



## Pengembangan Media *Smart Box* (Kotak Pintar) Materi Bahaya NAPZA Pada Kelas V SDN Pemasah Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah

Gita Qurataini<sup>1\*</sup>, Prayogi Dwina Angga<sup>2</sup>, Muhammad Tahir<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10702>

Received: 03 Januari 2025

Revised: 28 Februari 2025

Accepted: 06 Maret 2025

**Abstract:** This research aims to develop learning media in the form of a smart box regarding material on the dangers of drugs in Physical Education, Sports and Health (PJOK) subjects for fifth grade students at Pemasah State Elementary School that is valid and practical. The research uses Sugiyono's development method. The development stages include ten stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, product revisions, usage trials, product revisions and mass production. In this research, only nine steps were used without mass production. This research was carried out at Pemasah State Elementary School involving fifth grade students. This development resulted in a product in the form of a smart box media which consisted of four features, namely: 1) material about the dangers of drugs, 2) magic bag, 3) quiz spin game & wordwall, 4) crossword puzzle game. The results of media expert validation on smart box products obtained a percentage of 87.5% with very valid criteria, while material expert validation on smart box products obtained a percentage of 100% with very valid criteria. The results of the teacher's response to the smart box media product trial obtained a percentage of 96.42% with very practical criteria, while student responses to the product trial obtained a percentage of 97.25% with very practical criteria. The results of teacher responses in the trial use of smart box media obtained a percentage of 100% with very practical criteria, while student responses in the trial use obtained a percentage of 99.54% with very practical criteria. Therefore, it can be concluded that the smart box media to increase students' understanding of the dangers of narcotics is suitable from a valid and practical aspect to be used as a learning medium in class V at SDN Pemasah.

**Keywords:** Media, Smart Box, DRUGS.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *smart box* mengenai materi bahaya NAPZA pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bagi siswa kelas V SD Negeri Pemasah yang valid dan praktis. Penelitian menggunakan metode pengembangan Sugiyono yang terdiri dari sepuluh tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal. Dalam penelitian ini hanya menggunakan sembilan langkah saja tanpa melakukan produksi massal. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pemasah yang melibatkan siswa kelas V. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *smart box* yang terdiri dari empat fitur yaitu: 1) materi mengenai bahaya NAPZA, 2) kantong ajaib, 3) *quiz spin game* & *wordwall*, 4) permainan teka-teki silang. Hasil validasi ahli media pada produk *smart box* diperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat valid, sedangkan pada validasi ahli materi pada produk *smart box* memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Hasil respon guru pada uji coba produk media

*smart box* memperoleh persentase sebesar 96,42% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan respon siswa pada uji coba produk memperoleh persentase sebesar 97,25% dengan kriteria sangat praktis. Hasil respon guru pada uji coba pemakaian media *smart box* memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan respon siswa pada uji coba pemakaian memperoleh persentase sebesar 99,54% dengan kriteria sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media *smart box* untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi bahaya NAPZA sudah layak dari aspek valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SDN Pemasah.

**Kata Kunci:** Media, *Smart Box*, NAPZA.

## Pendahuluan

Saat ini masih banyak guru yang belum mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik, masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan belum menggunakan sumber belajar yang tepat (Sihombing et al., 2023). Selain itu, masih banyak guru yang mengandalkan cara mengajar dengan paradigma lama dengan tidak menggunakan media pembelajaran karena merasa satu-satunya sumber belajar bagi siswanya (Ahmad & Mustika, 2021). Banyaknya media pembelajaran yang ada saat ini tidak menjadikan guru termotivasi untuk menggunakannya, bahkan sebagian guru merasa terbebani pada media pembelajaran yang tidak bisa mereka gunakan dan tidak berusaha mencari jalan keluar (Yustiqvar, et al., 2019; Magdalena et al., 2021). Guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran atau alat peraga yang mereka kembangkan sendiri namun tidak mau berusaha untuk mempelajari cara menggunakan media pembelajaran yang sudah ada (Nugroho et al., 2017; Gunawan, et al., 2021). Masih banyak juga dijumpai guru yang menggunakan metode ceramah saja dalam pembelajaran, tanpa adanya media lain yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran (Nisa'i et al., 2022). Menurut Ramdani, et al (2021) pembelajaran menggunakan model ceramah membuat siswa cenderung merasa bosan karena kurangnya inovatif dalam pembelajaran.

Tanpa adanya media pembelajaran yang digunakan, pembelajaran yang dilakukan menjadi satu arah, hanya dari guru ke siswa saja sehingga interaksi dan keterlibatan siswa menjadi minim (Wahid, 2018). Terutama pada siswa sekolah dasar, mereka sangat membutuhkan media pembelajaran karena pada tahap ini mereka masih dalam proses perkembangan kognitif yang membutuhkan rangsangan visual dan interaktif untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep dasar (Pratiwi & Meilani, 2018).

