



Pengembangan Media KOPIN (Kotak Pintar) Bermuatan Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Sikap dan Perilaku Sesuai Sila-Sila Pancasila Kelas IV SDN 4 Cakranegara

Miftahul Jannah¹, Siti Rohana Hariana Intiana¹, Muhammad Erfan¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10708>

Received: 10 Januari 2025

Revised: 05 Maret 2025

Accepted: 12 Maret 2025

Abstract: This research aims to describe the process of developing KOPIN (smart box) learning media containing local wisdom of the Sasak tribe on attitudes and behavior material according to Pancasila principles for class IV SDN 4 Cakranegara that is valid, practical and effective. The type of research used is R&D (Research and Development) research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The subjects of this study were grade IV students of SDN 4 Cakranegara while the object of this study was the KOPIN (smart box) learning media containing local wisdom of the Sasak tribe. Data collection techniques use questionnaires, interviews, tests and documentation. The data analysis used are qualitative and quantitative descriptive. Qualitative descriptive analysis is in the form of suggestions, responses and criticisms by media experts, material experts and students towards the products developed. Then quantitative descriptive analysis is obtained from a 1-5 scale assessment questionnaire to determine the quality of the media and the results of the pre-test and post-test which are analyzed with the stages of data normality testing, T-test and N-gain testing. Based on the results of research into the feasibility of smart box media, media expert validation test results obtained a percentage of 86% with a very valid category and material expert validation obtained a percentage of 98% with a very valid category and the results of the smart box media practicality test obtained a percentage level of 97% with a very practical category. In terms of the effectiveness of the smart box media, there is a significant difference between the pre-test results and the post-test results which can be seen from the probability of 0.000 ($\alpha < 0,05$) and the N-Gain calculation results obtained a significance of 0.53, which means that the effectiveness of the smart box learning media is in the medium category or it can be said that the smart box learning media containing the local wisdom of the Sasak tribe is proven to be effective in increasing students' understanding of the material on attitudes and behavior according to the principles of Pancasila.

Keywords: Smart box learning Media, Sasak local wisdom, ADDIE.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran KOPIN (kotak pintar) bermuatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila kelas IV SDN 4 Cakranegara yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 4 Cakranegara sedangkan objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran KOPIN (kotak pintar) bermuatan kearifan lokal suku Sasak. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan

yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif berbentuk saran, tanggapan dan kritik oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket penilaian berskala 1-5 untuk mengetahui kualitas dari media serta hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis dengan tahapan uji normalitas data, uji T dan uji N-gain. Berdasarkan hasil penelitian kelayakan media kotak pintar memperoleh hasil uji validasi ahli media persentase 86% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat valid dan hasil uji kepraktisan media kotak pintar memperoleh tingkat persentase 97% dengan kategori praktis. Pada keefektifan media kotak pintar memperoleh perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* yang dapat dilihat dari probabilitas 0,000 ($\alpha < 0,05$) dan hasil perhitungan N-gain memperoleh signifikansi 0,53 yang berarti efektifitas media pembelajaran kotak pintar berada pada kategori sedang atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kotak pintar bermuatan kearifan lokal suku Sasak terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila.

Kata Kunci: Media pembelajaran kotak pintar, Kearifan lokal suku Sasak, ADDIE.

Pendahuluan

Pembelajaran dengan nilai-nilai kearifan lokal pada dasarnya dapat bersumber dari kehidupan masyarakat atau lingkungan sekitar (Hariadi, 2018). Hal ini sesuai dengan maknanya yaitu *local wisdom* (kearifan setempat) atau kekayaan budaya suatu daerah yang memiliki nilai pengetahuan dan nilai moral sebagai sumber ilmu kontekstual (Rahmatih, et al., 2020). Kearifan lokal diyakini sebagai pedoman tingkah laku masyarakat setempat yang diwariskan melalui cerita secara turun temurun (Saputra, et al., 2022). Kurikulum merdeka mendorong pembelajaran melalui penerapan nilai-nilai Pancasila dan praktiknya pada situasi nyata (Habibah, et al., 2024). Pembelajaran akan lebih bermakna jika dapat dikaitkan dengan kejadian konkret pada kehidupan sehari-hari peserta didik (Ain, et al., 2023).

