunakan dengan kartu gambar dan kata-kata untuk menarik perhatian siswa. Astuti et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media dapat memuat aktivitas seperti membuka, mengambil, dan menempel. Dengan karakteristik tersebut, siswa tidak hanya melihat media, tetapi melakukan tindakan terhadap komponen yang ada di dalamnya.

Kelebihan tersebut tetap perlu dipertimbangkan bersama keterbatasannya. Media *Smart box* berbasis visual tidak menyediakan unsur audio, dapat membutuhkan ruang penyimpanan, serta memerlukan waktu dan tenaga dalam proses persiapannya. Karena itu, efektivitas media sangat bergantung pada perencanaan guru. *Smart box* lebih tepat dipandang sebagai media pendukung pembelajaran aktif, bukan sebagai pengganti peran guru.

2.3. Hasil Belajar dan Faktor yang Memengaruhinya

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Rahma (2022) memandang hasil belajar sebagai capaian setelah siswa mengikuti kegiatan belajar, sedangkan Yogi Fernando et al. (2024) mengaitkannya dengan penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam konteks artikel ini, hasil belajar terutama ditempatkan pada aspek kognitif karena penelitian yang menjadi dasar kajian menggunakan tes sebagai alat untuk melihat perubahan kemampuan siswa.

Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Wayan et al. (2024) mengaitkan rendahnya hasil belajar dengan minat, konsentrasi, dan partisipasi siswa. Sementara itu, Rambe dan Nukman (2025) menunjukkan bahwa faktor eksternal seperti lingkungan, metode, media, dan sarana pembelajaran juga berkaitan dengan motivasi belajar. Hal tersebut memperkuat alasan untuk melihat media pembelajaran sebagai salah satu bagian yang dapat dioptimalkan guru.

2.4. Materi Gaya dalam Pembelajaran IPAS

Materi gaya mempunyai hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menemukan gaya ketika mendorong meja, menarik koper, menendang bola, menggunakan magnet, meregangkan karet, atau mengamati benda jatuh. Kedekatan materi dengan pengalaman siswa menjadi peluang untuk membangun pembelajaran yang kontekstual.

Namun, pengalaman sehari-hari belum tentu langsung berubah menjadi pemahaman ilmiah. Siswa mungkin mengetahui bahwa sebuah benda dapat didorong atau ditarik, tetapi belum tentu mampu menjelaskan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap gerak benda. Karena itu, pembelajaran materi gaya perlu memberikan jembatan antara pengalaman konkret dan konsep. *Smart box* dapat diarahkan untuk menjalankan fungsi tersebut melalui kartu contoh, benda konkret, demonstrasi, dan permainan penguatan.

3. Metode Penelitian

Artikel ini menggunakan metode tinjauan literatur naratif. Metode ini dipilih karena kajian bertujuan memahami perkembangan penelitian dan menyusun sintesis mengenai hubungan antara media smart box, pembelajaran IPAS, materi gaya, dan hasil belajar. Artikel tidak dimaksudkan sebagai systematic review atau meta-analisis sehingga tidak menghitung ukuran efek gabungan dari penelitian terdahulu.

Sumber literatur berasal dari referensi yang digunakan dalam proposal penelitian serta penelitian terdahulu yang relevan dengan tema kajian. Literatur dikelompokkan ke dalam empat tema, yaitu media pembelajaran dan pembelajaran interaktif, karakteristik Smart Box, hasil belajar siswa, serta penggunaan smart box pada pembelajaran sekolah dasar.

Analisis dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, sumber diidentifikasi berdasarkan keterkaitannya dengan variabel dan konteks penelitian. Kedua, temuan dikelompokkan berdasarkan tema agar pembahasan tidak tersusun sebagai daftar penelitian yang terpisah. Ketiga, temuan dibandingkan dan disintesis dengan melihat persamaan, perbedaan, kekuatan, keterbatasan, serta relevansinya dengan pembelajaran IPAS materi gaya.