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas telah dikemukakan banyak ahli. Menurut (Sihombing et al., 2024) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat

membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa (Hadisaputra, et al., 2019; Ramdani, et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta membawa pengaruh psikologis yang baik terhadap proses belajar siswa (Wulandari et al., 2023). Salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi bahaya Narkotika Psikotropik dan Zat Adiktif (NAPZA).

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan proses pembelajaran PJOK materi NAPZA pada kelas V di SDN Pemasah pada saat penyampaian materi belum terlihat proses pembelajaran yang aktif dan menarik, siswa terlihat tidak bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru menggunakan metode ceramah dan hanya berbantuan buku paket saja tanpa adanya pemanfaatan media lainnya. Kemudian hasil wawancara dengan guru PJOK di SD Negeri Pemasah yang mengungkapkan kurangnya kekreatifan guru dalam membuat media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan terkendala oleh waktu dalam menyiapkan media pembelajaran ataupun membuat media pembelajaran. Guru PJOK juga menyatakan kebutuhannya terhadap media pembelajaran yang menarik dan lebih konkrit bagi siswa untuk membantu penyampaian materi bahaya NAPZA. Hasil pembagian angket yang menunjukkan bahwa 19 siswa dari jumlah siswa 22 orang memiliki nilai di bawah KKM atau dibawah 70.

Media *smart box* dapat menjadi salah satu solusi untuk membantu siswa lebih memahami mengenai materi bahaya NAPZA. *Smart box* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kubus yang dibuat dari kardus dan memiliki 4 sisi dimana setiap sisinya memuat berbagai kegiatan (Maulidiana et al., 2024). Adapun manfaat dari media *smart box* (kotak pintar) adalah meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kekreativitasan anak, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar (Rahayuningsih et al.,

2019). Manfaat lain dari media *smart box* lainnya adalah untuk meningkatkan antusias belajar dan berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif karena siswa hanya belajar namun belajar sambil bermain (Zahra et al., 2024). Penggunaan media *smart box* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman materi siswa (Sudarto et al., 2024). Dalam penelitian yang sudah dilakukan oleh (Pangesti et al., 2024), media *smart box* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman soal cerita matematika pada materi pengukuran berat satuan baku kelas II sekolah dasar dan dapat meningkatkan fokus, minat dan keaktifan belajar siswa. Hal yang sama juga dikemukakan oleh (Prayitno & Hartono, 2024), hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran *smart box* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dan juga dapat meningkatkan motivasi minat, motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media *smart box* juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak SD (Pangesti et al., 2024).

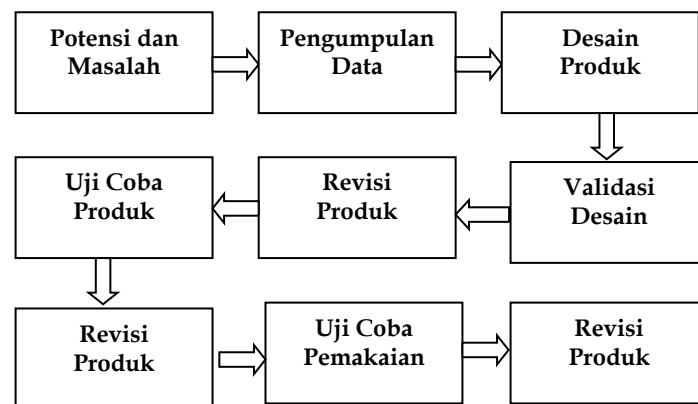
Perbedaan media *smart box* peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada materi pembelajaran dan juga isi dari setiap sisi yang ada pada media *smart box* itu sendiri. Peneliti sebelumnya membuat desain *smart box* dengan menggunakan 21-2 fitur pada 4 sisi media sedangkan peneliti memuat fitur yang berbeda-beda di setiap sisi yaitu: 1) materi mengenai bahaya NAPZA, 2) kantong ajaib, 3) *quiz spin game & wordwall*, 4) permainan teka-teki silang.

