EDUTECH: JURNAL PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX PADA MATERI SHALAT SISWA KELAS IV UPT SDN 113 KARAWAK KABUPATEN LUWU UTARA

Rosmayanti[1], Andi Riawarda[2], Hisbullah[3]

1,2,3 Program Studi Pendidikan Agama Islam, IAIN Palopo

Article history
Received : 14 Januari 2025
Revised : 18 Januari 2025
Accepted : 21 Januari 2025

Rosmayanti
Email :
Rosmayanti2562@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Materi Shalat, khususnya Shalat Jumat, Shalat Duha, Shalat Tahajud dikelas IV SDN 113 Karawak. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* peneliti menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-Dmodels*) yang meliputi empat tahap pengembangan yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Dessiminate* (Penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Dari hasil analisis kebutuhan guru Pendidikan Agama Islam, menunjukan bahwa guru pada saat proses pembelajaran hanya menjelaskan materi secara berulang-ulang dengan menggunakan buku paket yang telah disediakan. Hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa, sehingga siswa mudah bosan dan kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi sedangkan dari hasil analisis kebutuhan siswa menunjukan bahwa 40% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui media dan metode yang diterapkan oleh guru dan 56% siswa mudah merasa bosan saat proses pembelajaran PAI, (2) Desain media pembelajaran *Smart Box* yang dihasilkan berupa kotak berbentuk kubus yang dilengkapi dengan dua tutup box, ringkasan materi, kartu pembelajaran dan permainan kuis (3) Uji validitas media *Smart Box* yang dikembangkan diperoleh hasil validasi media sebesar 90% dan hasil validasi ahli materi sebesar 100% dengan kriteria kevalidan sangat valid, (4) Dari uji kepraktisan oleh guru Pendidikan Agama Islam memperoleh skor rata-rata 96,8%, sementara hasil uji kepraktisan oleh siswa memperoleh skor rata-rata 90,55%, kedua hasil uji kepraktisan yang dilakukan mendapatkan kategori dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan penjelasan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Smart Box* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Smart Box, Pendidikan Agama Islam

© 2025 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya paper penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Abstract

This research discusses the Development of Smart Box Learning Media on Prayer Material, especially Friday Prayer and Sunnah Prayer (Duha Prayer and Tahajud Prayer) in class IV SDN 113 Karawak. The type of research is development research or R&D (Research and Development). To develop Smart Box learning media, the researcher used the 4-D development model (Four-Dmodels) which includes four stages of development, namely: Define, Design, Development, Disseminate. The results of the study show that: (1) From the results of the analysis of the needs of Islamic Religious Education teachers, it shows that teachers during the learning process only explain the material repeatedly using the textbooks that have been provided. This has an impact on students' interest in learning, so that students easily get bored and pay less attention when the teacher explains the material, while the results of the student needs analysis show that 40% of students have difficulty understanding the material through the media and methods applied by the teacher and 56% of students easily get bored during the Islamic Religious Education learning process, (2) The design of the Smart Box learning media produced is a cube-shaped box equipped with two box lids, a summary of the material, learning cards and quiz games (3) The validity test of the Smart Box media developed obtained a media validation result of 90% and a material expert validation result of 100% with very valid validity criteria, (4) From the practicality test by the Islamic Religious Education teacher, an average score of 96.8% was obtained, while the results of the practicality test by students obtained an average score of 90.55%, both results of the practicality test carried out obtained a category with very practical criteria. Based on the explanation of the research results above, it can be concluded that the Smart Box media developed meets the criteria of very valid and very practical.

