



PENGEMBANGAN MEDIA *CULTURE SMART BOX* BERBASIS GAMIFIKASI TABUDI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA

Nuril Afidah¹, Cindya Alfi², Ragil Tri Oktaviani³

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar^{1,2,3}

e-mail: afidahnuril23@gmail.com¹, cindyalfi22@gmail.com²,
ragil.trioktaviani91@gmail.com³

Diterima: 25/6/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 16/8/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS materi kebudayaan Indonesia di sekolah dasar sering kali dihadapkan pada keterbatasan bahan ajar konkret yang berdampak pada rendahnya partisipasi serta kemampuan kolaborasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas, kelayakan, dan efektivitas media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar. Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui instrumen observasi, wawancara, serta angket kemampuan kolaborasi siswa yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan uji *N-Gain*. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Valid", sedangkan validasi oleh ahli media mencapai 96% dengan kategori "Sangat Valid". Uji kelayakan media berdasarkan respons guru memperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Layak". Penerapan media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dengan perolehan rerata skor *N-Gain* sebesar 0,76 yang tergolong dalam kategori "Tinggi".

Kata Kunci: *Culture Smart Box, Gamifikasi TABUDI, Kebudayaan Indonesia, Kolaborasi*

ABSTRACT

Science and social science learning on Indonesian cultural material in elementary schools is often faced with a lack of concrete learning media, resulting in low student participation and collaboration skills. This study aims to develop and test the validity, feasibility, and effectiveness of *Culture Smart Box* media based on TABUDI gamification in improving the collaboration skills of fourth-grade students at SDI Ma'arif Tawangsari Garum, Blitar Regency. This research and development study applies the ADDIE model, comprising analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected using observation, interviews, and student collaboration questionnaires, which were analyzed qualitative-descriptively and quantitatively using the *N-Gain* test. The validation results by material experts reached 90% categorized as "Very Valid," while media experts showed 96% categorized as "Very Valid." The media feasibility test based on teacher response achieved a score of 100% categorized as "Very Feasible." The implementation of *Culture Smart Box* media based on TABUDI gamification contributes to improving collaboration skills with an average *N-Gain* score of 0.76, which falls into the "High" category.

Keywords: *Collaboration, Culture Smart Box, Indonesian Culture, TABUDI Gamification*



PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS pada abad ke-21 menuntut pendidik untuk mampu menghadirkan proses belajar yang berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa secara menyeluruh. Penguasaan materi pembelajaran tidak lagi menjadi satu-satunya fokus utama, melainkan harus diimbangi dengan pembiasaan berinteraksi secara aktif dan adaptif dalam kelompok. Pengembangan kompetensi peserta didik perlu diarahkan secara optimal melalui penguatan dimensi profil lulusan yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta mampu bekerja sama (Jenariah et al., 2022; Mantau & Talango, 2023; Partono et al., 2021). Keterampilan kolaborasi menjadi landasan penting dalam proses pembelajaran IPAS agar peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Oleh karena itu, inovasi dalam strategi dan media pembelajaran IPAS menjadi kebutuhan yang sangat mendesak untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif (Astuti et al., 2024; Fitriani et al., 2025; Putri et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar serta observasi awal, teridentifikasi tantangan utama berupa rendahnya kemampuan kolaborasi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, sebagian besar siswa belum aktif berbagi tugas, menyampaikan pendapat, atau membantu anggota kelompok dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPAS khususnya pada materi kebudayaan Indonesia masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar cetak tunggal yang bersifat abstrak. Kondisi ini menyebabkan dinamika kelompok tidak berjalan secara optimal karena peserta didik cenderung bekerja secara individual. Akibatnya, interaksi antarpeserta didik dalam kelompok menjadi terbatas dan belum menunjukkan pencapaian indikator kolaborasi yang diharapkan.

Permasalahan pembelajaran yang terdapat pada kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar berpusat pada keterbatasan media interaktif yang memfasilitasi kerja sama tim. Penggunaan lembar kerja yang monoton tanpa adanya stimulus permainan fisik membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang terlibat aktif. Keterbatasan tersebut berdampak langsung pada rendahnya motivasi peserta didik untuk saling berkomunikasi dan berdiskusi secara mendalam. Dominasi siswa tertentu dalam kelompok sering terjadi, sementara peserta didik lainnya memilih pasif dan tidak mengambil bagian dalam penyelesaian tugas. Masalah ini menegaskan perlunya media pembelajaran baru yang mampu mengintegrasikan materi IPAS dengan mekanisme interaksi kelompok yang menyenangkan (Azizah & Fathurrahman, 2024; Dewi et al., 2023; Yulianti & Minsih, 2022).