Berkaitan dengan hal tersebut maka perlu adanya sebuah inovasi terhadap media pembelajaran, hal ini dilakukan agar dapat menciptakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *smart box* yang valid dan praktis untuk materi "Bahaya NAPZA" di kelas V SD Negeri Pemasah.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). R&D adalah strategi penelitian dengan tujuan menyeluruh untuk menghasilkan dan mengevaluasi ide-ide untuk produk pendidikan baru (Adawiyah et al., 2022). Prosedur pengembangan yang digunakan adalah prosedur oleh Sugiyono yang memiliki sepuluh tahapan yaitu potensi & masalah, pengumpulan data, desain, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk final, produksi masal (Sugiyono, 2015). Namun, Peneliti tidak mencapai

produksi masal karena pertimbangan waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi masal membutuhkan waktu yang lama dan pada proses evaluasi membutuhkan dana yang tidak sedikit untuk penyempurnaannya agar dapat diproduksi masal serta media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun desain model pengembangan Sugiyono disajikan pada Gambar 1.



Sumber: Sugiyono 2019

Gambar 1. Desain Model Pengembangan Sugiyono

Penelitian pengembangan akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang bertempat di SDN Pemasah, Kecamatan Pujut, Kabupaten Lombok Tengah. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pemasah yang berjumlah 22 orang dan juga seorang guru mata pelajaran PJOK di kelas V SDN Pemasah. Objek penelitian ini adalah media *smart box* pada mata pelajaran PJOK materi NAPZA.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan-masukan dari validator, kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor hasil penilaian media *smart box* yang didapat dari penilaian ahli materi, penilaian ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data kualitatif menggunakan teknik observasi dan wawancara, sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif menggunakan angket validasi produk oleh ahli materi, angket validasi produk oleh ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik analisis data untuk kevalidan media menggunakan skala Guttman dengan skor 1 atau 0, skor 1 apabila Ya dan skor 0 apabila Tidak (Sugiyono, 2015). Sedangkan analisis data untuk kepraktisan media menggunakan skala likert dengan skor 1-4. Skor setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan adalah sebagai berikut: skor 4 berarti sangat setuju; 3 berarti setuju; 2 kurang setuju; dan 1 berarti tidak setuju (Sugiyono, 2019).



## Hasil dan Pembahasan

### Potensi dan Masalah

Guru PJOK di kelas V SDN Pemasah dapat membuat siswa belajar dengan tertib tanpa adanya keributan namun terlihat tidak bersemangat dan tidak aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Secara umum ketersediaan penunjang media pembelajaran di SDN Pemasah masih sangat baik terutama untuk alat-alat *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) juga memahami cara penggunaannya, akan tetapi pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung sangat minim terutama pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada materi yang dilakukan di dalam kelas salah satunya pada materi bahaya NAPZA. Pada materi bahaya NAPZA di kelas V menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai bahaya NAPZA terutama pada contoh-contoh NAPZA dan golongannya.

### Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperkuat hasil temuan mengenai potensi dan masalah di lokasi penelitian. Data yang terkumpul berupa data hasil observasi, data hasil wawancara, dan data nilai pemahaman siswa mengenai bahaya NAPZA. Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa tersedia alat pembelajaran yang dapat menampilkan media *wordwall* yang tercantum pada media *smart box* dan guru dapat mengoprasikannya. Namun, proses pembelajaran pada materi bahaya NAPZA hanya menggunakan buku paket saja tanpa adanya pemanfaatan media pembelajaran lainnya. Kemudian diketahui bahwa 19 dari 22 siswa kelas V belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai materi bahaya NAPZA. Kemudian didapatkan rata-rata nilai yaitu 43,18. Hanya 3 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

### Desain Media

Dalam membuat desain media *smart box* peneliti menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat desainnya dan menggunakan bahan utama kardus untuk membentuk media *smart box* tersebut.

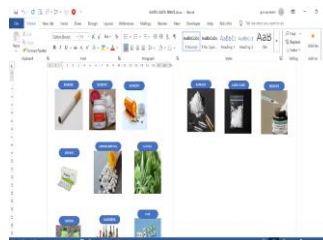
Ada beberapa langkah dalam pembuatan media *smart box* yaitu: 1) memotong kardus menjadi 6 bagian. Potong 4 sisi berukuran 20 cm x 40 cm dan 2 sisi berukuran 22 cm x 28 cm untuk alas dan tutup, 2) lapiasi 4 sisi kardus menggunakan kertas manila agar lebih rapi terlihat menarik, 3) siapkan desain gambar dan pernyataan lainnya yang dibutuhkan untuk membuat kartu bergambar menggunakan aplikasi *microsoft word*, 4) *print gambar* lalu bentuk menjadi kartu bergambar

