



**Invention: Journal Research and Education Studies
Volume 6 Nomor 1 Maret 2025**

The Invention: Journal Research and Education Studies is published
three (3) times a year

(March, July and November)

Focus : Education Management, Education Policy, Education
Technology, Education Psychology, Curriculum Development,
Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

LINK : <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

Pengembangan Media Smart Box Terhadap Pembelajaran Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila di SD Negeri 165 Palembang

Welni Okta¹, Yusni Arni², Riska Ulandari³, Atika Evi Meliana⁴, Sri Wahyuni⁵

1,2,3,4 Universitas PGRI Palembang, Indonesia

ABSTRACT

Kebutuhan akan media yang lebih menarik yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam proses pembelajaran merupakan dasar dari penelitian ini. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami konten dengan lebih mudah dan menghindari ketidaktertarikan saat belajar. Masalah lebih lanjut dengan proses pembelajaran adalah banyak siswa kurang memahami tujuan pembelajaran yang ingin mereka capai. Guru mengakui bahwa mereka memerlukan media yang membantu dalam proses pembelajaran dan mendukung pencapaian kurikulum 2013. Dalam upaya untuk mengurangi masalah ini, materi pembelajaran nilai-nilai Pancasila dibuat menggunakan teknologi smart box pada saat penelitian ini dilakukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan identifikasi kualitatif menggunakan model pengembangan R&D yang dimodifikasi dari model ADDIE. Tes, umpan balik instruktur, kuesioner validasi ahli, dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data. Temuan penelitian menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran "Smart Box" yang dibuat menghasilkan hasil yang baik bagi guru dan profesional media, dengan yang terakhir menerima kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hak dan kewajiban mengajar di sekolah dasar berhasil dipenuhi oleh lingkungan pembelajaran "Smart Box".

Kata Kunci

Pengembangan, Smart Box, Nilai-Nilai Pancasila, Sekolah Dasar.

Corresponding

Author: ✉

yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran dan pendidikan merupakan aspek integral dari kehidupan manusia. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami materi, yang memungkinkan berbagai pendekatan untuk memecahkan masalah. Menemukan jawaban yang lebih baik dan meningkatkan hasil pembelajaran lebih mungkin terjadi jika lebih banyak konsep digunakan di kelas. Guru membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran selama proses pembelajaran di kelas (Anzar dan Mardhatillah, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat yang memuat sumber daya pendidikan dan mempermudah atau mengefisienkan penyalurannya dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2016), media pembelajaran merupakan bagian dari ruang kelas atau sumber daya fisik yang meliputi benda-benda edukatif yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Arni (2024) Ketersediaan media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru. Salah satu unsur proses belajar mengajar yang dikuasai oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan menarik bagi siswa adalah media pembelajaran. Dengan memanfaatkan sumber belajar yang tepat, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih efisien dan membantu siswa memahami konsep pelajaran. (Thabroni, 2022). Oleh karena itu, media sangat penting dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Karena dapat meningkatkan motivasi siswa, media sangat penting dalam menjalankan proses pendidikan. Siswa juga dapat belajar tanpa mengeluarkan uang, dan mereka dapat memodifikasi materi sesuai kebutuhan mereka. Guru kemudian dapat memanfaatkan media untuk memperjelas pelajaran yang akan diajarkan. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih mudah dengan kemampuan merancang tujuan pembelajaran menggunakan media yang tepat (Arni, Andara, dan Nabila, 2024)