Kurangnya keterlibatan siswa secara kolaboratif dalam tugas kelompok dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi perkembangan kemampuan sosial peserta didik. Terhambatnya kemampuan berkomunikasi terjadi karena siswa tidak terbiasa mendengarkan, menghargai perbedaan pandangan, maupun menyelaraskan pemikiran dengan anggota kelompoknya. Sikap individualistik yang dibiarkan tanpa penanganan memadai akan menurunkan kualitas hasil kerja kelompok serta menghambat iklim belajar yang inklusif (Fauzan et al., 2021; Saihu, 2022; Sugiarto, 2020). Di samping itu, peserta didik menjadi kurang terampil dalam membangun kesepakatan bersama ketika dihadapkan pada tugas-tugas yang membutuhkan penyelesaian masalah secara kolektif. Masalah-masalah ini membuktikan pentingnya menghadirkan media pembelajaran interaktif yang secara khusus dirancang untuk memicu kolaborasi aktif (Ramadan et al., 2024).

Media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran IPAS.



Media ini berbentuk kotak edukatif multidimensi yang memuat miniatur serta kartu ilustrasi kebudayaan Indonesia, dikombinasikan dengan mekanisme gamifikasi TABUDI (Tebak Budaya Indonesia). Gamifikasi TABUDI mengintegrasikan unsur tantangan, aturan main, skor kelompok, dan umpan balik langsung yang mewajibkan siswa untuk berdiskusi serta berbagi strategi dalam menebak unsur budaya. Mekanisme permainan tim ini secara langsung menciptakan jembatan interaksi karena keberhasilan menyelesaikan tantangan ditentukan oleh kontribusi aktif dan kerja sama seluruh anggota kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas, kelayakan, dan efektivitas media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum Kabupaten Blitar.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan (*research and development*) ini menerapkan rancangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) untuk menghasilkan media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI yang valid, layak, dan berpotensi efektif. Prosedur uji coba dilaksanakan di SDI Ma'arif Tawang Sari Garum, Kabupaten Blitar, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek uji coba skala besar mencakup 26 siswa kelas IV sebagai kelompok tunggal. Evaluasi dampak dilakukan melalui desain eksperimen *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok pembandingan. Peneliti bertindak sebagai pengembang utama yang mengendalikan alur intervensi gamifikasi guna mengamati pergeseran dinamika interaksi sosial siswa selama proses belajar (Sugiyono, 2022). Instrumen utama berupa angket kemampuan kolaborasi mandiri siswa yang terdiri atas 10 butir pernyataan valid berbasis indikator kolaborasi Greenstein, berskala Likert 1 hingga 4. Perangkat ukur dilengkapi lembar observasi aktivitas kelompok serta pedoman wawancara guru untuk memperkuat triangulasi data (Dhitasarifa dkk., 2023).

Tahap analisis data mengombinasikan pendekatan deskriptif kualitatif untuk merangkum masukan revisi serta analisis kuantitatif untuk mengolah skor angket. Validitas produk dievaluasi oleh 1 dosen ahli materi dan 1 dosen ahli media menggunakan skala persentase *sangat valid* ($\geq 81\%$). Kelayakan kepraktisan diukur melalui angket respons guru kelas IV, sedangkan peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dihitung berdasarkan perbandingan skor pre-angket dan post-angket menggunakan analisis *N-Gain* (Sugiyono, 2022). Karena penelitian ini menggunakan desain kelompok tunggal tanpa kontrol, capaian rata-rata *N-Gain* yang diperoleh disimpulkan secara proporsional sebagai kontribusi positif media dalam mendukung keterampilan bekerja sama, bukan sebagai klaim hubungan sebab-akibat mutlak. Prosedur pengembangan terstruktur ini diterapkan untuk memastikan bahwa produk akhir memenuhi standar kelayakan media instruksional yang aman dan kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media *culture smart box* berbasis gamifikasi TABUDI yang dikembangkan melalui lima tahap model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian disajikan dalam tiga aspek utama, yaitu hasil pengembangan media, hasil validasi ahli/praktisi, dan hasil uji efektivitas media pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan identifikasi kebutuhan di lapangan yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis gamifikasi dengan pendekatan TABUDI yang dirancang melalui lima tahap pengembangan ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pertama, yaitu menganalisis materi dan kebutuhan peserta didik, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas serta observasi awal di kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum pada tanggal 10 Oktober 2025. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran kurang bervariasi dan belum mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa. Selain itu, kecenderungan siswa ketika diberi tugas kelompok lebih memilih untuk mengerjakan sendiri dan enggan bertukar pendapat dengan yang lain. Berdasarkan temuan tersebut, analisis materi dan kebutuhan peserta didik ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat mengakomodasi keragaman gaya belajar untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