dengan bantuan lidi, 5) desain semenarik mungkin setiap materi bahaya NAPZA yang akan ditempelkan pada kardus menggunakan aplikasi *canva* agar terlihat lebih menarik, 6) *print* dan gunting setiap desain, 7) tempelkan materi menggunakan *double tape* pada kardus sesuai desain yang telah ditentukan sebelumnya, 8) sisi pertama, 9) untuk sisi kedua, buat kantong untuk meletakkan kartu bergambar yang sudah dibuat. Kantong dibuat menggunakan kardus dengan 2 desain, yang pertama bentuk kantong dan yang kedua berbentuk berbagai macam gambar NAPZA. Kemudian ditempel menggunakan lem, 10) sisi kedua, 11) untuk sisi ketiga, buat nama-nama siswa sebagai *game* roda putar yang terdapat pada aplikasi *spin game*, 12) buat *quiz* melalui aplikasi *wordwall* kemudian buat kode QR, 13) *print* lalu gunting dan tempelkan pada kardus agar *spin* bisa berputar dan kokoh, 14) tempelkan *spin game* dan kode *Qr* yang telah selesai dibuat, 15) tempelkan teka-teki yang sudah dibuat di aplikasi *canva* dan sudah digunting pada sisi keempat, 16) hubungkan setiap sisi untuk membentuk kotak dengan menggunakan tali pita, 17) pada penutup *smart box* berikan alas berupa kertas manila dengan warna yang cerah dan lapiasi menggunakan isolasi agar bisa digunakan sebagai alas tulis, 18) berikan alas berupa *sterofom* pada kardus yang sudah dipotong sebelumnya, 19) lapiasi setiap sisi beserta alas dan penutup *smart box* dengan kertas manila agar terlihat menarik bagi siswa, 20) hasil akhir pembuatan media *smart box*.



**Gambar 1.**  
Pemotongan Kardus  
Sebagai Sisi Media  
*Smart Box*

**Gambar 2.** Lapiasi  
Kardus Dengan  
Kertas Manila



**Gambar 3.** Desain untuk  
Kartu Bergambar  
Menggunakan *Microsoft  
word*



**Gambar 4.** Kartu  
Bergambar dan  
Kartu Kata



Gambar 5. Desain Materi Menggunakan Canva



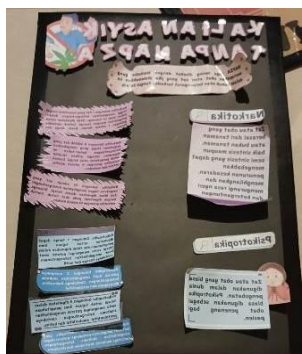
Gambar 6. Print Semua Materi yang Telah di Desain



Gambar 13. Menempel Spin Game



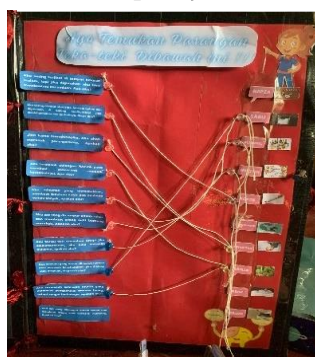
Gambar 14. Sisi Ketiga



Gambar 7. Menyusun Materi Sesuai Tempatnya: Masing-Masing



Gambar 8. Print Semua Materi yang Telah di Desain



Gambar 15. Teka-teki Silang



Gambar 16. Mengikat Semua Sisi Agar Membentuk Box



Gambar 9. Penempelan Kantong Sebagai Tempat Kartu Bergambar dan Kata



Gambar 10. Sisi Kedua



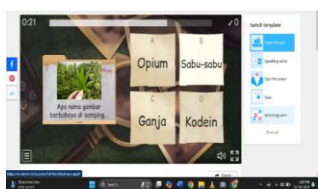
Gambar 17. Penutup Smart Box



Gambar 18. Alas Smart Box



Gambar 11. Pembuatan Spin Game



Gambar 12. Pembuatan Quiz dengan Media Wordwall



Gambar 19. Memasangkan Sampul pada Bagian Luar Semua Sisi Media Smart Box





**Gambar 20.**  
Hasil Akhir Media Smart Box

**Validasi Desain**

Media *smart box* yang sudah didesain kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan. Berikut hasil validasi media *smart box* yang dilakukan oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi disajikan pada Tabel 2-3.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Media Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Pewarnaan	6	6	100%	Sangat Valid
2	Tampilan	15	18	83,33%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>21</b>	<b>24</b>	<b>87,5%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 2 diketahui hasil validasi media *smart box* oleh ahli media memperoleh skor 21 dari skor maksimal 28 sehingga mencapai skor persentase persentase 87,5%. Berdasarkan skor validasi ahli media tersebut, dapat disimpulkan media *smart box* untuk membantu pemahaman diri siswa mengenai materi bahaya NAPZA termasuk kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Materi Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi	14	14	100%	Sangat Valid
2	Bahasa	6	6	100%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Valid</b>