Menurut Intiana, et al., (2023) ciri khas pada pada kurikulum merdeka yaitu pada penanaman pendidikan karakter melalui kegiatan P5 (projek penguatan profil pelajar Pancasila). Integrasi nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran dapat dilakukan dengan menyisipkan pengetahuan akan budaya lokal (seperti nilai-nilai pada kearifan lokal suku Sasak) pada materi pembelajaran maupun melalui perantara media pembelajaran atau contoh konkret yang dapat diberikan oleh guru pada setiap pembelajaran (Shufa, 2018). Dalam mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan serta metode pembelajaran yang digunakan (Shufa, 2018). Integrasi kearifan lokal suku Sasak pada pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam menumbuhkan rasa kebanggaan terhadap budaya dan identitas peserta didik serta dapat lebih memperdalam pengetahuan

peserta didik akan budaya lokal (Aswasulasikin, et al., 2020).

Pembelajaran dengan kearifan lokal suku Sasak sangat penting untuk dijadikan sebagai sumber nilai-nilai pendidikan agar dapat membudayakan nilai-nilai kearifan lokal dan menjadi sumber ilmu bagi peserta didik (Muzakir & Suastra, 2024). Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat memberikan suasana pembelajaran yang berbeda serta dapat dipadukan dengan kearifan lokal suku Sasak (Yustiqvar, et al., 2019). Kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sering terjadi pada sebagian besar sekolah, sehingga permasalahan seperti ini menjadikan kegiatan pembelajaran tersebut hanya terpaku serta monoton dalam proses pembelajaran (Hadisaputra, et al., 2019; Mukarromah & Andriana, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada guru wali kelas IV diketahui permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran visual inovatif yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran, serta belum adanya inovasi media pembelajaran dari guru yang berkaitan dengan kearifan lokal terutama pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV. Kemudian berdasarkan hasil tersebut diketahui juga bahwa yang dibutuhkan oleh peserta didik di kelas IV adalah media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat membangun interaksi pada peserta didik serta dapat lebih memperkenalkan budaya lokal yang ada melalui mata pelajaran pendidikan Pancasila. Guru berperan penting dalam menyiapkan media pembelajaran, karena dalam prosesnya dibutuhkan kreativitas agar

dapat tercipta media pembelajaran yang baik (Praditha, et al., 2024).

Media pembelajaran inovatif merupakan media yang dirancang agar dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda atau lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik (Asrin, et al., 2023). Melalui pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan inovatif dapat membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Khairunnisa & Jiwandono, 2020 Al Fasha, et al., 2023). Melihat permasalahan yang ada di SDN 4 Cakranegara, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif agar dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda, serta dapat memanfaatkan kearifan lokal sebagai muatan pembelajaran.

Media kotak pintar dapat menjadi salah satu solusi sebagai media pembelajaran yang inovatif serta dapat memberikan pengetahuan terkait kearifan lokal suku Sasak pada peserta didik di kelas IV. Penggunaan media *smart box* atau kotak pintar di dalam kelas bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik pada peserta didik, pemahaman membaca dan memberikan nilai kerjasama yang efektif (Polinda, et al., 2023). Kotak pintar bermanfaat untuk meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Fauzi, et al., 2022). Kearifan lokal suku Sasak dipilih sebagai salah satu alternatif penyampaian pesan kepada peserta didik dengan memperkenalkan budaya lokal setempat. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada muatan materi yang di mana penelitian ini lebih spesifik membahas tentang muatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu KOPIN (kotak pintar) bermuatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila kelas IV di SDN 4 Cakranegara yang valid, praktis serta efektif.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D merupakan proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau melakukan perbaikan pada produk sebelumnya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Ermiana, et al., 2024). Model ADDIE sering digunakan untuk mengembangkan produk atau model desain

pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran KOPIN (kotak pintar) bermuatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket atau kuesioner, wawancara, tes dan dokumentasi.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli Bahasa soal tes, angket respon peserta didik, hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas IV SDN 4 Cakranegara. Adapun analisis data kevalidan diperoleh dari hasil angket ahli media dan ahli materi kemudian dianalisis dengan skala likert 1-5 menggunakan rumus persentase kevalidan. Kemudian untuk analisis data kepraktisan diperoleh dari angket respon peserta didik dan dianalisis dengan skala likert 1-5 menggunakan rumus persentase kepraktisan. Selanjutnya untuk analisis keefektifan media kotak pintar dilakukan dengan membandingkan rata-rata *pre-test* dan *post-test* peserta didik menggunakan uji normalitas data, uji T (*paired-sample t-test*) dan uji N-Gain.