Proposal penelitian yang menjadi dasar artikel tidak mencantumkan secara rinci basis data pencarian, kata kunci pencarian, jumlah artikel yang ditemukan, serta kriteria inklusi dan eksklusi sebagaimana prosedur systematic literature review. Oleh karena itu, metode pada artikel ini diposisikan sebagai tinjauan literatur naratif dan tidak mengklaim proses pencarian yang tidak tercatat dalam sumber.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Sintesis Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menunjukkan kecenderungan bahwa *Smart box* digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih konkret dan melibatkan siswa. Akan tetapi, fokus penelitian berbeda-beda. Perbedaan tersebut penting karena keberhasilan media dalam satu mata pelajaran tidak dapat langsung dianggap berlaku sama pada materi lain.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

Penelitian	Konteks	Fokus/Temuan	Posisi terhadap kajian
Sumiyati et al. (2025)	**Pendidikan Pancasila**	***Smart box* berpengaruh terhadap hasil belajar.**	**Mendukung potensi *Smart box* terhadap hasil belajar.**
Damayanti et al. (2024)	**Matematika kelas IV**	***Smart box* meningkatkan partisipasi dan mendukung ketuntasan belajar.**	**Menunjukkan pentingnya keterlibatan siswa.**

Penelitian	Konteks	Fokus/Temuan	Posisi terhadap kajian
Alifa et al. (2025)	**Kekayaan budaya Indonesia**	***Smart box* menunjukkan peningkatan hasil belajar dibandingkan PowerPoint interaktif.**	**Memberi bukti perbandingan dengan media lain.**
Hasani et al. (2025)	**IPAS kelas IV**	**Media interaktif mendukung pembelajaran yang menarik, relevan, dan melibatkan siswa.**	**Menguatkan kebutuhan media interaktif dalam IPAS.**

Tabel 1 memperlihatkan bahwa temuan penelitian terdahulu cenderung mengarah pada manfaat *Smart box* terhadap hasil belajar atau keterlibatan siswa. Namun, konteksnya tidak seragam. Penelitian Sumiyati et al. (2025) berfokus pada Pendidikan Pancasila, Damayanti et al. (2024) pada Matematika, dan Alifa et al. (2025) pada materi kekayaan budaya. Hasani et al. (2025) memang berada pada konteks IPAS, tetapi kajiannya membahas media interaktif secara lebih luas, bukan secara khusus *Smart box* pada materi gaya. Karena itu, temuan-temuan tersebut lebih tepat dipandang sebagai dasar teoritis dan empiris yang menunjukkan potensi media, bukan sebagai bukti bahwa *Smart box* selalu efektif pada setiap materi.

4.2. *Smart box* dan Keterlibatan Siswa

Jika temuan penelitian dibandingkan, salah satu pola yang muncul adalah keterlibatan siswa. *Smart box* memungkinkan siswa berinteraksi dengan benda, kartu, gambar, dan permainan. Keterlibatan tersebut penting karena pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru dapat membatasi kesempatan siswa untuk mengalami konsep secara langsung.

Damayanti et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Smart box* dapat menambah partisipasi siswa pada pembelajaran Matematika. Temuan tersebut dapat dibaca bersama karakteristik *Smart* box yang dijelaskan Subekti et al. (2024), yaitu penggunaan unsur visual, keterlibatan langsung, dan permainan edukatif. Artinya, partisipasi bukan semata-mata muncul karena media memiliki bentuk yang menarik, tetapi karena media menyediakan aktivitas yang harus dilakukan siswa.

Dalam pembelajaran IPAS, bentuk keterlibatan tersebut dapat diarahkan pada pengamatan dan pembuktian sederhana. Siswa dapat mengambil kartu contoh, menentukan jenis gaya, mencoba alat peraga, kemudian menjelaskan hubungan aktivitas dengan konsep. Pola seperti ini lebih dekat dengan karakter pembelajaran IPAS daripada penggunaan media hanya sebagai alat presentasi.

4.3. *Smart box* sebagai Penghubung Konsep Gaya dengan Kehidupan Sehari-hari

Materi gaya mempunyai kelebihan karena banyak contohnya ditemukan dalam kehidupan siswa. Tantangannya adalah mengubah pengalaman tersebut menjadi pemahaman konsep. *Smart* box dapat membantu proses tersebut apabila isi media disusun berdasarkan situasi yang familiar bagi siswa.