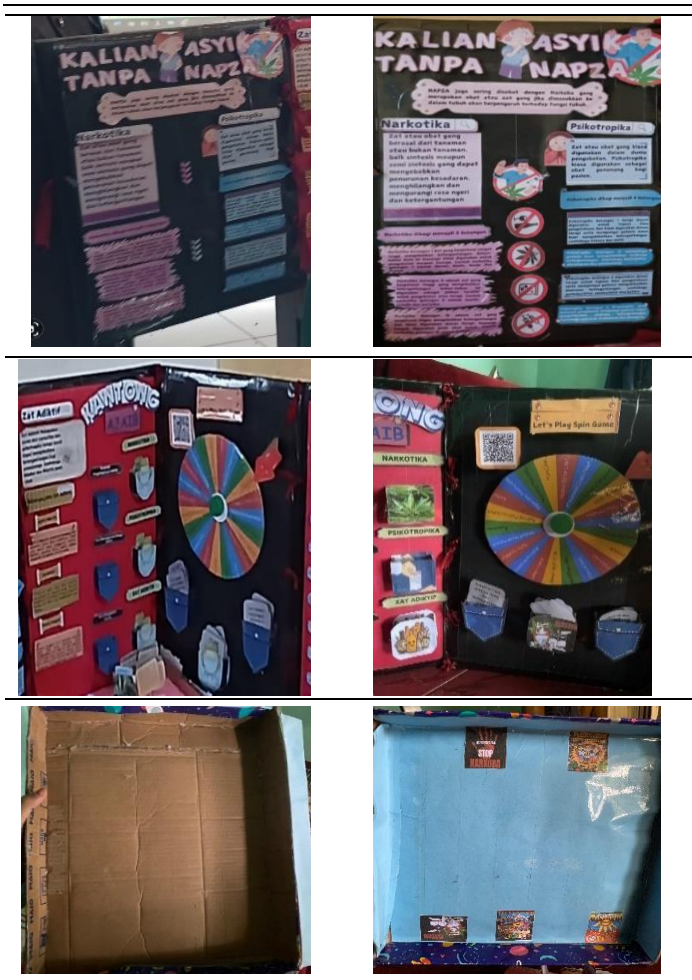
Berdasarkan Tabel 3 diketahui hasil validasi media *smart box* oleh ahli materi memperoleh skor 20 dari skor maksimal 20 sehingga mencapai skor persentase persentase 100%. Berdasarkan skor validasi ahli materi tersebut, dapat disimpulkan media *smart box* untuk membantu pemahaman diri siswa mengenai materi bahaya NAPZA termasuk kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Revisi Desain**

Revisi desain dilakukan sesuai dengan kritik dan saran oleh ahli media dan ahli materi. Adapun kritik dan saran dari ahli media dan materi yaitu sebagai berikut: (1) Penutup *box* diberikan gambar atau sesuai kreativitas asalkan jangan polos; (2) Tali teka-teki silang diganti agar lebih rapi; (3) Gambar kodok pada kantong ajaib diganti dengan materi yang sesuai; (4) Menyesuaikan ukuran *font* pada media; (5) Menyesuaikan media sesuai saran; (6) Buatlah judul pada bagian depan media sesuai dengan isinya agar tidak polos. Revisi yang dilakukan pada media *smart box* berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi: (1) Pada bagian dalam tutup *box* dilapisi kertas manila dan dihiasi oleh gambar-gambar NAPZA, kemudian diberikan isolasi agar bisa digunakan sebagai papan kecil oleh siswa; (2) Tali teka-teki silang diganti menjadi lebih kuat; (3) Kantong ajaib pada media dibuat dengan gambar sesuai materi bahaya NAPZA; (4) Ukuran *font* pada soal teka-teki diganti menjadi lebih besar; (5) Media direvisi sesuai saran; (6) Pada bagian depan media dibuatkan judul sesuai materi yaitu "Bahaya NAPZA". Hasil revisi desain media *smart box* disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Revisi Desain Media Smart Box





**Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon siswa kelas VI dan guru mata pelajaran PJOK terhadap media *smart box* mengenai bahaya NAPZA. Memperoleh respon dari guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *smart box* pada uji coba produk. Hasil respon siswa dan guru disajikan pada tabel 4-5.