Nama "smart box" diambil dari kata bahasa Inggris "smart box". Guru memanfaatkan smart box, yaitu media berbentuk kotak yang berisi kata-kata dan gambar, untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran (Polinda et al., 2023). Sebaliknya, smart box didefinisikan sebagai perangkat media yang berbentuk kotak dan memiliki dua sisi: satu sisi berisi sumber belajar, dan sisi lainnya berisi soal-soal pembelajaran (Sukaryanti et al., 2023). Pandangan para ahli ini membawa kita pada kesimpulan bahwa smart box ini merupakan perangkat media yang berbentuk kotak dan berisi sumber daya pendidikan yang dapat menarik perhatian atau menginspirasi anak-anak untuk belajar (Arni dan Fitri, 2024) Jika digunakan dengan benar, media smart box dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan meningkatkan kemampuan siswa untuk fokus di seluruh kelas (Okta et al., 2024). Sumber daya yang digunakan untuk membuat media ini ramah lingkungan dan mencakup hal-hal seperti kardus bekas. Siswa dapat belajar tentang bentuk-bentuk geometris dan menemukan apa yang mereka ketahui tentangnya dengan menggunakan smart box.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN 165 Palembang pada tanggal 8 Maret 2025 difokuskan pada proses pembelajaran PKN, khususnya kurikulum Nilai-Nilai Pancasila. Diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi. Selain itu, kurangnya antusias siswa dalam belajar juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang kesulitan menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini disebabkan oleh gaya mengajar guru yang monoton (tidak berubah-ubah), yaitu hanya menggunakan proyektor, LCD, buku siswa dan guru, DVD, dan bahan ajar lainnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi dan mempermudah proses pembelajaran, baik guru maupun siswa memerlukan media pembelajaran dalam bentuk objek konkret, terutama media Smart Box. Guru membutuhkan media untuk memudahkan penyampaian informasi, sedangkan siswa menginginkan media yang menarik untuk meningkatkan semangat belajar, memahami materi pelajaran dengan lebih baik, atau mengurangi kejenuhan dalam belajar.

Oleh karena itu, kami tertarik untuk membuat media pembelajaran Smart Box untuk Nilai-Nilai Pancasila di SDN 165 Palembang sebagai bagian dari proses penelitian ini. Diharapkan dengan tersedianya media pembelajaran Smart Box ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Peneliti tertarik untuk membuat media Smart Box berdasarkan latar belakang informasi yang diberikan. Media ini digunakan dalam argumen penelitian karena terdiri dari gabungan kalimat dan gambar yang sesuai dengan gambar yang selanjutnya akan dimasukkan ke dalam tas atau kotak yang dapat mengembangkan karakteristik siswa terhadap media pembelajaran, membuat siswa bersemangat dan terlibat selama proses pembelajaran serta mampu memahami informasi yang disajikan dengan mudah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box tentang Keberagaman di Indonesia bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar" oleh (Sukaryanti, dkk 2023), maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil validasi pengembangan media pembelajaran smart box tentang nilai-nilai pancasila bagi siswa kelas III Sekolah Dasar dinilai sangat baik, bermanfaat, dan memiliki nilai potensial yang baik dalam kegiatan pendidikan. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III Sekolah Dasar dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media smart box tentang keberagaman yang dibuat di Indonesia. Peneliti memilih istilah "Pengembangan Media Smart

Box dalam Pembelajaran PKN Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas III SD Negeri 165 Palembang” untuk penelitian ini.

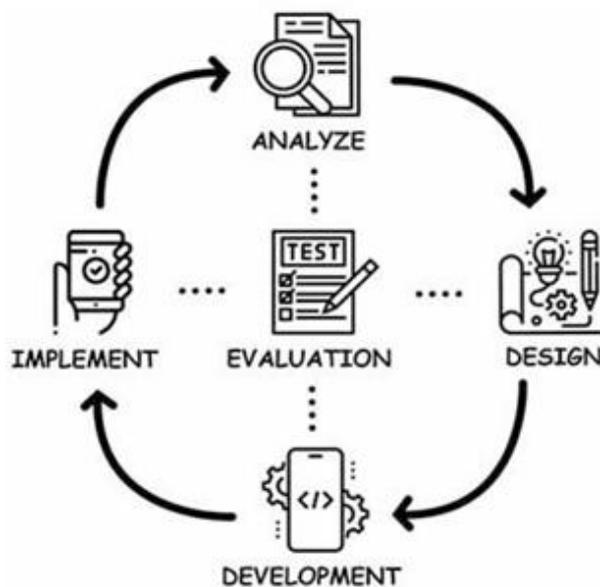
METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan, atau IR&D, adalah istilah untuk jenis studi ini. Ini adalah teknik studi yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya (Sugiono, 120-15:297). Selain itu, model pengembangan IADDIE digunakan dalam studi ini. Lima langkah paradigma pengembangan IADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, menurut Branchl (120-09:1). IADDIE adalah desain instruksional metadis yang menekankan pembelajaran individual, menggunakan sistem pengetahuan dan pembelajaran manusia, dan memiliki fase jangka pendek dan jangka panjang.

