



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 1664-1675

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media *Smart Box* Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo

Firli Maulidiana<sup>1✉</sup>, Ludfi Arya Wardana<sup>2</sup>, Faridahtul Jannah<sup>3</sup>

Universitas Panca Marga

Email: [firlidiana12@gmail.com](mailto:firlidiana12@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Gambaran besar dari proyek ini adalah memastikan bahwa mata pelajaran sains kelas empat memiliki akses terhadap alat pembelajaran yang nyata, praktis, dan efektif seperti kotak pintar yang berfokus pada energi dan tanaman. Mata kuliah ini hanya mengandalkan LKS sebagai sumber pengajarannya karena SDN Curahgrinting 1 Probolinggo tidak menggunakan media pembelajaran apapun. Sayangnya, siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka karena buruknya teknologi yang menghalangi transmisi sumber daya tersebut. Di sekolah belum ada satupun yang pernah membuat produk media pembelajaran *smart box*. Paradigma penelitian dan pengembangan Borg dan Gall dimodifikasi untuk dijadikan landasan penyelidikan. Delapan langkah penelitian meliputi sesi ide, desain produk, validasi, uji coba skala kecil dan besar, perbaikan berulang sepanjang fase 1, dan, pada akhirnya, produk jadi. Hasil Penilaian yang diperoleh dari para validator, praktisi, dan siswa memiliki presentase yang tinggi. Validator ahli media dan materi pendidikan memberikan rating 93%, yang menunjukkan bahwa konten tersebut sah sebagaimana adanya. Namun dengan mempertimbangkan saran dan komentar, maka dilakukan revisi pada bagian yang salah. Penilaian yang diberikan oleh praktisi pembelajaran mencapai 91% yang menunjukkan bahwa media sudah praktis dan tidak ada revisi. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh siswa adalah mencapai 90%.

Kata Kunci: *Media, Smart Box, Pembelajaran Tumbuhan dan Energi, Siswa Kelas IV*

## Abstract

The purpose of this research is to create and develop products in the form of smart boxes on plant and energy learning materials for class IV science subjects that are valid, practical, and effective. Given the lack of use of learning media at SDN Curahgrinting 1 Probolinggo, it only relies on LKS as teaching materials and inadequate technology has limitations in the delivery of learning materials and does not attract the attention of students in the learning process in the classroom, and in that school no one has ever developed smart box learning media products. The research and development paradigm of Borg and Gall was modified to serve as the foundation for the investigation. The eight steps of research include ideation sessions, product design, validation, small- and large-scale trials, iterative improvements throughout phase 1, and, in the end, the finished products. Assessment results obtained from validators, practitioners, and students have a high percentage. Expert validators of media and educational materials gave it a 93% rating, indicating that it is legitimate as is. However, taking into account suggestions and comments, revisions were made to the wrong parts. The assessment given by learning practitioners reached 91% which shows that the media is practical and there is no revision. While the assessment given by students is up to 90%.

*Keywords: Media, Smart Box, Plant and Energy Learning, Grade IV Students*

## PENDAHULUAN

Seseorang bertumbuh dari masa pembuahan hingga kedewasaan, pendidikan tidak pernah berakhir. Pendidikan formal dimulai di rumah, kemudian berlanjut ke ruang kelas, dan akhirnya ke masyarakat, di mana setiap individu dihadapkan pada pengajaran formal dan informal. Sebagai lembaga resmi, sekolah mempunyai tanggung jawab mengajar dan memainkan peran penting sebagai wadah bagi siswa untuk bertukar pikiran (Adquisiciones et al., 2019). Pendidikan, dalam definisi terluasnya, mencakup semua bentuk pembelajaran sepanjang hayat yang mempunyai dampak positif terhadap perkembangan setiap orang, membimbing mereka menuju tingkat keamanan dan kebahagiaan sebesar-besarnya sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat yang berkontribusi (Pristiwanti et al., 2022).

Istilah "media pembelajaran" mengacu pada berbagai alat yang digunakan pendidik untuk membantu mereka berkomunikasi dengan siswanya dan berbagi pengetahuan dari berbagai sumber belajar (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media atau materi sebagai sumber belajar merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran dalam kerangka teknologi pendidikan, selain pesan, manusia, prosedur, konteks, dan gadget. Perhatian dan kemampuan menghafal siswa dapat teralihkan dan pendidikan dapat diperlancar melalui penggunaan media pembelajaran di kelas. Alasan di balik hal ini adalah dengan membuat konsep lebih mudah diakses, siswa akan lebih mampu menerapkan pengetahuannya dalam praktik.