Hasil dan Pembahasan

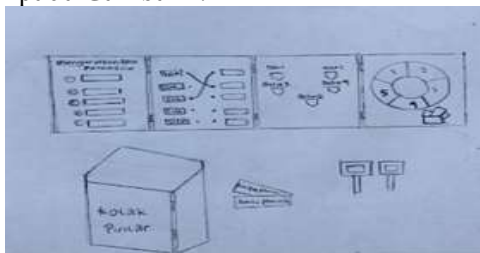
Temuan pada penelitian ini menghasilkan pengembangan media kotak pintar yang menampilkan media pembelajaran dengan muatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila berdasarkan aspek valid, praktis dan efektif. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Analisis

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan wali kelas IV untuk menentukan tujuan dan sasaran pembelajaran, mengidentifikasi faktor penghambat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan wawancara diketahui kurangnya penggunaan media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan belum adanya inovasi media pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal terutama pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV. Kemudian ditemukan juga bahwa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru di kelas IV adalah media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat membangun interaksi pada peserta didik serta dapat lebih memperkenalkan kearifan lokal yang ada melalui mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Desain

Pada tahap ini, media pembelajaran kotak pintar dirancang sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media kotak pintar berbentuk kotak dengan 4 bagian di dalamnya. Media kotak pintar berisikan gambar-gambar dan kartu kata atau kalimat. Desain pada bagian materi, kartu sila-sila Pancasila atau isi media dibuat menggunakan bantuan aplikasi canva dan pemilihan gambar disesuaikan dengan materi. Adapun bentuk desain awal media disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain awal

Pengembangan

Pada tahap ini, media dibuat sesuai dengan hasil desain atau rancangan, kemudian dilakukan validasi oleh beberapa ahli sesuai bidangnya dan uji coba untuk mengetahui kriteria kepraktisan media pembelajaran kotak pintar sebelum di implementasikan di kelas IV.

Pembuatan Produk

Pembuatan media disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas IV yaitu materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Adapun langkah-langkah dalam proses pembuatan yaitu mempersiapkan alat dan bahan, mendesain media menggunakan aplikasi canva, mencetak desain pada media dan menyatukan semua bagian-bagian pada media. Hasil produk dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil produk

Validator dan Revisi Produk

Media kotak pintar bermuatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila yang sudah dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa ahli untuk mendapatkan kritik serta saran.

Validasi dan Revisi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media kotak pintar serta untuk memperoleh kritik dan saran dari ahli media. Hasil uji validasi media ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Validasi ahli media

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Tampilan	38	86%	Sangat Valid
Efisiensi	13		
Bahan	14		

Berdasarkan Tabel 1. validasi media yang dilakukan memperoleh skor 86% dengan kategori sangat valid namun dengan syarat revisi untuk menambahkan tulisan (nama kearifan lokal) diatas gambar. Adapun hasil revisi media disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Sebelum dan sesudah revisi

Validasi dan Revisi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pada media kotak pintar bermuatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila serta untuk mendapat saran dan masukan yang berkaitan dengan materi yang termuat dalam media kotak pintar. Hasil uji validasi materi ditampilkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Validasi ahli materi

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Isi	25	98%	Sangat Valid
Penyajian	24		

Pada tahap validasi materi media kotak pintar memperoleh tingkat persentase 98% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Validasi Soal Tes

Pada tahapan awal dilakukan validasi oleh ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kevalidan bahasa pada soal pre-test dan post-test yang akan dijadikan instrumen soal. Tahap selanjutnya dilakukan uji coba soal kepada 20 orang peserta didik kelas V, kemudian hasil jawaban diuji untuk mengetahui butir soal yang dapat digunakan. Hasil validasi Bahasa soal tes disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Validasi Bahasa soal tes

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Bahasa	39	97%	Sangat Valid

Dari Tabel 4 diketahui bahwa validasi ahli Bahasa pada soal tes memperoleh tingkat persentase 97% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Kemudian hasil yang diperoleh dari analisis tingkat kesukaran dan daya beda pada jawaban peserta didik mendapatkan 15 butir soal dari 20 butir soal yang diuji cobakan dapat digunakan sebagai soal tes.

Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan media dilakukan untuk mengetahui kriteria kepraktisan media pembelajaran kotak pintar sebelum di implementasikan di kelas IV. Penilaian dari hasil respon peserta didik disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji kepraktisan media

Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Isi materi	197	97%	Sangat
Media	528		Praktis
Pembelajaran	196		

Implementasi

Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan media kotak pintar pada kegiatan pembelajaran dikelas IV SDN 4 Cakranegara. Implementasi media kotak pintar dilakukan pada 12 orang peserta didik kelas IV. Adapun tahapan dalam implementasi media pembelajaran kotak pintar melalui empat tahapan yaitu pembagian soal pre-test, pembelajaran menggunakan media kotak pintar (pertemuan pertama), pembelajaran menggunakan kotak pintar (pertemuan kedua) dan terakhir pembagian soal post-test. Implementasi media disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Implementasi media

Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan analisis hasil evaluasi pembelajaran dan menentukan hasil capaian peserta didik yang melakukan pembelajaran menggunakan media kotak pintar di kelas IV untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran kotak pintar yang diketahui dari hasil pre-test dan post-test. Adapun tahapan untuk mengetahui tingkat keefektifan media kotak pintar disajikan pada Tabel 5-7.

Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas dengan bantuan SPSS disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji normalitas

Sumber Data	Sig	Ket
Pre-test	0,166	Normal
Post-test	0,067	Normal

Dari hasil pada Tabel 6 diketahui bahwa data hasil pre-test dan post-test berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan ke uji parametrik (uji t menggunakan *paired-sample t test*).

Uji T

Hasil uji t menggunakan independent sample t-test dengan bantuan SPSS disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji t

Uraian	Std Dev	t	Sig	Ket
Pre-test dan post-test	12,08	-8,741	0,000	H_0 ditolak

Berdasarkan hasil pada Tabel 6 tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil pre-test dan post-test yang dapat dilihat dari probabilitas 0,000 ($p\text{-value} < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak. Sehingga dapat dikatakan H_1 diterima atau terdapat perbedaan signifikan antara pre-test (sebelum menggunakan media kotak pintar) dengan post-test (sesudah menggunakan media kotak pintar).

Uji N-Gain

Hasil uji n-gain untuk mengetahui efektifitas media disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil uji gain

Data	N	N-Gain	Kategori
Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	12	0,53	Sedang

Berdasarkan hasil pada Tabel 7 dapat diketahui besaran peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran menggunakan media pembelajaran kotak pintar. Hasil perhitungan memperoleh signifikansi 0,53 yang berarti efektifitas media pembelajaran kotak pintar berada pada kategori sedang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran KOPIN (kotak pintar) bermuatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila kelas IV SDN 4 Cakranegara yang valid, praktis dan efektif. Peneliti mengembangkan media menggunakan Jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan permasalahan yang ditemukan terkait faktor penghambat yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran visual yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan belum adanya inovasi media pembelajaran dari guru yang berkaitan dengan kearifan lokal yang dapat membantu peserta didik agar dapat lebih mengenal budaya lokal yang ada terutama pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan atau informasi belajar yang ingin disampaikan oleh sumber pesan kepada sasarannya (Erfan, et al., 2020). Media pembelajaran sangat berperan penting untuk menunjang kualitas proses belajar mengajar (Lenggono, 2019). Berdasarkan hal tersebut diketahui yang dibutuhkan peserta didik dan guru di kelas IV adalah media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat membangun interaksi pada peserta didik serta dapat lebih memperkenalkan kearifan lokal yang ada melalui mata pelajaran pendidikan Pancasila. Kearifan lokal dapat menjadi dasar untuk pendidikan karakter serta dipadukan kedalam mata pelajaran dan pengembangan diri peserta didik (Mahardika, 2019).

Upaya dalam meningkatkan pengetahuan atau pemahaman peserta didik terkait materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran kotak pintar

dan menggunakan muatan kearifan lokal agar dapat memperkenalkan budaya lokal yang ada. Hal ini sesuai dengan pendapat Aminah & Eka Yusnaldi (2024) yang mengatakan bahwa penggunaan media smart box secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa nilai peserta didik mengalami peningkatan rata-rata setelah belajar menggunakan media kotak pintar, sehingga dapat dikatakan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila meningkat setelah belajar menggunakan media kotak pintar bermuatan kearifan lokal suku Sasak.