**Tabel 5. Respon Siswa Uji Coba Produk Per Aspek**

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Penggunaan Media	155	160	96,87%	Sangat Praktis
2	Bahasa	76	80	95%	Sangat Praktis
3	Tampilan	158	160	98,75%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>389</b>	<b>400</b>	<b>97,25%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 4 diketahui hasil respon siswa pada uji coba produk yang dilakukan kepada 10 siswa kelas VI diperoleh skor hasil 389 dari skor maksimal 400 atau memiliki persentase sebesar 97,25%. Sesuai dengan persentase tersebut, maka dapat diketahui

media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 6. Respon Guru Uji Coba Produk Per Aspek**


No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi	31	32	96,87%	Sangat Praktis
2	Tampilan	16	16	100%	Sangat Praktis
3	Quiz	7	8	87,5%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>54</b>	<b>56</b>	<b>96,42%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 5 diketahui respon guru PJOK pada uji coba produk memperoleh skor hasil 54 dari skor maksimal 56 atau memiliki persentase sebesar 96,42%. Sesuai dengan persentase tersebut, maka dapat diketahui media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Revisi Produk**

Kritik dan saran yang diberikan oleh guru PJOK pada uji coba produk adalah sebagian soal pada *quiz* media *wordwall* terlalu sulit untuk siswa dan usahakan ada soal yang menampilkan gambar contoh NAPZA agar siswa mudah mengingat. Adapun revisi yang dilakukan adalah sebagian soal pada *Quiz* media *wordwall* diubah menjadi lebih mudah sesuai level kemampuan siswa dan 2 soal disertakan gambar contoh NAPZA berupa Sabu-sabu dan Ganja. Hasil revisi akhir media *smart box* disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7. Revisi Akhir Media Smart Box**

Produk	Bagian
	Tampilan media <i>smart box</i> dari luar dan da Lam
	

**Deskripsi:** Media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbentuk *box* yang memiliki penutup, ketika dibuka akan ada 4 sisi yang



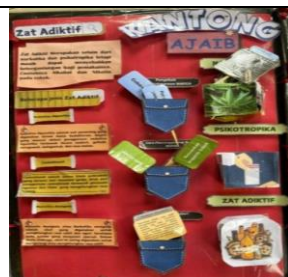
Produk	Bagian
diisi dengan materi "Bahaya NAPZA" seperti pengertian narkoba, jenis-jenis narkoba, bahaya penyalahgunaan narkoba dan materi lainnya yang berkaitan dengan NAPZA serta beberapa soal atau <i>quiz</i> yang melibatkan permainan untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang ada pada <i>smart box</i> tersebut.	



Tampilan sisi 1 media *smart box* bagian depan dan bagian belakang.



**Deskripsi:** Pada sisi 1 media *smart box* terdapat materi mengenai pengertian NAPZA, pengertian narkotika dan golongannya, pengertian psikotropika dan golongannya.



Tampilan sisi 2 media *smart box* bagian depan dan bagian belakang.



Produk	Bagian
<b>Deskripsi:</b>	

- Pada sisi 2 media *smart box* sebelah kiri atau bagian pertama terdapat penjelasan materi mengenai pengertian zat adiktif dan macam-macam zat adiktif.
- Pada bagian kanan, terdapat kantong ajaib.



Tampilan sisi 3 media *smart box* bagian depan dan bagian belakang.

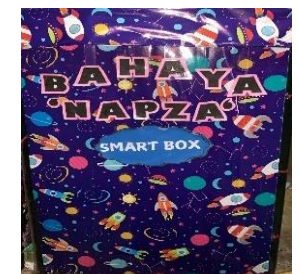


**Deskripsi:**

- Pada sisi 3 media *smart box* terdapat *quiz* yang dimainkan menggunakan *spin game* yang sudah dituliskan nama semua siswa kelas V.
- 3 kantong dibawah *spin game* yang berisikan 15 soal *quiz*.
- Kemudian terdapat *scanbarcode* yang menampilkan 10 soal *quiz* melalui media *wordwall*.



Tampilan sisi 4 media *smart box* bagian depan dan bagian belakang.





Produk	Bagian
<b>Deskripsi:</b> Pada sisi 4 media <i>smart box</i> terdapat permainan teka-teki. Terdapat 10 soal dan 10 jawaban yang akan disilangkan menggunakan benang oleh siswa sesuai dengan jawabannya masing-masing.	

### Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakai dilakukan untuk mengetahui respon siswa kelas V yang berjumlah 22 orang dan guru mata pelajaran PJOK terhadap media *smart box* mengenai bahaya NAPZA. Memperoleh respon dari guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *smart box* pada uji coba produk. Hasil respon siswa dan guru disajikan pada tabel 5-6.

