

Pemanfaatan Smartbox Budaya sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa SD Negeri Gedangsewu 1

Rina Silfi Ana¹, Surya Ida Julianti², Reni Fitria³, Indah Fitri Nur Aini⁴, Riska Nur Fitriana⁵, Alfi Laila⁶, Widi Wulansari⁷, Sutrisno Sahari⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Nusantara PGRI Kediri

rinasilfi27@gmail.com

Abstract: This community service program aims to enhance students' cultural literacy by utilizing the Smartbox Budaya as an interactive learning media based on local wisdom for third-grade students at SD Negeri Gedangsewu 1. The activity was carried out using a participatory approach through stages of introduction, media exploration, practice-based learning, and reflection. Students were guided to identify cultural elements such as religions and worship places, traditional clothing, traditional houses, regional dances, and traditional musical instruments. The results show that Smartbox Budaya effectively increases students' learning engagement, accuracy in identifying cultural components, collaboration skills, and confidence in presenting findings. The learning process became more interactive, enjoyable, and meaningful. In conclusion, the Smartbox Budaya media is proven to support cultural learning and contributes to strengthening students' understanding and appreciation of Indonesian cultural diversity

Keywords: Smartbox Budaya, Cultural Literacy, Interactive Media, Local Wisdom, Elementary School

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkuat literasi budaya peserta didik melalui penggunaan Smartbox Budaya sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan kearifan lokal pada siswa kelas III SD Negeri Gedangsewu 1. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi tahap pengenalan, pengenalan media, praktik pembelajaran, serta refleksi. Siswa dilatih untuk mengidentifikasi unsur-unsur budaya seperti agama dan tempat ibadah, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, serta alat musik tradisional. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan Smartbox Budaya dapat meningkatkan keaktifan, antusiasme, kemampuan klasifikasi, kerja sama kelompok, serta keterampilan presentasi siswa. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, Smartbox Budaya terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran budaya serta memperkuat pengetahuan serta kesadaran siswa terhadap kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia.

Kata Kunci: Smartbox Budaya, Literasi Budaya, Media Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Kearifan lokal menjadi bagian penting dari identitas bangsa yang perlu dikenalkan dan ditanamkan kepada peserta didik sejak usia sekolah dasar. Pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkaya wawasan siswa mengenai budaya daerah, tetapi juga menumbuhkan sikap cinta tanah air, toleransi, serta kemampuan menghargai keberagaman. Pernyataan tersebut selaras dengan pandangan (Laila et al., 2020) yang menyatakan bahwa kebudayaan masyarakat senantiasa terikat dengan bahasa sebagai ciri identitasnya, serta dengan nilai-nilai kearifan lokal yang diwariskan merupakan salah satu wujud budaya tersebut. Selain itu, kualitas penyajian materi yang tidak didukung oleh media pembelajaran yang tepat dapat membuat pemahaman siswa menjadi kurang optimal.

(Riza et al., 2022) menjelaskan bahwa penyajian materi tanpa media dapat menghambat daya cerna siswa dan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang mereka peroleh. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pengenalan budaya lokal masih banyak dilakukan secara konvensional melalui ceramah dan buku teks, sehingga kurang menarik dan kurang mampu memberikan dampak pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Sehingga, diperlukan upaya lanjutan untuk pengembangan dan penerapan media belajar interaktif yang mengedepankan kearifan lokal sangat diperlukan untuk mengintegrasikan teori dengan praktik pembelajaran budaya di sekolah dasar. Model pembelajaran yang holistik dan inovatif ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam membangun generasi muda yang bukan hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat serta berbudaya sebagai bagian dari upaya pelestarian dan pengembangan nilai-nilai budaya bangsa (Iswantiningtyas et al., 2023).

Analisis situasi di SD Negeri Gedangsewu menunjukkan bahwa kebanyakan siswa belum memahami dengan baik tentang budaya daerah mereka, baik dalam aspek simbol, cerita rakyat, pakaian adat, maupun kesenian tradisional. Kegiatan pembelajaran di kelas masih didominasi oleh media visual sederhana seperti gambar statis atau lembar kerja, sehingga interaksi siswa dengan materi budaya belum optimal. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Hidayati et al., 2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media yang terbatas menyebabkan guru hanya berfokus pada penyampaian materi, khususnya pada topik keragaman budaya dan suku, sehingga proses pembelajaran tidak mendorong partisipasi aktif siswa. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan turut memberikan kesempatan luas untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan konteks belajar.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan tersebut terlihat dari belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif yang mampu mengintegrasikan unsur teknologi dan kearifan lokal. Idealnya, pembelajaran literasi budaya di sekolah dasar dapat berlangsung secara menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Namun, tanpa media yang tepat, Pencapaian tujuan tersebut masih belum optimal. Oleh sebab itu, strategi dan inovasi pembelajaran yang dapat menjembatani kebutuhan peserta didik dengan budaya lokal di lingkungan sekolah menjadi sangat diperlukan.