(Wardana et al., 2019) menjelaskan salah satu penggunaan media: memfasilitasi penyampaian konten kursus dalam lingkungan pendidikan. Tujuan memasukkan media ke dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi pelajaran dan memfasilitasi ingatan mereka terhadap materi pelajaran. Siswa akan lebih terlibat dan penuh perhatian saat mendengarkan penjelasan guru ketika media digunakan. Salah satu media yang digunakan dalam investigasi ini adalah media smart box. (Aresti et al., 2023) menyatakan bahwa terlihat jelas bahwa Penggunaan media smart box di dalam kelas berpotensi meningkatkan kemampuan motorik siswa, pemahaman membaca dan matematika, serta apresiasi terhadap nilai kerjasama yang efektif.

Analisis langsung dilakukan di Sekolah SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. Permasalahan yang terjadi yakni kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas. Peneliti melihat bahwa siswa kurang memahami konsep-konsep tertentu, khususnya pada kelas IPA, karena mereka tidak mengkaji teks lain dan lebih banyak menggunakan buku LKS sebagai sumber informasi utama. Kemudian, sekolah masih belum memiliki teknologi yang cukup seperti LCD yang membuat guru sering kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran di kelas jika menggunakan video pembelajaran. Oleh karena itu, dengan kondisi sekolah seperti ini, maka peneliti mengambil media smart box sebagai bahan penelitian.

Penelitian serupa dilakukan oleh (Aresti et al., 2023) dan (Sukaryanti et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh kedua akademisi ini telah membuahkan hasil berharga yang dapat digunakan untuk pendidikan kelas. (Aresti et al., 2023) menjelaskan bahwa penelitian menunjukkan bahwa fokus, kesabaran, kemampuan motorik, dan minat belajar siswa semuanya dapat ditingkatkan dengan memasukkan media smart box ke dalam kelas. Sedangkan (Sukaryanti et al., 2023) memiliki hasil rata-rata, 87,7 persen dari mereka yang disurvei berpartisipasi dalam survei validasi, menurut penelitian tersebut. Survei mahasiswa menemukan bahwa pengembangan media layak dilakukan; pada fase satu lawan satu rata-ratanya sebesar 88,7 persen, dan pada fase kelompok kecil sebesar 96,7 persen menggunakan media smart box.

Dengan melihat permasalahan yang terjadi diatas, maka peneliti mengambil penelitian pengembangan media smart box pada mata pelajaran IPAS kelas IV pembelajaran Tumbuhan dan Energi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji validitas, kegunaan, dan kemandirian produk pada media pembelajaran *smart box*.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Proses penelitian yang digunakan disebut penelitian pengembangan (R&D), sering juga disebut penelitian dan pengembangan oleh Borg dan Gall. Menurut (Maydiantoro, 2020) R&D adalah strategi penelitian dengan tujuan menyeluruh untuk menghasilkan dan mengevaluasi ide-ide untuk produk pendidikan baru. Penelitian pengembangan dapat mengarah pada validasi produk saat ini, penciptaan produk baru, penemuan informasi baru, atau penyelesaian tantangan (1983). (Fahrurrozi & Mohzana, 2020:3). Penelitian dan pengembangan terhadap bahan ajar, media pembelajaran (cetak dan non-cetak), dan produk-produk lainnya dengan tujuan menjadikannya sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih baik adalah hal yang wajar mengingat pernyataan sebelumnya tentang penelitian dan pengembangan (Fahrurrozi & Mohzana, 2020). Terdapat 10 langkah pada prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Namun peneliti mengambil 8 langkah yang telah dimodifikasi oleh (Musiani & Taroreh, 2020).



Gambar 1. Langkah penelitian pengembangan

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam uji coba media pembelajaran meliputi ahli materi dan media pembelajaran, praktisi pembelajaran kelas IV, dan siswa kelas IV SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. Uji coba yang dilaksanakan di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2024 – 23 Januari 2024 dengan melibatkan semua siswa yang terdiri dari 15 siswa.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data penelitian adalah alat untuk memperoleh, memeriksa, dan mengorganisasikan berbagai jenis data secara metodis. (Mamik, 2015). Untuk mengumpulkan informasi penelitian ini diberikan angket kepada praktisi, validator ahli, dan siswa kelas IV SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana perasaan audiens terhadap materi pembelajaran smart box dan apakah materi tersebut diterima secara umum untuk digunakan dalam konteks pendidikan atau tidak.

## Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sebagai teknik analisis data. Untuk analisis deskriptif kualitatif diperoleh masukan, kritik, dan saran dari pendidik, peserta didik, serta validator materi dan media pembelajaran. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif dihasilkan dengan menggunakan tes jawaban kuesioner responden. Analisis data deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan rumus Sugiono. (Nurwahyuni, 2019). Rumus untuk diberikan kepada ahli materi dan media adalah:

$$PVm = \frac{\Sigma se}{\Sigma sie} \times 100\%$$

Keterangan:

PVm = Presentase kevalidan media

$\Sigma se$  = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma sie$  = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Kemudian dilakukan pengambilan rata-rata menggunakan rumus:

$$Pv = \frac{PVm + PVmp}{2} \times 100\%$$

Keterangan:

Pv = Presentase kevalidan

PVm = Presentasi kevalidan materi

PVmp = Presentase kevalidan media pembelajaran

100% = Konstanta

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media *Smart Box*

Presentase	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Valid	Tidak perlu revisi
60% - 79%	Cukup Valid	Revisi kecil
50% - 59%	Kurang Valid	Revisi kecil
<49%	Tidak Valid	Revisi besar

Penilaian praktisi dihitung dan dibubarkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut setelah dilakukan penilaian oleh validator ahli materi dan media:

$$Pka = \frac{\Sigma xk}{\Sigma x_{ik}} \times 100\%$$

Keterangan:

Pka = Presentase kepraktisan

$\Sigma xk$  = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma x_{ik}$  = jumlah keseluruhan skor dalam satu item

100% = Konstanta

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media *Smart Box*

Presentase	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Praktis	Tidak perlu revisi
60% - 79%	Cukup praktis	Revisi kecil
50% - 59%	Kurang praktis	Revisi kecil
<49%	Tidak praktis	Revisi besar

Perhitungan yang digunakan dalam prosedur penilaian siswa berbasis kuesioner yang telah diisi tercantum di bawah ini. Rumus berikut ini digunakan:

$$Ef = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_a} \times 100\%$$

Keterangan:

$Ef$  = Presentase keefektifan

$\Sigma x$  = Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\Sigma x_a$  = jumlah keseluruhan skor ideal

100% = Konstanta

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media *Smart Box*

Presentase	Kualifikasi	Keterangan
80% - 100%	Efektif	Tidak perlu revisi
60% - 79%	Cukup efektif	Revisi kecil
50% - 59%	Kurang efektif	Revisi kecil
<49%	Tidak efektif	Revisi besar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Validasi Produk

Sebelum diujicobakan kepada siswa, media yang dihasilkan peneliti divalidasi oleh para ahli. MPD dan S.P.D. Ahli materi pembelajaran adalah Bapak Didit Yulian Kasdriyanto. Praktisi pembelajaran adalah Feni Nur'aini, dan ahli media pembelajaran adalah Ribut Prastiwi Sriwijayanti, S.P.D., M.P.D. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui keabsahan dan kelayakan produk yang dibuat peneliti.

Tabel 4. Perolehan Skor Validator Media Pembelajaran

	Total Skor Penilaian	Total Skor Item	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	59	64	92%	Valid
Ahli Media	45	48	94%	
Presentase penilaian kevalidan media			93%	

Presentase penilaian kevalidan media diperoleh dari perhitungan:

$$Pv = \frac{PVm + PVmp}{2} \times 100\%$$

$$Pv = \frac{92 + 94}{2} \times 100\%$$

$$Pv = \frac{186}{2} \times 100\%$$

$$Pv = 93\%$$

Hasil penilaian dari kevalidan media pembelajaran *smart box* mencapai 93% dimana nilai tersebut sudah dikatakan valid tanpa adanya revisi. Meskipun demikian, peneliti perlu menyesuaikan pekerjaannya berdasarkan masukan dari pakar media dan konten yang berperan sebagai validator.

#### Kepraktisan Produk

Penilaian kepraktisan produk dilakukan oleh praktisi pembelajaran yakni Ibu Feni Nur'aini, S.Pd selaku wali kelas IV SDN Curahgrinting 1 Probolinggo.