**Tabel 5.** Respon Siswa Uji Coba Pemakaian Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Penggunaan Media	350	352	99,43%	Sangat Praktis
2	Bahasa	174	176	96,86%	Sangat Praktis
3	Tampilan	352	352	100%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>876</b>	<b>880</b>	<b>99,54%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 5 diketahui hasil respon siswa pada uji coba pemakaian yang dilakukan kepada 22 siswa kelas V diperoleh skor hasil 876 dari skor maksimal 880 atau memiliki persentase sebesar 99,54%. Sesuai dengan persentase tersebut, maka dapat diketahui media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 6.** Respon Guru Uji Coba Pemakaian Per Aspek

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Materi	32	32	100%	Sangat Praktis
2	Tampilan	16	16	100%	Sangat Praktis
3	Quiz	8	8	100%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>	<b>56</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan Tabel 6 diketahui respon guru PJOK pada uji coba pemakaian memperoleh skor hasil 56 dari skor maksimal 56 atau memiliki persentase sebesar 100%. Sesuai dengan persentase tersebut, maka dapat diketahui media *smart box* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh kategori sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### Revisi Produk

Pada tahap uji coba pemakaian, media *smart box* memperoleh skor kepraktisan dengan kategori "sangat praktis" dan respon guru dan respon siswa tanpa ada saran dari guru maupun siswa sehingga media dapat diartikan praktis tanpa ada revisi tambahan. Hasil akhir media *smart box* dapat dilihat pada Gambar 21.



**Gambar 21.** Hasil Akhir Media Smart Box

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk menambah pemahaman siswa mengenai materi bahaya NAPZA di kelas V SDN Pemasah. Untuk mencapai tujuan tersebut peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *smart box* dengan menggunakan model pengembangan R&D oleh sugiyono yang memiliki sepuluh tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal (Sugiyono, 2015). Alasan peneliti memilih menggunakan model pengembangan R&D karena tahapannya lebih lengkap dan sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk melihat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Berdasarkan pendapat (Adawiyah et al., 2022) model R&D memiliki pendekatan sistematis dalam penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan suatu produk sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih valid karena uji coba dilakukan lebih dari satu kali dengan revisi disetiap tahapan atau program sebelum diimplementasikan secara luas. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi PJOK kelas V pengajaran X mengenai bahaya NAPZA.

Mengacu pada permasalahan yang ditemukan peneliti ketika menggali potensi dan masalah, ditemukan bahwa guru hanya menggunakan buku paket saja dalam proses pembelajaran pada materi bahaya NAPZA sehingga siswa terlihat tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. (Ramdani & Artayasa, 2022) menyatakan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang memadai oleh guru maka proses pembelajaran tidak akan maksimal dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang tidak

maksimal). siswa kelas V SDN Pemasah belum memiliki pemahaman yang cukup terkait bahaya NAPZA terutama pada perbedaan contoh-contoh NAPZA. Menurut (Djibran et al., 2024) upaya pencegahan sejak dini sangat penting untuk mengurangi risiko penyalahgunaan narkoba Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal pendidikan yang sangat strategis untuk membentuk dasar pemahaman dan kesadaran siswa mengenai bahaya narkoba. Media *smart box* didesain sendiri dengan bahan utama kardus dan desain isi dibuat melalui aplikasi *canva* dan *word*. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Mahardika et al., 2021). Gambar-gambar contoh NAPZA peneliti pilih untuk menunjukkan contoh gambaran benda yang tidak boleh mereka gunakan dan harus mereka hindari. Upaya meningkatkan pemahaman siswa mengenai narkoba salah satunya ada dengan menggunakan gambar dalam penyampaiannya, karena gambar merupakan media konkrit yang dapat diamati dan dianalisis langsung oleh siswa (Hasanah, 2018). Perpaduan warna background dan isi dari media *smart box* tidak terlalu mencolok, sisi yang memiliki warna background pink diberikan materi dengan warna yang sedikit gelap seperti hitam, ungu tua, dan lain-lain, sedangkan sisi dengan background warna hitam diberikan materi dengan warna yang terang seperti pink, biru muda dan lain-lain. Penggunaan warna yang tidak terlalu mencolok dalam pembuatan media pembelajaran dapat membuat teks dan gambar terlihat dengan jelas sehingga siswa dapat lebih fokus memperhatikan dan memahami materi dengan baik (Wulandari, 2022). Terdapat juga permainan *spin game* dan permainan teka-teki silang. Siswa SD (sekolah dasar) cenderung suka belajar dengan sistem bermain sambil belajar karena dapat membangkitkan gairah belajar mereka (Kurniawati, 2021). Penambahan *quiz* yang dibuat menggunakan media *wordwall* yang diakses menggunakan alat proyektor. Menurut Utami dan Hadiprayitno (2024) siswa merasa senang dan lebih termotivasi dalam belajar ketika menggunakan teknologi canggih yang interaktif dan inovatif.