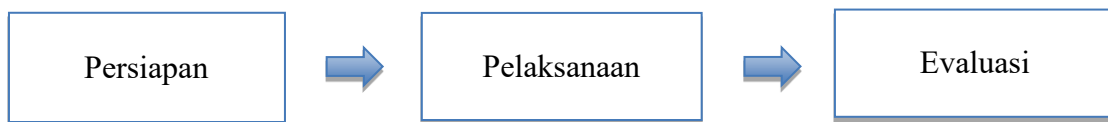
Selain itu, penerapan Kurikulum Merdeka menekankan kegiatan belajar yang berorientasi pada proyek dan kondisi nyata di daerah semakin memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi keragaman lingkungan sosial dan budaya siswa. Pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan siswa memerlukan media yang menyediakan ruang untuk eksplorasi, kerja sama, serta pengalaman belajar langsung. Dalam konteks ini, media yang mengintegrasikan kearifan lokal memiliki peran strategis untuk membantu siswa mengaitkan konsep akademik dengan realitas budaya di sekitar mereka. Tanpa dukungan media yang memadai, implementasi Kurikulum Merdeka berpotensi tidak berjalan optimal, karena siswa berpotensi terjebak pada pola belajar pasif tanpa keterlibatan aktif tanpa pengalaman belajar mendalam yang seharusnya mereka peroleh.

Sebagai salah satu alternatif solusi yang diajukan yaitu pemanfaatan Smartbox Budaya, yaitu media pembelajaran interaktif yang berisi kumpulan materi budaya lokal dalam bentuk kartu, benda miniatur, gambar, dan aktivitas berbasis permainan edukatif. Keefektifan media berbasis smart box sejumlah penelitian telah memberikan bukti mengenai hal tersebut, salah satunya berasal dari penelitian yang dilakukan oleh (Sukaryanti et al., 2023) yang menyatakan bahwa media smart box terbukti valid, praktis, dan berpotensi mendorong peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan rerata efektivitas mencapai 80,3%. Dengan pendekatan *hands-on* dan tampilan visual yang menarik, Smartbox Budaya diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk mengenal budaya lokal dengan cara yang lebih mendalam, menarik, dan penuh makna. Selain itu pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, serta membantu siswa memahami multikulturalisme sosial budaya melalui materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. (Sulistiawati et al., 2025).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pemanfaatan Smartbox Budaya ini dirancang melalui pendekatan yang melibatkan partisipasi aktif serta praktik langsung (*learning by doing*). Upaya ini bertujuan agar guru dan siswa kelas III SD Negeri Gedangsewu 1 dapat ikut terlibat aktif dalam pembelajaran dan memahami materi budaya lokal secara konkret, menyenangkan, dan bermakna.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 4 November 2025 selama satu hari pembelajaran dengan alokasi waktu \pm 2 jam pembelajaran. Rangkaian kegiatan dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan inti pembelajaran, hingga evaluasi dan refleksi. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator, sedangkan guru kelas bertindak sebagai pendamping selama kegiatan berlangsung.



Bagan 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

A. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal untuk menjamin bahwa seluruh kegiatan dapat berlangsung secara tertata dan optimal. Pada tahap ini, dilakukan beberapa kegiatan, antara lain :

1. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru kelas III, terkait waktu, teknis pelaksanaan, dan kesiapan siswa.
2. Menyusun perangkat pembelajaran, seperti tujuan kegiatan, materi budaya yang akan disampaikan, serta skenario penggunaan Smartbox Budaya di kelas.
3. Menyiapkan media Smartbox Budaya, yang berisi kartu budaya, gambar pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik tradisional, serta benda miniatur budaya.

B. Pelaksanaan

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan komunikasi dengan guru kelas, maka tim pengabdian menyusun program kegiatan sebagai berikut.

1. Pengenalan Smartbox Budaya:

Pada tahap ini, peserta didik diberikan pemahaman dasar mengenai pengertian budaya lokal, jenis-jenis budaya daerah, serta pentingnya melestarikan budaya sebagai identitas bangsa. Peserta didik juga diperkenalkan dengan media Smartbox Budaya sebagai alat pembelajaran interaktif yang digunakan dalam kegiatan ini. Sosialisasi dilakukan melalui

penjelasan singkat, diskusi interaktif, serta penayangan contoh isi Smartbox Budaya. Dari kegiatan ini, siswa diharapkan memiliki bayangan awal mengenai materi yang akan dibahas serta menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap budaya lokal.