Menurut (Junaedi 2019), desain pembelajaran IADDIE yang efektif berfokus pada penerapan tugas nyata atau asli, informasi yang rumit, dan isu-isu asli. Landasan model pembelajaran IADDIE adalah proses interaktif antara siswa dengan lingkungannya, serta pendekatan sistem yang efektif dan efisien.

Model pengembangan IADDIE digunakan oleh para peneliti karena model ini mengidentifikasi kinerja fundamental dalam proses pembelajaran, yaitu gagasan untuk menciptakan desain produk pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan model pembelajaran dan media. Paradigma IADDIE dapat diterapkan pada desain media karena model pembelajaran juga menggabungkan proses belajar dengan media yang konkret.

Berikut adalah contoh bagan model media pengembangan yang digunakan dalam model ADDIE:



Gambar 1. Tahap dalam Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media Smart Box menghasilkan produk yang baik untuk materi Nilai-Nilai Pancasila yang akan di terapkan di kelas III di SDN 165 Palembang. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 maret hari jumat, JL. Perikanan 3, talang aman, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini menerapkan model pengembangan IADDIE yang terdiri dari lima tahap. Kelima tahap tersebut meliputi:

1. Analize

Untuk mengidentifikasi permasalahan pada bahan ajar yang digunakan, maka dilakukan langkah analisis, yaitu analisis kebutuhan. Hasil dari penerapan analisis kebutuhan dengan menggunakan observasi di SD Negeri 165 Palembang menunjukkan bahwa pengembangan media diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi, khususnya bahwa sebagian siswa di sana belum mempelajari materi nilai-nilai Pancasila dan diperlukan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa terhadap nilai-nilai tersebut. Pemahaman siswa terhadap materi ini sangat penting agar mereka memiliki bekal pengetahuan dari kelas III saat naik ke jenjang berikutnya.

2. Desain

Tahap kedua ini dapat dianggap sebagai tahap desain. Peneliti harus menyiapkan materi, menggabungkan komponen pencapaian pembelajaran, dan menyusun spesifikasi produk dari bentuk hingga konten sambil membuat desain media Smart Box. Memilih konsep dan memodifikasi tata letak dan konten untuk siswa adalah langkah pertama dalam prosedur ini.

3. Pengembangan (Development)

Tahap desain diikuti oleh tahap pengembangan, yang mengubah konsep yang dibuat menjadi produk media untuk kotak pintar. Kelayakan media edukasi kemudian dinilai oleh para guru di SDN 165 Palembang. Untuk meningkatkan mutu media yang diproduksi, para peneliti diberikan umpan balik, ide, dan kritik terhadap media selama fase ini.

a. Prose pembuatan media pembelajaran Smart Box

Media pembelajaran kotak pintar dibuat dengan menggunakan kardus daur ulang berukuran panjang 60 cm dan lebar 40 cm. yang berbentuk kotak dan berisi berbagai warna serta desain gambar yang menarik selain bahan-bahan yang disertakan.



b. Pembuatan buku petunjuk penggunaan media Smart Box

Dengan dibuatnya buku petunjuk ini, penggunaan media pembelajaran Smart Box dapat berjalan dengan baik dengan tujuan untuk memudahkan siswa dan para guru dalam penggunaan media smart box.

c. pengukuran oleh para guru

Media yang telah dibuat akan melalui proses pengukuran oleh para guru di sekolah SDN 165 Palembang. Tahap pengukuran ini bertujuan sebagai bentuk untuk menentukan keberhasilan produk media pembelajaran yaitu media Smart Box yang dikembangkan sebelum diimplementasikan di lingkungan SDN 165 Palembang.