Media *smart box* kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, validasi bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan dengan melihat komponen-komponennya (Handayani et al., 2020). Hasil validasi media *smart box* berdasarkan skor yang didapatkan dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *smart box* sangat valid digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji kepraktisan media dengan uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada uji coba produk media *smart box* berdasarkan respon

guru dan respon siswa memperoleh kriteria sangat praktis digunakan untuk siswa kelas V. Kemudian pada uji coba pemakaian berdasarkan respon guru dan respon siswa juga memperoleh kriteria sangat praktis.

## Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *smart box* (kotak pintar) materi bahaya NAPZA. Media ini berbentuk *box* yang memiliki penutup, ketika dibuka akan ada 4 sisi yang diisi dengan materi "Bahaya NAPZA" seperti pengertian narkoba, jenis-jenis narkoba dan bahaya penyalahgunaan narkoba. Sisi pertama terdapat materi pembelajaran bahaya NAPZA, sisi kedua terdapat kantong ajaib yang akan diisi gambar macam-macam NAPZA dan beberapa keterangan penyalahgunaan NAPZA yang dikreasikan menjadi kartu, sisi ketiga berisi teka-teki terkait materi bahaya NAPZA dan sisi terakhir berisi permainan roda putar serta soal tambahan yang diakses melalui *scanbarcode* yang akan menampilkan soal melalui media *wordwall*. Hasil validasi media *smart box* pada ahli media mendapatkan skor persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat valid, dan pada ahli materi mendapatkan skor persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Hasil respon guru pada uji coba produk media *smart box* memperoleh persentase sebesar 96,42% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan respon siswa pada uji coba produk memperoleh persentase sebesar 97,25% dengan kriteria sangat praktis. Hasil respon guru pada uji coba pemakaian media *smart box* memperoleh persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan respon siswa pada uji coba pemakaian memperoleh persentase sebesar 99,54% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa media *smart box* dapat diterapkan dan digunakan pada proses pembelajaran di kelas V materi bahaya NAPZA untuk menambah semangat belajar siswa. Mengingat manfaat media *smart box* yang dihasilkan, diharapkan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media *smart box* diharapkan melakukan pengembangan yang lebih beragam sesuai dengan kebutuhan serta materi yang berbeda, karena besar harapan peneliti untuk memperoleh hasil yang lebih baik lagi kedepannya.

## Referensi

Adawiyah, R., Andayani, Y., & Savalas, L. R. T. (2022). Pengembangan Modul Kimia Etnosains Terintegrasi Model *Culturally Responsive Transformative Teaching* (CRTT). *Journal of*



- Classroom Action Research*, 4(4). 124-128.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2395>
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika Guru dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008-2014.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Djibran, M. M., Gobel, Y. A., Mokoginta, M. M., Makmur, S. M., Umar, H., Ishak, M. R., ... & Kaluku, N. M. (2024). Mencegah Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Remaja melalui Edukasi dan Partisipasi Karang Taruna di Desa Pentadio Timur Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 65-71.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Handayani, S., Caswita, C., & Nurhanurawati, N. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1098-1105.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.344>
- Hasanah, M. (2018). Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Tentang Narkoba (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).  
<https://repository.ump.ac.id/id/eprint/9618>  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5.  
<https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.  
<https://doi.org/10.36088/edisi.v7i1>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).  
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Maulidiana, F., Wardana, L. A., & 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(2), 1664-1675.  
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9376>
- Nisa'i, S. H., Syofyan, H., Hotimah, U., & Nurhayati, R. (2022). Penggunaan Metode Ceramah dalam Pembelajaran IPA di Kelas Rendah dan Tinggi. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin*, 5 (1), (258-261).  
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/266>
- Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 197-203.  
<https://doi.org/10.59632/abdiunisap.v2i1.250>
- Pangesti, F. A., Kurniawati, R. P., & Rulviana, V. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 193-199.  
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173-181.  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prayitno, D. F., & Hartono, Y. (2024). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SDN Sirapan 02 Kabupaten Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 291-301.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19267>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18.
- Ramdani, A., & Artayasa, I. P. (2022). Pengembangan Elektronik Modul Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pencemaran Lingkungan Berbasis Inkuiri. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 87-91.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2566>

- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.  
<https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing. <https://doi.org/10.1063/5.0122847>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variable-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 710-718.  
<http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5597>
- Sudarto, S., Amin, M., & Suriana, S. (2024). Pengaruh Media *Smart Box* Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas IV Sd Negeri 216 Talungeng. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(10), 757-764.  
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Sugiyono, D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, C. N., & Hadiprayitno, G. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 405-411.  
<https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7678>
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2), 275-290.  
<https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan *Powerpoint Interaktif* Sebagai Media Pembelajaran Dalam *Hybrid Learning*. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32.  
<https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Kewajiban dan Hak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545-554.  
<https://doi.org/10.58230/27454312.425>