Keywords**:** *Learning Media, Smart Box, Islamic Religious Education*

© 2025 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk menggali, mengembangkan, dan memaksimalkan semua potensi yang ada pada setiap individu melalui pengalaman belajar yang bermakna (Abd Rahman BP & Yuyun Karlina 2022). Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama Islam pada peserta didik, sehingga mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dapat diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik nantinya dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Pada dasarnya tujuan pendidikan adalah untuk mencetak generasi yang cerdas, berkarakter dan mempunyai sikap disiplin yang tidak mungkin tercapai tanpa peran pendidik (Andi Riawarda, Nurwisah, Muhamemin 2024). Pendidik mempunyai peranan penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas dimasa mendatang. Namun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa seorang pendidik belum dapat memahami peran dan tugasnya secara baik. Sebagai seorang pendidik harus mampu memberi pemahaman kepada siswa agar mereka bisa berkembang kearah yang lebih baik. Selain itu, pendidik perlu memahami dan menggunakan alat-alat dalam pembelajaran agar mereka dapat memberikan pengajaran yang lebih bermutu dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu seorang pendidik dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi dalam berbagai hal untuk menjalankan tugasnya sebagai seorang pendidik. Untuk mencapai tujuan pendidikan tentunya ada beberapa hal yang bisa dilakukan, salah satunya yaitu menggunakan media pada saat proses belajar mengajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting pada saat ini. Dalam perspektif pendidikan, media dimaknai sebagai instrumen yang sangat strategis dalam menentukan tercapainya tujuan pembelajaran((Munawwarah, Edhy Rustan, Hisbullah 2022)). Media merupakan alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta minat siswa pada proses pembelajaran (Andi Arif Pamessangi 2021).

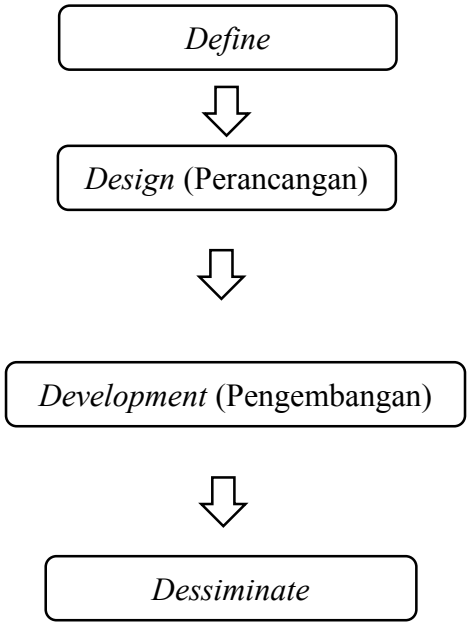
Salah satu media pembelajaran yang biasa digunakan adalah media pembelajaran *smart box*. Media pembelajaran *smart box* merupakan media sebuah kotak berbentuk kubus yang dilengkapi dengan dua tutup box. Jika penutup dilepas maka setiap sisi media *smart box* dapat dibuka dan memunculkan tulisan, gambar,sesuai dengan tema atau materi pembelajaran. Media *smart box* sebelumnya sudah pernah diteliti oleh Firli Maulidina dan kawan-kawan pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *smart box* berpotensi meningkatkan kemam puan motorik siswa serta dapat memberi kesan inovatif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah bosan selama mengikuti proses pembelajaran (Firli Maulidina & Ludfi Arya Wardana 2024). Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di UPT SDN 113 Karawak pada tanggal 15 Desember 2023, menunjukkan bahwa saat pembelajaran dikelas guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif selain buku paket dan papan tulis. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Rusmawati, selaku guru Pendidikan Agama Islam di SDN 113 Karawak,

beliau mengatakan bahwa pada proses pembelajaran materi yang diajarkan hanya dijelaskan secara berulang-ulang dengan menggunakan buku paket yang telah disediakan. Hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa, sehingga menyebabkan sebagian siswa mudah bosan dan kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. Seperti yang kita ketahui bahwa anak pada usia tersebut perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Pada usia tersebut siswa membutuhkan hal-hal yang konkret (nyata) yang dapat memberikan ilustrasi atau gambaran mengenai materi yang diajarkan. Hal ini diperkuat oleh Darwisa dalam penelitiannya menyatakan bahwa salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa secara efektif dan dapat memunculkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan benda-benda konkret untuk membantu pemahaman siswa, mengurangi verbalisme, siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih menyenangkan(Darwisa and Zakaria 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran *smart box.* Peneliti memilih media *smart box* karena media tersebut memiliki keunikan dari segi bentuk tiga dimensi dalam memberikan ilustrasi serta kesan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Materi Salat Siswa Kelas IV UPT SDN 113 Karawak Kabupaten Luwu Utara".