4. Implementasi (Implementation)

Peneliti menguji coba media yang telah dikembangkan, khususnya media smart box atau kotak pintar kepada siswa kelas III SDN 165 Palembang pada tahap implementasi. Penerapan media smart box mulai digunakan pada tanggal 8 maret 2025 dan telah lolos tahap uji validasi media yang menentukan valid atau tidaknya media tersebut. Implementasi media dilakukan melalui dua tahap pertemuan. Pada kelas III jumlah siswa 37 orang. Pada proses implementasi, peneliti mengucapkan salam, menanyakan kabar, berdoa, dan melakukan absensi. Setelah dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari enam sampai tujuh orang siswa, siswa melakukan permainan media smart box secara bergantian sebelum melakukan kegiatan selanjutnya.



Seperti pada gambar peserta didik telah menggunakan media smart box. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

5. Evaluasi (evaluate)

Dalam model pembelajaran IADDIE, tahap evaluasi merupakan tahap terakhir. Ini merupakan tahap terakhir pengumpulan informasi untuk mengevaluasi produk yang dihasilkan. Tahap evaluasi mencakup dua bentuk evaluasi yaitu: formatif dan sumatif. Sebelum beralih ke langkah implementasi, evaluasi formatif dilaksanakan pada tahap IADDIE untuk mengidentifikasi kelemahan atau menilai tingkat validitas. Di sisi lain, penilaian sumatif menggunakan tanggapan siswa dan pertanyaan evaluasi untuk menghitung skor penggunaan media pembelajaran guna menilai seberapa baik siswa menggunakan media Smart Box.

a. Penilaian Respon Guru

Guru kelas 3 SDN 165 Palembang diberikan angket tanggapan guru untuk mengevaluasi sumber belajar dan media pembelajaran smart box yang telah peneliti sediakan. Bahan ajar yang telah dibuat, khususnya media Smart Box, dihubungkan dengan survei tanggapan guru ini. Hasil tanggapan guru tergolong layak dan mendukung.

b. Kuesioner untuk respons siswa

Instrumen yang dirancang untuk menentukan tingkat keberhasilan penerapan media pembelajaran Smart Box digunakan untuk memberikan kuesioner respons siswa pada akhir kegiatan.

c. Hasil soal evaluasi

Tes ini digunakan untuk menilai pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran di kelas dan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil soal evaluasi yang diberikan kepada siswa kelas III SDN 165 Palembang, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Smart Box efektif karena telah menghasilkan hasil yang sangat baik.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media Smart Box untuk konten Nilai-Nilai Pancasila bagi siswa sekolah dasar kelas 3. Penelitian ini menggunakan lima langkah metode IADDIE. Selama tahap pembelajaran, khususnya saat analisis dilakukan. Pada tahap ini, guru kelas III SDN 165 Palembang diobservasi dan diwawancarai. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang siswa, kurikulum, lingkungan, dan persyaratan awal. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dan memberikan rincian tentang hal itu melalui observasi.

Tahap kedua, yaitu perancangan, merupakan tahap awal untuk menemukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mulai membuat sketsa media Smart Box yang akan digunakan untuk mengimplementasikan media tersebut dengan

menggunakan materi nilai-nilai Pancasila di SDN 165 Palembang. Media smart box yang berbentuk kotak persegi dengan tutup yang berfungsi sebagai penutup media permainan Smart Box, dan siswa akan diberikan tugas tambahan untuk diselesaikan. Permainan ini dapat memancing minat peserta didik dalam belajar karena di dalamnya terdapat sejumlah kegiatan yang dirancang agar peserta didik tidak kehilangan minat selama proses pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap desain selesai. Langkah awal yang dilakukan adalah menyiapkan pembuatan media. Proses pembuatan media pembelajaran ini meliputi penyempurnaan desain, yaitu representasi dari media Smart Box yang terbuat dari kardus daur ulang dan didesain semenarik mungkin. Peserta didik harus menyelesaikan permainan yang ada di media Smart Box. Menurut Wati (2021), media ini tidak hanya meningkatkan sifat interaktif dalam pembelajaran tetapi juga membantu pemahaman nilai-nilai Pancasila. yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain permainan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, interaksi antar peserta didik yang mendorong kerja sama kelompok, dan penggunaan media pembelajaran di kelas yang memfasilitasi pemahaman dan motivasi belajar, yang semuanya berkontribusi pada hasil pembelajaran yang sangat memuaskan.