Tabel 5. Perolehan Skor Praktisi Pembelajaran

Total Skor Penilaian	Total Skor Item	Presentase	Kriteria
58	64	91%	Praktis

Presentase kepraktisan produk diperoleh melalui perhitungan berikut:

$$Pka = \frac{\sum xk}{\sum x_{ik}} \times 100\% = \frac{58}{64} \times 100\% = 91\%$$

Hasil penilaian dari praktisi pembelajaran dinyatakan praktis tanpa adanya revisi. Praktisi pembelajaran menyampaikan bahwa media pembelajaran *smart box* sudah bisa diujikan kepada siswa kelas IV SDN Curahgrinting 1 Probolinggo.

## Revisi Produk

### Revisi Ahli Media Pembelajaran

Tabel 6. Revisi Ahli Materi Pembelajaran

No.	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran perbaikan
1.	Font Tulisan		Lebih terbaca, ukuran font lebih besar
Komentar dan Saran: Cukup bagus, diuji coba			

### Revisi Ahli Media Pembelajaran

Tabel 7. Revisi Ahli Media Pembelajaran

No.	Bagian yang salah	Jenis Kesalahan	Saran perbaikan
1.	Tubuh tumbuhan	1. Tulisan kurang jelas pada waterfall card 2. Kurang menarik pemahaman siswa	Memperjelas pada tulisan bagian tumbuhan dan membuat semakin menarik
2.	Fotosintesis	Alur fotosintesis kurang jelas	Menambahkan tanda panah pada setiap alur fotosintesis
3.	Perubahan Bentuk Energi	Tidak ada cara penilaian pada perubahan bentuk energi	Memberikan tanda sebagai bentuk penilaian
4.	Latihan Soal	Tidak usah memakai barcode	Diganti dengan kuis manual
Komentar dan Saran: Merevisi bagian yang salah			

### Uji Coba Pemakaian

Uji coba penggunaan ini diikuti oleh empat siswa laki-laki dan sebelas siswa perempuan SDN Curahgrinting 1 Probolinggo yang berjumlah lima belas siswa. uji coba pemakaian ini bertujuan untuk melihat keefektifan produk pada media *smart box* yang sudah diujikan kepada siswa.

Tabel 8. Perolehan Skor Keefektifan Media *Smart Box*

Total Skor Penilaian	Total Skor Item	Presentase	Kriteria
704	780	90%	Efektif

Presentase hasil uji coba pemakaian diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$Ef = \frac{\sum x}{\sum x_a} \times 100\% = \frac{704}{780} \times 100 = 90\%$$

Persentase temuan penilaian angket yang diselesaikan siswa menunjukkan bahwa media smart box bermanfaat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

#### Pembahasan

Proses pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melihat situasi secara langsung di sekolah. Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas IV. Kemudian peneliti mengembangkan sebuah produk dan merancang produk sesuai dengan ketentuan yang ada, menggunakan materi pembelajaran tumbuhan dan energi mata pelajaran IPAS kelas IV pada media *smart box*.

Sebelum diujicobakan kepada siswa, media smart box diperiksa oleh ahli materi pelajaran dan media pembelajaran. Media smart box mempunyai nilai validitas sebesar 93% yang berarti dianggap asli dan tidak perlu diubah menurut ahli materi dan media yang telah menilainya. Di sisi lain, peneliti harus mengubah produk sesuai dengan saran dan nasihat validator.

Media *smart box* juga dilakukan kepraktisan produk yang dinilai oleh praktisi pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada siswa. Kepraktisan produk ini dilakukan agar produk bisa memiliki tingkat kepraktisan sebelum diuji cobakan kepada siswa. Produk yang dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang cukup tinggi yakni memiliki presentase sebesar 91% dinyatakan praktis tanpa adanya revisi. Praktisi pembelajaran menyampaikan bahwa media *smart box* sudah baik dan bagus untuk diuji cobakan kepada siswa tanpa adanya revisi produk.

Selain itu, teknik pembelajaran smart box ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aresti et al., 2023) yang terbukti bahwa media kotak pintar pada pembelajaran IPAS dikatakan efektif digunakan pada saat proses pembelajaran. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Sukaryanti et al., 2023) dengan menggunakan media kotak pintar pada pembelajaran keragaman budaya memiliki kevalidan, potensi yang cukup tinggi pada saat diuji cobakan

yang memiliki presentase yang cukup tinggi yaitu 87,7% pada tingkat kevalidan media dan memiliki 88,7% pada hasil survei siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti membuahkan hasil yang cukup memuaskan karena memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media smart box dapat dimanfaatkan secara efisien selama proses pembelajaran dan temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya.