2. Pengenalan dan Pengumpulan Media Pembelajaran:

Pada tahap ini siswa diajak untuk mengenal dan mengelompokkan isi Smartbox Budaya berdasarkan jenisnya. Siswa dibimbing untuk mengamati gambar, membaca informasi singkat, serta mengelompokkan budaya sesuai dengan daerah asalnya. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan observasi, klasifikasi, serta meningkatkan pemahaman awal siswa tentang keragaman budaya Indonesia, sekaligus membiasakan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat langsung dengan media pembelajaran.

3. Praktik Pembelajaran Menggunakan Smartbox Budaya:

Pada tahap ini siswa mulai melakukan praktik langsung pembelajaran menggunakan Smartbox Budaya. Kegiatan diawali dengan demonstrasi penggunaan media oleh tim pengabdian dan guru kelas. Selanjutnya siswa diatur dalam beberapa kelompok kecil guna melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Membuka smartbox budaya dan memilih salah satu dari empat kegiatan yang ada di dalamnya.
- b. Mengidentifikasi nama agama dengan tempat ibadah, pakaian adat, rumah adat, alat musik, dan tarian daerah.
- c. Mencocokkan gambar atau miniatur yang tersedia pada saku yang terdapat pada media tersebut.
- d. Mendiskusikan dan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

4. Penguatan Literasi Budaya dan Refleksi Pembelajaran

Setelah kegiatan praktik selesai, siswa diberikan penguatan materi tentang pentingnya mencintai dan melestarikan budaya lokal melalui diskusi dan tanya jawab. Siswa juga diajak untuk menceritakan kembali budaya yang paling mereka sukai serta alasan memilihnya. Pada tahap ini, siswa mengisi lembar refleksi sederhana tentang pengalaman belajar menggunakan Smartbox Budaya dan hal baru yang mereka peroleh. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap nilai budaya serta menguatkan pemahaman mereka secara menyeluruh terhadap materi yang telah dipelajari.

C. Evaluasi

Evaluasi terhadap kegiatan pengabdian dilakukan guna menilai sejauh mana keberhasilan pelaksanaan kegiatan serta dampak penggunaan Smartbox Budaya terhadap pemahaman siswa. Evaluasi dilaksanakan melalui observasi, tanya jawab, dan lembar refleksi sederhana. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan mampu mengenali berbagai budaya lokal beserta daerah asalnya. Selain itu, siswa tampak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran budaya dibandingkan sebelum menggunakan Smartbox Budaya. Guru kelas juga menyampaikan bahwa media ini membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik sekaligus mencegah kebosanan selama belajar. Secara keseluruhan, penggunaan Smartbox Budaya dinilai efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan keaktifan siswa di SD Negeri Gedangsewu 1.

HASIL DAN LUARAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan smartbox budaya memberikan hasil yang sangat positif bagi siswa kelas III yang dijabarkan dalam empat tahap yaitu:

1. Membuka smartbox budaya dan memilih kegiatan

Pada tahap ini siswa mampu membuka Smartbox Budaya dengan tertib dan memilih salah satu dari empat kegiatan yang tersedia sesuai instruksi guru. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat melihat isi Smartbox, terutama ketika menemukan kartu budaya dan miniatur yang menarik perhatian mereka. Kegiatan ini juga melatih kemandirian siswa dalam menentukan aktivitas yang akan mereka kerjakan serta membangun rasa ingin tahu siswa mengenai materi budaya yang akan dibahas.



Gambar 1. Pengenalan Media Smartbox

2. Mengidentifikasi agama, tempat ibadah, pakaian adat, alat musik, dan tarian daerah

Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengenali berbagai unsur budaya Indonesia dengan cukup tepat. Melalui pengamatan gambar dan membaca informasi singkat pada kartu budaya, siswa dapat mengidentifikasi nama agama beserta tempat ibadahnya, serta membedakan pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional. Kegiatan ini membantu meningkatkan kemampuan literasi visual dan wawasan budaya siswa, sekaligus menumbuhkan pemahaman mengenai keragaman budaya Nusantara.



Gambar 2. Mengidentifikasi Media

3. Mencocokkan gambar atau miniatur pada saku yang ada pada media

Pada tahap mencocokkan, siswa terlihat aktif dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Mereka mampu mencocokkan gambar atau miniatur budaya ke dalam saku yang benar berdasarkan kategori asal daerahnya. Proses ini melatih ketelitian, kemampuan klasifikasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, kegiatan mencocokkan membuat siswa lebih terlibat secara langsung karena mereka harus memastikan kecocokan gambar melalui diskusi kelompok, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.



