

Implementasi Media Pembelajaran *Smart Box* dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPAS

Ardhia Estu Pramesti✉, Universitas PGRI Madiun

Ibadullah Malawi, Universitas PGRI Madiun

Eka Nofri Arianto, Universitas PGRI Madiun

✉ ardhia_2102101166@gmail.ac.id

Abstract: *This study aims to describe the implementation of the Smart Box learning media combined with the Teams Games Tournament (TGT) learning model in the Science and Social Studies (IPAS) subject for fifth-grade students at SDN Pilangbango, Madiun City. The background of this research is the low student learning motivation and the lack of innovation by teachers in utilizing learning media. This research uses a descriptive qualitative approach, with data collected through observation and interviews. The results indicate that the use of Smart Box media and the TGT model can enhance student engagement, enthusiasm, and understanding in IPAS learning. This media supports interactive and enjoyable learning, aligning with the principles of the Merdeka Curriculum. However, the study also identified obstacles, such as students' lack of self-confidence during presentations, especially when observed by peers from other classes, and the extended time required for learning activities. Overall, the combination of Smart Box and TGT has proven effective in creating participatory, creative, and contextual learning experiences.*

Keywords: *Smart Box, Teams Games Tournament, IPAS*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran Smart Box dengan model Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V di SDN Pilangbango, Kota Madiun. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Smart Box dan model TGT mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Namun, ditemukan pula hambatan seperti kurangnya percaya diri siswa saat presentasi, terutama saat disaksikan oleh siswa dari kelas lain, serta penggunaan waktu pembelajaran yang lebih banyak. Secara keseluruhan, kombinasi Smart Box dan TGT terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, kreatif, dan kontekstual.

Kata kunci: Smart Box, Teams Games Tournament, IPAS



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama di dalam Pendidikan. Pembelajaran yang efektif memberikan keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan yang banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dapat berlangsung secara efektif (Tri Prastawati & Mulyono, 2023). Belajar dan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami konsep belajar dan pembelajaran, serta mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan sebuah proses mempelajari sesuatu dengan mudah lalu diaplikasikan dan diteorikan untuk membantu mencapai hasil belajar. Adapun prinsip dari metode pembelajaran yaitu teknis, taktis, dan praktis untuk diterapkan oleh pendidik kepada peserta didiknya. Setiap jenjang pendidikan, dimanapun kegiatan pembelajaran dilakukan, baik di sekolah maupun ditempat kursus, di tingkat dasar atau ditingkat menengah pendidikan, maka implementasi metode pembelajaran akan terus dilaksanakan, hal tersebut berguna untuk menunjang proses pembelajaran, membantu para pendidik untuk mengajarkan ilmu dan pengetahuan kepada peserta didiknya, serta membantu peserta didik paham dengan apa yang sedang mereka pelajari secara mudah dan efisien (Sari & Safitri, 2022).

Setiap dalam proses pembelajaran pendidik harus mampu memilih pendekatan maupun media yang tepat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, agar bukan hanya pendidik yang terkesan lebih aktif namun peserta didik yang harus dikembangkan dalam pembelajaran. Kemampuan terpenting yang mesti dimiliki seorang pendidik yaitu kemampuan menggunakan metode yang baik dalam proses pengajaran. . Maka dari itu, pentingnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif bagi pendidik untuk peserta didik dalam meningkatkan mutu pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif dan mampu menghadapi kehidupan pada masa yang akan mendatang (Hasriadi, 2022).

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah Smart Box. Media pembelajaran Smart Box adalah alat bantu belajar berbasis interaktif yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui pendekatan visual, manipulative, dan taktis. Smart Box dirancang untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dan keterlibatan multisensori, yang sangat efektif khususnya bagi siswa sekolah dasar. Menurut Maulidiana et al (2024), pengembangan media Smart Box pada pembelajaran IPAS materi tumbuhan dan energi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan praktis digunakan, dengan hasil validasi ahli media dan materi mencapai 93%, serta respon siswa sebesar 90%.

Banyak model pembelajaran yang digunakan para pendidik untuk memberikan edukasi dan arahan kepada peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Teams Games Tournament (TGT). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Khusnudin & Anjarini, 2022) implementasi model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Teams Games Tournament adalah model pembelajaran berkelompok yang melibatkan pembentukan kelompok heterogen terdiri dari 4-5 siswa.