Misalnya, gambar orang mendorong meja dapat digunakan untuk mengarahkan siswa mengenali gaya otot dan gaya dorong. Contoh bola yang bergerak di permukaan berbeda dapat digunakan untuk membahas gaya gesek. Benda yang tertarik magnet dapat menjadi contoh gaya magnet, sedangkan karet atau benda elastis dapat digunakan untuk memperlihatkan gaya pegas. Benda yang jatuh dapat digunakan untuk menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan gaya gravitasi.

Dari sudut pandang pembelajaran, pendekatan tersebut membuat siswa bergerak dari pengalaman menuju konsep. Inilah bagian yang membedakan *Smart box* sebagai media pembelajaran dari sekadar kotak berisi materi. Nilai media terletak pada bagaimana komponen di dalamnya digunakan untuk membantu siswa memahami hubungan antara peristiwa dan konsep.

4.4. Sintesis Kritis: Potensi dan Batas Penggunaan *Smart Box*

Berdasarkan keseluruhan literatur, terdapat alasan yang cukup kuat untuk menempatkan *Smart box* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif. Media ini bersifat konkret, dapat dikembangkan sesuai materi, dan memungkinkan integrasi aktivitas permainan. Penelitian terdahulu juga memberikan kecenderungan positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Namun, terdapat batas yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian terdahulu menggunakan konteks mata pelajaran yang berbeda sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan begitu saja. Kedua, bentuk *Smart box* sangat bergantung pada rancangan pembuatnya. *Smart box* yang penuh komponen tetapi tidak terhubung dengan tujuan pembelajaran belum tentu memberikan manfaat yang sama. Ketiga, penggunaan media membutuhkan pengelolaan kelas agar antusiasme siswa tidak menggeser perhatian dari tujuan belajar.

Dengan demikian, hubungan antara *Smart box* dan hasil belajar sebaiknya tidak dipahami sebagai hubungan yang otomatis. Media menjadi efektif ketika terdapat kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, aktivitas siswa, dan

pengelolaan guru. Dalam konteks materi gaya, kesesuaian tersebut dapat dibangun melalui penggunaan benda konkret dan contoh yang berasal dari kehidupan sehari-hari.

4.5. Celah Penelitian dan Kebaruan

Celah penelitian paling terlihat pada keterbatasan kajian yang secara khusus menghubungkan *Smart box* dengan pembelajaran IPAS materi gaya di kelas IV sekolah dasar. Penelitian yang telah ada lebih banyak menguji Smart box pada Pendidikan Pancasila, Matematika, atau materi kekayaan budaya. Sementara itu, kajian tentang media interaktif dalam IPAS masih bersifat lebih umum.

Kondisi tersebut berarti kebaruan penelitian tidak terletak pada klaim bahwa Smart box merupakan media yang belum pernah digunakan. Klaim seperti itu tidak sesuai dengan temuan penelitian terdahulu. Kebaruan lebih tepat diletakkan pada konteks penerapan, yaitu penggunaan Smart box dalam pembelajaran IPAS materi gaya pada siswa kelas IV, dengan memadukan materi, alat peraga konkret, kartu contoh, kartu tantangan, dan permainan spinner sebagai bagian dari pengalaman belajar.

Posisi tersebut penting karena materi gaya memiliki karakteristik yang memungkinkan konsep dipelajari melalui aktivitas langsung. Dengan menghubungkan media *Smart box* dengan konteks tersebut, penelitian berikutnya dapat memberikan bukti yang lebih spesifik mengenai apakah karakteristik media yang telah terbukti potensial pada mata pelajaran lain juga dapat mendukung hasil belajar pada materi gaya.

5. Perbandingan

Perbandingan penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa *Smart box* memiliki keunggulan utama pada aspek konkret, visual, dan interaktif. Penelitian Sumiyati et al. (2025) menunjukkan pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, sedangkan Damayanti et al. (2024) menyoroti peningkatan partisipasi dan ketuntasan pada Matematika. Alifa et al. (2025) memberikan pembanding dengan media PowerPoint interaktif dan menemukan hasil yang lebih baik pada penggunaan Smart Box. Ketiga penelitian tersebut sama-sama mendukung potensi Smart Box, tetapi belum berfokus pada materi gaya.