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research & Development (R&D). Metode yang digunakan untuk menghasikan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Prosedur penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Penelitian mulai dilakukan pada bulan Februari 2024 sampai Agustus 2024 dengan subjek penelitian di SDN 113 Karawak, Desa Lantang Tallang, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara. Adapun tahapan penelitian RND dengan model 4D dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian RND Model 4D

Tahap *Define* (Pendefenisian), pada tahap ini melibatkan kegiatan observasi untuk menentukan untuk memahami kondisi pembelajaran secara medalam. Fokus utama observasi adalah mengidentifikasi kesenjangan antara kebutuhan siswa, kurikulum, dan permasalahan yang ada dilapangan sehingga dapat ditentukan media pembelajaran yang tepat. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahap yang meliputi:

a. Analisis Tujuan Awal

Analisis tujuan awal difokuskan pada kegiatan praduga awal untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Peneliti akan melakukan kajian mendalam terhadap kurikulum serta permasalahan aktual dilapangan sebagai dasar dalam merumuskan solusi yang relevan.

b. Analisis guru dan siswa

Analisis ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat mengenai karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Data yang didapatkan akan menjadi landasan dalam perancangan media pembelajaran yang efektif dan efesien.

c. Analisis Materi

Peneliti melakukan analisis materi shalat, khususnya shalat jumat, shalat duha, dan shalat tahajud yang hendak diajarkan, kemudian menyusun tahapan yang akan dilakukan.

d. Analisis kompetensi dasar dan indikator

Analisis kompetensi dasar dan indikator perlu dilakukan untuk membatasi ruang lingkup dalam penyusunan media. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan awal dalam menyusun media pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan), tujuan tahap ini adalah merancang atau membuat desain media yang akan dibuat. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan atau desain produk media pembelajaran *smart box* yang akan diterapkan di SDN 113 Karawak.

Tahap *Development* (Pengembangan), Pada tahap ini, peneliti mengahasilkan produk berupa media pembelajaran *smart box*. Tahap ini terdapat dua tahapan yang meliputi:

a. Validasi media yang akan dilakukan oleh dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, data yang didapatkan pada tahap ini adalah berupa penilaian, masukan atau saran dari validator mengenai media yang dibuat.
b. Uji coba produk yang akan dilakukan dikelas IV dalam kelompok kecil dikelas IV SDN 113 Karawak. Siswa kelas IV diminta untuk memberikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan dengan membagikan angket berisi pernyataan atau tanggapan siswa terhadap media.

Tahap *Disseminate* (Penyebaran), Setelah diuji coba dan revisi, tahap selanjutnya adalah tahap desiminasi. Tujuan dari tahap ini adalah penyebarluasan produk. Produk yang dibuat akan disebarluaskan pada skala yang lebih luas. Namun penelitian ini, tidak sampai pada skala luas. Penelitian ini hanya dilakukan pada skala kecil dikelas IV SDN 113 Karawak yang berjumlahkan 21 orang siswa. Untuk itu, diharapkan kepada penelitian selanjutnya atau pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran ini, agar semua siswa mampu menggunakan media pembelajaran ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran smart box dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model 4-D yang terdiri dari empat tahap, yaitu:

a. Pendefinisian (*define*)

1) Analisis Tujuan Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SDN 113 Karawak. Peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran diantaranya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif. Tujuan pengembangan media yang

peneliti lakukan adalah untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dengan menggunakan media ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan pada guru PAI dan siswa kelas IV SDN 113 Karawak. Analisis kebutuhan dilakukan agar mengetahui apakah produk yang dikembangkan benar-benar diperukan disekolah tersebut. Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan mewawancarai secara langsung ibu Rusmawati selaku guru Pendidikan Agama Islam di SDN 113 Karawak. Hasil wawancara dengan ibu Rusmawati selaku guru pendidikan agama Islam diperoleh informasi bahwa pada saat mengajar guru hanya menjelaskan materi secara berulang-ulang kepada siswa dengan menggunakan buku paket yang telah disediakan, sehingga hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa, sehingga dibutuhkan media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga melakukan analisis kebutuhan siswa dengan membagikan kuesioner yang berisi tujuh pertanyaan mengenai proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukan bahwa 40% siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi melalui metode dan media yang diterapkan guru. Sebanyak 56% siswa mudah merasa bosan dan kehilangan konsentrasi diakhir pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa saat belajar. *Smart box* adalah salah satu media yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Media *smart box* memiliki keunikan dari segi bentuk tiga dimensi yang dapat memberikan memberikan ilustrasi dan kesan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media berupa media pembelajaran *smart box.*