Gambar 3. Mencocokkan Gambar

4. Mendiskusikan dan memaparkan hasil di depan kelas

Tahap terakhir menunjukkan perkembangan positif dalam keterampilan komunikasi siswa. Setiap kelompok mampu mendiskusikan hasil kerja mereka dan menyampaikan temuannya dengan menunjukkan kepercayaan diri saat tampil di kelas. Selanjutnya, siswa dapat

menjelaskan alasan mereka saat mencocokkan budaya tertentu dan merespons pertanyaan dari guru maupun teman sekelas dengan baik. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman budaya, tetapi juga mengembangkan kemampuan presentasi, keberanian berbicara, serta sikap saling menghargai antar kelompok.



Gambar 4. Mendiskusikan Hasil

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Smartbox Budaya memberikan kontribusi positif terhadap penguatan literasi budaya siswa. Siswa mampu mengenali dan membedakan berbagai unsur budaya Indonesia dengan lebih baik melalui aktivitas pengamatan dan pencocokan media. Kegiatan ini membantu siswa memahami keberagaman budaya secara konkret dan kontekstual.

Penguatan literasi budaya terlihat dari kemampuan siswa dalam menyebutkan unsur budaya, mengelompokkan berdasarkan daerah asal, serta menjelaskan kembali hasil diskusi kelompok. Selain itu, siswa menunjukkan sikap lebih terbuka, antusias, dan menghargai perbedaan budaya yang ada.

Berdasarkan hasil refleksi, siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Smartbox Budaya terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Aktivitas bermain sambil belajar membuat siswa lebih tertarik untuk mengenal budaya Indonesia. Refleksi ini menunjukkan bahwa media Smartbox Budaya mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Hasil observasi dan tanya jawab menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, kepercayaan diri, serta kemampuan komunikasi siswa. Siswa mampu menyampaikan hasil diskusi dengan lebih percaya diri dan merespon pertanyaan dengan baik. Guru kelas juga memberikan respon positif karena media ini membantu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan Smartbox Budaya sebagai media pembelajaran interaktif di kelas III SD Negeri Gedangsewu 1 telah terlaksana secara efektif dan sejalan dengan tujuan yang telah dirumuskan. Kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan yang matang melalui koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan perangkat pembelajaran, serta penyiapan media Smartbox Budaya yang memuat berbagai unsur budaya lokal. Selanjutnya, tahap pelaksanaan dilakukan melalui pengenalan media, pengelompokan materi budaya, praktik penggunaan Smartbox Budaya dalam pembelajaran kelompok, serta penguatan literasi budaya melalui refleksi bersama siswa.

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan Smartbox Budaya mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta pemahaman siswa terhadap berbagai unsur budaya lokal, seperti agama dan tempat ibadah, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, serta alat musik tradisional. Para siswa tidak hanya mampu mengidentifikasi dan mencocokkan unsur budaya dengan baik, tetapi juga mampu mendiskusikan serta memaparkan hasil pembelajaran secara percaya diri di depan kelas. Selain itu, guru kelas juga merasakan langsung manfaat Smartbox Budaya sebagai media yang membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Secara keseluruhan, pemanfaatan Smartbox Budaya terbukti efektif sebagai media penguatan literasi budaya pada siswa sekolah dasar. Media ini mampu menjembatani pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan peran signifikan dalam usaha pelestarian budaya lokal sekaligus membentuk karakter siswa yang cinta budaya, toleran, dan menghargai keberagaman sejak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Iswantiningtyas, V., Wulansari, W., Khan, R. I., & Pristiani, Y. D. (2023). *Pengembangan Kotak Dolananku Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Kreatif Pada Anak*. 10(1), 148–156.
- Laila, A., Permana, E. P., Nusantara, U., & Kediri, P. (2020). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar*. 140–151. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>
- Riza, Y., Krismayanti, K., Laila, A., & Kurnia, I. (2022). *Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar anak 1,2,3*. 7(3). <https://doi.org/10.34125/kp.v7i3.839>
- Hidayati, N. L., Wahyudi, W., & Sahari, S. (2023). *Pengembangan multimedia interaktif galeri budaya pada materi keberagaman budaya dan suku di Jawa Timur*. *Dikdas*, 6(4). <https://doi.org/10.31100/dikdas.v6i4.3115>

- Sukaryanti, A., Murjainah, & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Sulistiawati, Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif terhadap multikulturalisme sosial budaya anak sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i1.40800>