Jika dibandingkan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS, Smart box mempunyai keunggulan karena dapat memuat objek yang dapat diamati dan dimanipulasi siswa. Hal tersebut lebih sesuai dengan materi yang membutuhkan pengamatan fenomena. Namun, keunggulan tersebut tetap bergantung pada kualitas rancangan media dan pengelolaan aktivitas. Oleh karena itu, penelitian pada materi gaya diperlukan untuk menguji potensi tersebut pada konteks yang lebih spesifik.

6. Kesimpulan

Tinjauan literatur ini menunjukkan bahwa *Smart box* mempunyai karakteristik yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar karena dapat menggabungkan unsur konkret, visual, interaktif, dan permainan. Penelitian terdahulu menunjukkan kecenderungan positif penggunaan Smart box terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa pada beberapa konteks pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil tersebut tidak dapat langsung digeneralisasikan ke semua mata pelajaran. Konteks materi, rancangan media, aktivitas siswa, dan pengelolaan guru menjadi bagian yang menentukan. Dalam pembelajaran IPAS materi gaya, Smart box memiliki potensi karena konsep gaya dekat dengan aktivitas sehari-hari dan dapat dipelajari melalui benda serta kegiatan konkret.

Celah penelitian terlihat pada masih terbatasnya kajian yang secara khusus menguji Smart box untuk pembelajaran IPAS materi gaya di kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu memberikan bukti empiris mengenai penggunaan media tersebut pada konteks tersebut. Kajian tersebut juga dapat memperhatikan bukan hanya perubahan hasil belajar, tetapi proses keterlibatan siswa selama menggunakan media.

Daftar Pustaka

Alifa, P. Z., Rustini, T., & Mulyana, A. (2025). Pengaruh media *Smart box* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD materi kekayaan budaya Indonesia.

Astiti, N. D., Mahadewi, P. L., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA.

Astuti, N. W., Setyowati, D., & rekan. (2024). Pengembangan media *Smart box* untuk menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar.

Andika, I. P. B., Astuti, N. P. E., Darmayanti, N. W. S., (2025). Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*. Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 891 - 903 Research & Learning in Elementary Education https://jbasic.org/index.php/basicedu.

Bakara, T. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap aktivitas mengajar guru di kelas, 4, 205–212.

Damayanti, Z., Pandra, V., & Mandasari, N. (2024). Penerapan media *Smart box* pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Air Deras.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran, 1(1), 282–294.

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran, 1(2).

Farhan, M., Taofik, & Soleh, D. A. (2025). Penerapan media pembelajaran berbasis puzzle kelas V sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 278–288.

Hasani, B., Yasin, F. N., Jannah, A. U., Aprilia, D. N., & Sirojil, N. (2025). Studi literature: Peran media interaktif dalam pembelajaran IPAS kelas 4 SD, 14(2), 252–259. https://doi.org/10.26418/jppk.v14i2.89870

Hayudinna, & Muzkiyah. (2024). Pembelajaran IPAS dan pengembangan kemampuan bernalar siswa sekolah dasar.

Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh media Smart Box dengan model *project based learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Tugurejo 02 materi penerapan nilai Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(5), 2206-2220.

Nurazizah, S. (2024). Pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, 3, 5666–5670.

Rambe, S. A. S., & Nukman, M. (2025). Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 877–886. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1334

Rahma. (2022). Hasil belajar sebagai capaian siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Subekti, F. D., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). Media *Smart box* sebagai media pembelajaran interaktif. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9.

Sumiyati, S., Fauqi, A., & Jumiati. (2025). Pengaruh media *Smart box* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Sutari, D., Hestiana, I., & Adetia, M. F. (2025). Pengembangan media *Smart box* dengan judul Aku Berperilaku Pancasila untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila sekolah dasar, 1, 88–92.

Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., & Falah, A. M. (2024). Problematika pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, 4, 310–315.

Yafie, E., Kustiawan, U., Astuti, W., Haqqi, Y. A., Boedi, D., & Ilhami, S. (2020). Pengaruh pelatihan pembuatan media keterampilan mengembangkan alat permainan edukatif (APE) dari bahan bekas, 3(2), 124–135.

Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik: Literature review, 1(1), 13–24.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Hasil belajar sebagai capaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.