3) Analisis Materi

Pada penelitian ini materi yang akan dikembangkan yaitu materi dengan tema "Shalat Jumat dan Shalat Sunnah". Pada media yang akan dikembangkan oleh peneliti siswa nantinya dapat melihat dan mengamati materi yang disajikan dalam media. Selain mengamati media siswa juga dapat membuka tutup dan juga menggunakan media. Sehingga hal tersebut dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran.

4) Analisis kompetensi dasar dan Indikator

Analisis kompetensi dasar dan indikator dilakukan agar materi yang disajikan pada media *smart box* tidak keluar dari ruang lingkup dalam penyusunan media. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan awal dalam menyusun media pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (design)

Pada tahap perancangan dihasilkan sebuah rancangan media pembelajaran *smart box.* Tahap ini peneliti membuat media pembelajaran *smart box* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menyiapkan alat dan bahan

Pada tahap awal, peneliti menyiapkan alat dan bahan seperti: gunting, penggaris, kertas manila, kertas kado, double tip, solasi, kardus, dan spidol.

2) Membuat bagian-bagian box

Pada tahap kedua ini peneliti menggunting kardus menjadi empat bagian dengan ukuran

30 x 22 cm dan dilanjutkan dengan mengisolasi kardus. Selanjutnya peneliti menggunting kertas manila menjadi delapan bagian dengan ukuran 30 x 20 cm untuk menutupi bagian-bagian kardus yang telah disolasi.

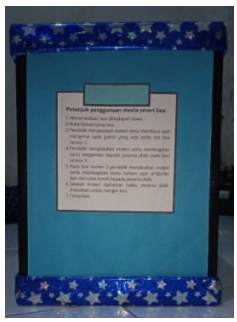
3) Membuat tutup box

Tahap ketiga adalah membuat dua tutup box, pada tahap ini peneliti menggunting kardus menjadi empat bagian dengan ukuran 22 x 3 cm dan satu kardus dengan ukuran 22 x 22 cm. Lalu gunting satu kertas manila dengan ukuran 24 x 24 cm. Setelah itu tempelkan kertas manila pada kardus hingga membentuk tutup box. Kemudian lapisi tutup box dengan kertas kado agar terlihat lebih menarik.

4) Tahap ke empat membuat isi materi dalam box

Pada tahap ini peneliti membuat materi yang berpedoman pada buku PAI kelas IV kurikulum merdeka yaitu materi mengenai salat jumat dan salat sunnah (salat duha dan salat tahajud). Tahap pembuatan materi diawali dengan membuat ringkasan materi dengan memanfaatkan aplikasi canva, setelah itu dilanjutkan dengan membuat variasi tampilan materi pada media *smart box* yang dihasilkan. Berikut gambar hasil rancangan media pembelajaran *smart box*:









Gambar 1 Tampilan bagian luar media *smart box*



Gambar 2 Tampilan Materi dan Bagian Dalam Media *Smart Box*

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi dan uji coba media *smart box.* Adapun hasil validasi media pembelajaran *smart box*, yaitu:

1) Hasil Validasi Media

Validasi media dilakukan dengan melibatkan dua validator ahli yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil validasi media diperoleh skor rata-rata 90% sementara hasil validasi materi diperoleh skor rata-rata 100%, kedua hasil validasi tersebut mendapatkan kategori sangat valid, sehingga media yang dihasilkan layak untuk diujicobakan.

2) Uji Coba Produk

Setelah uji validasi media dilakukan, selanjutnya produk media *smart box* yang dikembangkan akan diujicobakan. Uji coba produk dilakukan dikelas IV SDN 113 Karawak. Pada saat uji coba media, guru PAI dan siswa kelas IV diminta untuk memberikan tanggapan melaui angket yang disediakan peneliti. Angket tersebut berisi sejumlah pernyataan

atau tanggapan guru dan siswa setelah diterapkannya media.

3) Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah produk direvisi dengan saran dan masukan dari validator, tahap selanjutnya adalah tahap penyebarluasan, tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media *smart box* yang dikembangkan. Berikut tabel analisis data hasil angket praktikalitas:

Tabel 1 Data Hasil Angket Praktikalitas

No	Nama Responden	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Tingkat Kepraktisan
1	NA	57	64	89,06%
2	NAV	55	64	85,93%
3	PS	57	64	89,06%
4	FB	58	64	90,62%
5	WH	58	64	90,62%
6	SN	59	64	92,18%
7	MR	59	64	92,18%
8	MRA	55	64	85,93%
9	ANM	56	64	87,5%
10	DF	55	64	85,93%
11	AA	60	64	93,75%
12	SZ	60	64	93,75%
13	PS	58	64	90,62%
14	MF	57	64	89,06%
15	MFI	54	64	84,37%
16	AF	56	64	87,5%
17	MI	58	64	90,62%
18	AN	62	64	96,87%
19	RT	62	64	96,87%
20	SR	62	64	96,87%
21	DF	59	64	92,18%
Rata-rata			90,55%	
Sangat Praktis				

Berdasarkan tabel 1 tentang data hasil uji praktikalitas dapat dilihat bahwa media *smart box* yang dikembangkan rata-rata memperoleh nilai persentase sebesar 90,55% sementara dari uji kepraktisan oleh guru Pendidikan Agama Islam memperoleh skor rata-rata 96,8%, Berdasarkan tabel tentang kualifikasi tingkat kepraktisan menunjukan hasil uji kepraktisan berada pada kategori sangat praktis.

Pembahasan

Berdasarkan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan bahwa media yang akan dikembangkan benar-benar dibutuhkan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap guru dan siswa kelas IV di SDN 113 Karawak. Analisis guru dilakukan dengan mewawancarai secara langsung ibu Rusmawati selaku guru Pendidikan Agama Islam di SDN 113 Karawak. Hasil wawancara menunjukan bahwa pada proses pembelajaran materi yang diajarkan hanya dijelaskan secara berulang-ulang dengan menggunakan buku paket yang telah disediakan. Hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa, sehingga siswa mudah bosan dan kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa dengan cara membagikan kuesioner berupa pertanyaan tertulis kepada siswa kelas IV.

Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukan bahwa 40% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui media dan metode yang diterapkan oleh guru. Sebanyak 56% siswa mudah merasa bosan dan kehilangan konsentrasi diakhir pembelajaran. Selain itu siswa lebih tertarik jika proses pembelajaran menggunakan media yang disertai gambar dan permaianan kuis teka-teki silang. Dari hasil analisis kebutuhan maka peneliti berinisiatif mengembangkan media *smart box* sehingga dapat menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam belajar. Firli Maulidina dan kawan-kawan pada penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *smart box* berpotensi meningkatkan kemampuan motorik siswa serta dapat memberi kesan inovatif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah bosan selama mengikuti proses pembelajaran.(Firli Maulidina, Ludfi Arya Wardana, Faridatul Jannah 2024). Nur

Fakhrunnisa dan Rahmawati dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa lebih tertarik belajar ketika guru menggunakan media pendidikan yang bisa membangun semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.(Nur Fakhrunnisa & Rahmawati 2023) Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media yang menarik dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Pada tahap desain peneliti merancang media pembelajaran *smart box* pada materi shalat, khususnya shalat jumat, shalat duha dan shalat tahajud. Desain media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa box berbentuk kubus dengan ukuran 30 x 22 cm yang dilengkapi dengan dua tutup box, jika tutup box dibuka maka sisi box dapat melebar kesamping dan memunculkan materi. Media *smart box* terbuat dari bahan utama kardus. Isi media *smart box* dilengkapi dengan materi pembelajaran mengenai shalat jumat shalat duha, shalat tahajud, kartu bergambar, kartu bacaan niat salat tahajud dan salat duha, dan juga permainan teka-teki silang sebagai evaluasi pembelajaran. Pembuatan media dimulai dari tahap pengumpulan alat dan bahan, meringkas materi, merancang box hingga pembuatan tampilan materi.