Pengembangan media KOPIN (kotak pintar) bermuatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila terbukti menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai sila-sila Pancasila (Hidayati, et al., 2023). Media kotak pintar bermuatan kearifan lokal suku Sasak dengan materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila terbukti dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan dengan memadukan muatan materi budaya sekitar (suku Sasak) melalui perantara media kotak pintar. Dalam pembelajaran dengan memadukan kearifan lokal dapat memperkuat pemahaman peserta didik terkait budaya masyarakat sekitar, memperkuat identitas dan prinsip pada budaya lokal (Sunaryati, et al., 2024).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis yang telah dilakukan maka diketahui kelayakan media kotak pintar bermuatan kearifan lokal suku Sasak pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila dapat dilihat berdasarkan aspek valid, praktis dan efektif. Hasil uji validasi ahli media memperoleh tingkat persentase 86% dengan kategori sangat valid dan validasi ahli materi memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji kepraktisan media kotak pintar memperoleh tingkat persentase 97% dengan kategori sangat praktis.

Pada keefektifan media kotak pintar memperoleh perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* yang dapat dilihat dari probabilitas 0,000 ($\alpha < 0,05$) dan hasil perhitungan N-Gain memperoleh signifikansi 0,53 yang berarti efektifitas media

pembelajaran kotak pintar berada pada kategori sedang atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kotak pintar bermuatan kearifan lokal suku Sasak terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila. Dari hasil tersebut diketahui bahwa media kotak pintar bermuatan kearifan lokal suku Sasak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi sikap dan perilaku sesuai sila-sila Pancasila di kelas IV.

Referensi

- Ain, U. S., Istiningsih, S., Erfan, M., & Dewi, N. K. (2023). Pengembangan Media Pohon Literasi Berbasis Cerita Rakyat Suku Sasak Untuk Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 351-358.
- Al Fasha, C., Sarjana, K., Junaidi., & Sridana, N. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 417-424.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media *Smart box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 3077-3086.
- Aswasulasikin, A., Pujiani, S., & Hadi, Y. A. (2020). Penanaman Nilai Nasionalis melalui Pembelajaran Budaya Lokal Sasak di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 63-76.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi Kata Fisika Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya". *Jurnal Pendidikan*, 31-46.
- Ermiana, I., Parwati, N. N., Sudiarta, I. G., & Sudatha, I. G. (2024). *Ethnocultural Wisdom and Development of E-Comic*. *Internasional Journal of Evaluation and Research in Education*, 3618-3627.
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Ermiana, I., Umar, & Handika, I. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 163-170.
- Fauzi, T., Andriani, D., & Yaie, F. I. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan. *Journal of Early Childhood Education*, 8-16.
- Habibah, S. M., Irawati, N., & Fauzi, M. A. N. (2024). Pendampingan Kurikulum Merdeka Belajar: Meningkatkan Peran Guru dalam Menciptakan Profil Pelajar Pancasila di SMPN 23 Surabaya. *Jurnal Masyarakat Merdeka*, 123-131.
- 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.
- Hariadi, J. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Samudra Bahasa*, 1-9.
- Hidayati, A. T., Martasari, M. E., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Murdiyanto, A. (2023). Peningkatan Pemahaman Siswa Dalam Menerapkan Sila-Sila Pancasila Melalui Media Pembelajaran Inovatif SD Negeri 2 Cepiring. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2244-2257.
- Intiana, S. R., Jafar, S., Musaddat, S., & Ramdhani, M. (2023). Pemetaan Implementasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berorientasi Kurikulum Merdeka SMPN di Kota Mataram. *Jurnal Lisdaya*, 59-69.
- Khairunnisa, & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKN Jenjang Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 9-19.
- Lenggono, W. (2019). Peran Media ICT pada Pembelajaran Al Islam dan Kemuhammadiyah dan Penggunaannya di SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto. *At-Ta'lim. Media Informasi Pendidikan Islam*, 157-178.
- Mahardika, A. (2019). Penanaman Karakter Bangsa Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 16-27.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 43-50.
- Muzakir, & Suastra, I. W. (2024). Kearifan Lokal Suku Sasak sebagai Sumber Nilai Pendidikan di Persekolahan: Sebuah kajian Etnopedagogi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 84-95.
- Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9758-9762.
- Praditha, N., Affandi, L. H., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Keberagaman Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1).

- Rahmatih, A. N., Mauliyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar; Literasi Review. *Jurnal Pijar MIPA*, 151-156.
- Saputra, H., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 61-70.
- Shufa, N. K. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 48-53.
- 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.