## SIMPULAN

Media pembelajaran smart box dikembangkan menggunakan strategi penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang hanya memerlukan delapan langkah pengembangan. Pengembangan media dilakukan sesuai dengan tahap yang sesuai dengan tahapannya dan memiliki respon yang baik di semua kalangan, baik guru maupun siswa.

Media *smart box* memiliki tingkat kevalidan media mencapai 93% dikatakan bahwa media dinyatakan valid. Media juga memiliki tingkat kepraktisan produk mencapai 91% yang menyatakan bahwa media dikatakan praktis dalam penggunaannya dan mendapat respon baik oleh praktisi pembelajaran. Setelah tahap praktikalitas dan validasi selesai, siswa terbiasa menilai langsung keefektifan produk. Tingkat keberhasilan 90% berarti siswa memberikan umpan balik yang baik terhadap produk dan berfungsi dengan baik selama proses pembelajaran. Dengan memeriksa tiga derajat validitasnya, maka dikatakan media layak digunakan pada keseluruhan proses pembelajaran.

Saran : Menurut penelitian, sumber belajar smart box dapat diterapkan dan digunakan secara rutin selama proses pembelajaran di kelas untuk membantu siswa memahami kurikulum yang ada dengan lebih baik. Mengingat manfaat memproduksi 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adquisiciones, L. E. Y. D. E., Vigente, T., Frampton, P., Azar, S., Jacobson, S., Perrelli, T. J., Washington, B. L. L. P., No, Ars, P. R. D. a T. a W., Kibbe, L., Golbère, B., Nystrom, J., Tobey, R., Conner, P., King, C., Heller, P. B., Torras, A. I. V., To-, I. N. O., Frederickson, H. G., ... SOUTHEASTERN, H. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Duke Law Journal*, 1(1), 66–72.
- Aresti, P., Eli, R., Reni, K., & Septiana, L. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR PADA*. 4(5), 9758–9762.
- Jannah, F., & Mustokoweni, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Semester 2 Di Sdn Kademangan 1 Kota Probolinggo. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu* ..., 6948, 59–64. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/802%0Ahttps://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/802/736>
- Aresti, P., Eli, R., Reni, K., & Septiana, L. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR PADA*. 4(5), 9758–9762.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran (K. Nahdi (ed.)). Universitas Hamzanwadi Press. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GyQnEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pengertian+penelitian+dan+pengembangan&ots=G\\_W88VEk0o&sig=zT6Apzp3z5-tSFhNhIsAesHBykl&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengertian penelitian dan pengembangan&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=GyQnEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=pengertian+penelitian+dan+pengembangan&ots=G_W88VEk0o&sig=zT6Apzp3z5-tSFhNhIsAesHBykl&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian%20penelitian%20dan%20pengembangan&f=false)
- Jannah, F., & Mustokoweni, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema 8 Untuk Siswa Kelas V Semester 2 Di Sdn Kademangan 1 Kota Probolinggo. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu* ..., 6948, 59–64. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/802%0Ahttps://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/download/802/736>
- L. Arya Wardana, Jauharotur Rihlah, Ahmad Izzuddin, Serlin Velinda, and Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, "Utilization of Lifeskill Oriented Interactive Multimedia to Overcome the Negative Impacts of Gadget Use on Children in Probolinggo," *GANDRUNG J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 1216–1225, 2023, doi: 10.36526/gandrung.v4i2.2871.
- L. A. Wardana, A. Rulyansah, A. Izzuddin, and R. Nuriyanti, "Integration of Digital and Non-digital Learning Media to Advance Life Skills of Elementary Education Students Post Pandemic Covid-19," *Pegem Egit. ve Ogr. Derg.*, vol. 13, no. 1, pp. 211–222, 2022, doi: 10.47750/pegegog.13.01.23.

- Mamik. (2015). Metodologi Kualitatif (M. C. Anwar (ed.); 1st ed.). Zifatama Publisher.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)
- Wardana, L. A., Rulyansah, A., & Hasanah, I. U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up dengan Menggunakan Model STAD dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Materi Lingkungan Sekitar Kelas III SDI Darul Hidayah. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 53–59.