Pada tahap pengembangan dilakukan uji validasi dan uji coba produk. Hasil uji validasi yang didapatkan bahwa penilaian ahli media dari aspek ilustrasi, kualitas, tampilan dan daya tarik media diperoleh tingkat kevalidan dengan kategori sangat valid serta tingkat kelayakan sangat layak digunakan. Validator media memberikan saran agar media diberikan petunjuk penggunaan untuk memudahkan dalam menggunakan media yang dikembangakn. Sedangkan ahli materi dari aspek materi dan bahasa diperoleh tingkat kevalidan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan yang dicapai. Sehingga pengembangan media pembelajaran *smart box* pada materi salat dikatakan sangat valid serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba produk dilakukan dengan membagikan angket praktikalitas kepada siswa kelas IV yang berisikan 16 pertanyaan. Uji praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *smart box* yang diterapkan serta mengetahui tingkat kepraktisan media. Uji kepraktisan yang dilakukan melibatkan 21 siswa dikelas IV SDN 113 Karawak. Dengan penilaian masing-masing aspek tersebut diperoleh nilai rata-rata 90,55% oleh siswa dan 96,8% oleh guru Pendidikan Agama Islam dengan tingkat kepraktisan sangat praktis. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *smart box* yang dihasilkan mendapatkan kategori sangat praktis untuk digunakan.

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan pendidik menunjukan bahwa guru pada saat proses pembelajaran hanya menjelaskan materi secara berulang-ulang dengan menggunakan buku paket yang telah disediakan. Hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa, sehingga siswa mudah bosan dan kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi, sedangkan dari hasil analisis kebutuhan siswa menunjukan bahwa 40% mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui media dan metode yang diterapkan oleh guru. Sementara itu siswa lebih tertarik jika belajar menggunakan media box yang disertai gambar dan permainan kuis. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru maka sudah jelas bahwa media *smart box* sangat diperlukan

untuk menunjang proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa serta dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Desain media pembelajaran *Smart Box* yang dihasilkan berupa kotak box yang dilengkapi dengan dua tutup box, ringkasan materi, kartu pembelajaran dan permainan kuis sebagai evaluasi pembelajaran.

Hasil uji validitas media *smart box* menunjukkan persentase beberapa validator ahli, ahli media 90% dan ahli materi 100%, semuanya berada pada kategori sangat valid sedangkan hasil uji praktikalitas dari responden dengan nilai rata-rata 90,55% oleh siswa dan 96,8% oleh guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *smart box* memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Fakhrunnisa, Nur ,Rahmawati, "Deskripsi Semangat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Pengguna Media Pendidikan Pop-Up Book", *Jurnal Konsepsi* 10.no.2(Agustus2023):6,https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/viewl264/259

Jannah, Faridahtul, Firli Maulidina, Ludfi Arya Wardana, "Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan Dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo," Journal Of Social Science Research 4,no.2 (2024): 1664–75, https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/9376/6590.

Munawwarah,Sitti,Edhy Rustan, Hisbullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Figur Kedaerahan". *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* 9, no.1 (2022): 81, https://journal.uny.ac.id/index.php/jipsindo/article/download/47419/pdf.

Pamessangi, Andi Arif, *Media Dan Permainan Pembelajaran Bahasa Arab*, 1st ed. (Makassar: Penerbit Akasara Timur, 2021).

Riawarda, Andi, Nurwisah, Muhamemin, "Strategi Peningkatan Minat Belajar Siswa Cimpu Dalam Pelajaran Salat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Modul Praktek Salat," *Kelola: Journal of Islamic Education Management* 9, no. 1 (2024): 1–14, https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/kelola.

Rahman B\P, Yumriani Abd, Yuyun Karlina, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Jurnal Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1-8, https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatu.

Zakaria,Darwisa,"Urgensi Penggunaan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian", *Jurnal of Primary Education* 2, no.1 (2021): 48, hhtps://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/i