Pelaksanaan uji coba produk media smart box di SDN 165 Palembang merupakan langkah keempat. Tanggal 8 Maret 2025 merupakan tanggal pelaksanaan produk media. Untuk menilai minat, daya tarik, khasiat, dan kualitas produk, saat ini produk tersebut akan digunakan di kelas III SDN 165 Palembang dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan mengisi angket respon siswa setelah menggunakan bahan ajar smart box. Berdasarkan hasil angket respon siswa, informasi yang diperoleh cukup baik. Namun, informasi pada angket respon guru cukup baik.

Tahap kelima, evaluasi, merupakan langkah terakhir dalam metodologi ADDIE. Evaluasi berfungsi sebagai fase terakhir dari proses pengumpulan data untuk mengevaluasi output akhir, yang memiliki implikasi signifikan selama fase penilaian formatif dan sumatif. Menurut Selegi (2017), evaluasi terakhir yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran dengan melihat respons guru dan siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dibuat, sedangkan evaluasi formatif adalah proses penilaian yang berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung, bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan guru guna meningkatkan pemahaman dan pembelajaran.

Tahap akhir merupakan pencapaian hasil keseluruhan. Berdasarkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran Smart Box telah melewati proses validasi oleh validator dan dinyatakan layak digunakan di SDN 165 Palembang. Setelah diterapkan di kelas III SD, Smart Box terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Nilai-Nilai Pancasila, bahkan mendapatkan penghargaan dalam kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang dilakukan pada tanggal 8 Maret 2025, Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar agar dapat menarik perhatian siswa dan memperjelas makna pesan yang disampaikan. Untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya pada materi Nilai-Nilai Pancasila, diperlukan sumber belajar yang konkret. Sebagaimana hasil analisis kebutuhan siswa kelas III SDN 165 Palembang menunjukkan bahwa Sekolah terus menggunakan sumber belajar seperti YouTube (belum bervariasi), LCD, proyektor, teks siswa dan guru, dan film. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuat bahan ajar smart box untuk pembelajaran PKN pada materi Nilai-Nilai Pancasila dengan menggunakan lima langkah model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara membuat media pembelajaran smart box untuk kelas III SD. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Pembuatan media pembelajaran ini mendapatkan hasil validasi materi cukup baik dan hasil validasi media sangat baik, keduanya tergolong sangat valid untuk dilaksanakan. Angket respon siswa tergolong layak, dan angket respon guru memperoleh hasil sangat baik. Berdasarkan kedua angket respon tersebut, pembuatan media pembelajaran cerdas berbasis materi Nilai-Nilai Pancasila dapat menarik perhatian dan minat siswa serta mendorong partisipasi yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arni, Y. (2024). *Cerdas mengajar di dunia digital: Strategi efektif literasi ICT dalam kelas modern*. Purbalingga. Eureka media askara
- Arni, Y., Andira, A. Y., Nabila, G., & Mursiani. (2024). Improving student learning outcomes in determining the area and perimeter of flat shapes through the use of drill method. *Continus Education*. 5(1), 62-71

- Arni, Y., Fitri, E.A. (2024). *Menggali potensi: menemukan nilai dalam setiap tahapan perkembangan peserta didik*. Purbalingga: Eureka Media Aksara
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran smart box untuk anak tuna grahita. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356(20), 66–72.
- Dkk, N. A. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.
- Polinda, A., & dkk. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Communnity Development Journal*, 4(5), 9758–9762.
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia, *Jurnal Pendidikan Dasar*.4(1)
- Sukaryanti, A., & Dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140–149.
- Thabroni, G. (2022). *Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb*. Retrieved from <https://serupa.id/mediapembelajaran/> 06/01/2024
- Buku arahan untuk menggunakan media smart box <https://online.anyflip.com/rgppe/ixyq/mobile/index.html>
- Buku petunjuk cara penggunaan media smart box berbasis Tri-N terintegrasi *Artificial Intelligence untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA sekolah dasar* <https://anyflip.com/rgppe/ixyq/basic>