Berdasarkan teori sebelumnya peneliti mengambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh besar penggunaan media pembelajaran Smart Box dengan metode pembelajaran teams games tournament. Maka, penelitian ini mengambil judul **“Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPAS”**

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk menggali pemahaman mendalam tentang implementasi media pembelajaran Smart Box melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPAS. Pendekatan kualitatif dipilih karena lebih fokus pada proses, pengembangan, dan pemahaman fenomena yang terjadi dalam pembelajaran dengan menggunakan model TGT dan media smart box. Jenis penelitian kualitatif ini dapat digolongkan sebagai penelitian deskriptif kualitatif, karena berfokus pada pendeskripsian bagaimana media pembelajaran smart box diterapkan melalui model TGT di dalam kelas dan bagaimana dampaknya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran smart box dengan model pembelajaran IPAS kelas V. penelitian dilakukan di SDN Pilangbango yang berlokasi di Madiun, Kecamatan Kartoharjo, Kota Madiun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara bahwa pelaksanaan implementasi media pembelajaran smart box dan teams games tournament di SDN Pilangbango telah menunjukkan kemajuan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan beberapa temuan yakni, temuan yang pertama menunjukkan bahwa penggunaan media smart box dan model teams game tournament memberikan antusias kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran selain itu siswa juga tidak merasa jenuh dan juga lebih mudah memahami dalam pengeoprasian melalui penggunaan media dan model pembelajaran tersebut. Temuan yang kedua yakni, Penerapan media dan model pembelajaran tersebut mampu mendorong semangat siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya dalam temuan ketiga peneliti menemukan kelebihan dari siswa lebih aktif dalam pembelajaran, ketrampilan yang dimiliki siswa akan meningkat, siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada temuan ditemukan kekurangan yaitu adanya beberapa siswa dari kelas lain ingin mengikuti pembelajaran di kelasnya, kurangnya percaya diri saat presentasi hasil kelompok karena banyaknya siswa dari kelas lain yang ingin melihatnya, penggunaan waktu lebih banyak.

PEMBAHASAN

Implementasi media Smart Box dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dilakukan karena adanya masalah di sekolah, yaitu rendahnya motivasi dan semangat belajar siswa serta kurangnya kreativitas guru dalam memilih media dan model pembelajaran yang inovatif. Kondisi ini menyebabkan siswa bosan serta malas karena guru hanya memberi penjelasan tanpa melibatkan peran aktif siswa dan hanya menggunakan media seadanya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka, membuat proses belajar menjadi menyenangkan, serta mendorong siswa agar lebih aktif dan kreatif sehingga materi dapat diterima dan dipahami dengan baik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengenalkan apa saja ekosistem yang ada di lingkungan sekitar kita. Pembelajaran saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka, yang diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan potensi dan kemampuan masing-masing. Kurikulum ini menyediakan pembelajaran yang bersifat kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, bervariasi, dan progresif. Tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan bagi guru, siswa, dan orang tua. Konsep merdeka belajar menekankan pentingnya menciptakan lingkungan pendidikan yang penuh kebahagiaan (Mayang Sari dkk, 2024).

Dengan implementasi Penerapan media Smart Box yang dikombinasikan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPAS akan membuat proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi para siswa. Media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi dan kreatif. Selain itu, pemahaman siswa terhadap ekosistem di lingkungan sekitar menjadi lebih mendalam karena materi disampaikan secara kontekstual dan relevan dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis, sehingga siswa dapat mengetahui apa saja macam-macam ekosistem lingkungan sekitar. Media Smart Box atau kotak pintar merupakan media bentuk balok dengan dua sisi dengan alat berupa kartu didalamnya (Kusumaningrum, (2021). Media Smart Box merupakan alat belajar kotak kecil yang memuat materi belajar. Media Smart Box merupakan alat yang memuat gambar dan materi dan digunakan guru ketika pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan biasanya berbentuk kotak (Basori, (2020).

Pemilihan media Smart Box dalam penelitian ini adalah media Smart Box belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Perbedaan media Smart Box peneliti dengan peneliti lainnya terletak pada materi pembelajaran dan juga isi dari media Smart Box itu sendiri. Media Smart Box dapat meningkatkan antusias belajar dan berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif karena peserta didik tidak hanya belajar namun belajar sambil bermain. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012).

Menurut Rusman, (2015:27) perilaku keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dapat diharapkan mewujudkan keaktifan siswa. Peserta didik sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajarnya, dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajar dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional (Susilowati & Hidayat, 2021). Pembelajaran aktif adalah konsep yang dinyatakan oleh Departemen Pendidikan bahwa kata "aktif" menunjukkan bahwa dalam proses belajar, pengajar harus menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi, seperti bertanya, mempertanyakan, dan menyampaikan ide-ide mereka. Suasana kelas yang teratur dan rapi sangat berpengaruh terhadap kenyamanan siswa, konsentrasi mereka, serta motivasi untuk belajar. Hal ini sangat relevan terutama pada tingkat pendidikan dasar, di mana siswa berada dalam fase perkembangan kognitif dan emosional yang penting (Minat et al., 2025)

Presentasi merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk mampu mengungkapkan ide, menyampaikan informasi, dan berkomunikasi secara lisan di depan kelas. Namun, banyak siswa mengalami kurangnya rasa percaya diri saat melakukan presentasi, yang berdampak pada kemampuan berbicara, penyampaian materi, dan interaksi dengan audiens. Kurang percaya diri atau minder adalah perasaan diri tidak mampu dan menganggap orang lain lebih baik dari dirinya. Orang yang kurang percaya diri cenderung bersikap egosentris, memposisikan diri sebagai korban, merasa tidak puas dengan dirinya, mengasihani diri sendiri, mudah menyerah, dan menganggap dirinya tidak

mempunyai kemampuan yang berarti. Dampak dari rasa tidak percaya diri pada siswa akan berpengaruh pada hasil belajar menurun, atau bahkan hasil belajar yang dicapai akan tidak sesuai dengan usaha yang dilakukan dan akan mengakibatkan emosional tinggi seperti saat diperintah sesuatu yang tidak diinginkan akan marah. (Puspitasari et al., 2022)

SIMPULAN

Implementasi media pembelajaran Smart Box yang dikombinasikan dengan model Teams Games Tournament (TGT) terbukti mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Media ini membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan melalui pendekatan visual dan permainan edukatif, serta mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif. Meskipun terdapat beberapa kekurangan, seperti kurangnya percaya diri siswa saat presentasi dan penggunaan waktu yang lebih banyak, secara keseluruhan penggunaan media dan model ini berdampak positif terhadap motivasi belajar dan keterampilan siswa. Kurikulum Merdeka sebagai latar mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan aplikatif, sesuai dengan kebutuhan siswa di era saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Minat, P., Siswa, B., Sdn, D. I., & Kota, K. (2025). *DALAM*. 12(Kemendikbud 2014), 15–24.
2. Puspitasari, R., Basori, M., & Aka, K. A. (2022). Studi Kasus Rasa Kurang Percaya Diri Siswa Kelas Tinggi SDN 3 Tanjungtani Pada Saat Menyampaikan Argumennya Di Kelas dan Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 325–335. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.738>
3. Susilowati, E., & Hidayat, S. (2021). Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Sdn Taktakan I. *Jurnal Pendidikan, Vol 8, No 2*(November), 200–214.
4. Minat, P., Siswa, B., Sdn, D. I., & Kota, K. (2025). *DALAM*. 12(Kemendikbud 2014), 15–24.
5. Puspitasari, R., Basori, M., & Aka, K. A. (2022). Studi Kasus Rasa Kurang Percaya Diri Siswa Kelas Tinggi SDN 3 Tanjungtani Pada Saat Menyampaikan Argumennya Di Kelas dan Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 325–335. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.738>
6. Susilowati, E., & Hidayat, S. (2021). Pengaruh Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 Sdn Taktakan I. *Jurnal Pendidikan, Vol 8, No 2*(November), 200–214.
7. Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
8. Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.
9. Maulidiana, F., Arya Wardana, L., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 1664–1675.
10. Khusnudin, R., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1247. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>
11. Kusumaningrum, P. W., Sjamsir, H., & Arbayah, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar di TK

- Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawan Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur. *BEduManageRs Journal: Borneo Educational Management and Research Journal*, 2(2), 30– 41. <https://doi.org/10/30872/bedu/v2i2/1599>
12. Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>