a. Analisis Materi

Pada tahap analisis materi yang telah dilakukan, materi yang dipilih dalam pengembangan media *Culture Smart Box* adalah materi Kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Materi ini dipilih karena sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, serta relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Materi kebudayaan Indonesia mencakup pengenalan berbagai budaya Indonesia, seperti, rumah adat, tarian daerah, makanan khas, serta keberagaman suku bangsa yang ada di Indonesia.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik kelas IV untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki inovasi baru, terutama pada mata pelajaran IPAS materi kebudayaan Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, tari daerah, dan makanan khas daerah. Oleh karena itu, digunakan media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI materi kebudayaan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas IV.

2. Desain (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan setelah peneliti menemukan dan menganalisis permasalahan pembelajaran yang terjadi di sekolah. Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, peneliti berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada tanggal 22 Februari 2026. Informasi yang diperlukan dalam pengembangan media diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta kebutuhan media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya. Media yang dikembangkan berupa *Culture Smart Box* yang dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi kebudayaan Indonesia serta membantu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti menyusun konsep media, aturan permainan, serta komponen pendukung lainnya. Pengembangan media difokuskan pada siswa kelas IV dengan mengacu pada pembelajaran IPAS khususnya pada materi Kebudayaan Indonesia. Pembelajaran ini diintegrasikan dengan pendekatan gamifikasi TABUDI (Tebak Budaya Indonesia) melalui media *Culture Smart Box*. Selain itu, angket respon siswa disiapkan sebagai instrumen untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media yang dikembangkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah ketiga, yaitu mengembangkan media pembelajaran. Media *culture smart box* ini disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk membantu meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa pada materi kebudayaan Indonesia. Media pembelajaran *culture smart box* berbasis gamifikasi TABUDI untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dilakukan melalui penilaian kelayakan awal oleh ahli materi dan ahli media.

a. Pengembangan Produk Media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa

Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Komponen-komponen yang telah direncanakan kemudian diwujudkan menjadi produk media pembelajaran *Culture Smart Box*. Media pembelajaran ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu box yang berbentuk kubus dan mempunyai enam sisi, kantong ilustrasi makanan khas daerah beserta asal daerahnya, kartu ilustrasi rumah adat beserta asal daerahnya, menjodohkan ilustrasi tarian daerah beserta asal daerahnya, bagian tengah terdapat miniatur rumah adat joglo, serta buku petunjuk penggunaan media.

1) Bentuk media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI

Bentuk media *Culture Smart Box* ini seperti *box* hadiah yang membentuk kubus dan terdiri dari enam sisi. Pada papan keempat sisi ini terdapat stiker dengan ilustrasi tarian budaya Indonesia yaitu Tari Remo yang berasal dari daerah Jawa Timur. Tari Remo ini menggambarkan kisah perjuangan, ketegasa, dan keberanian seorang pangeran di medan perang. Tarian ini melambangkan identitas kepahlawanan, penghormatan kepada tamu, dan simbol kesadaran manusia atas kehidupannya sendiri.

Media *Culture Smart Box* ini menggunakan bahan dasar triplek dengan ukuran 10 mm. Media ini terdapat enam sisi, empat sisi yang sama yaitu dengan tinggi 50 cm dan lebar 35 cm. Pada keempat sisi ini terdapat stiker dengan ilustrasi tarian budaya Indonesia yaitu Tari Remo yang berasal dari daerah Jawa Timur. Satu sisi dibawah terdapat miniatur rumah adat joglo yang bersal dari Jawa Timur dengan panjang sisi 32 cm dan lebar 32 cm. Sisi atas terdapat tutup box yang berukuran 40 cm x 40 cm. Media *culture smart box* berbasis gamifikasi TABUDI seperti gambar 1.



Gambar 1. Bentuk Media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI

2) Materi Kebudayaan Indonesia

Materi kebudayaan indonesia ini berisi tentang pengertian kebudayaan Indonesia, pengertian unsur kebudayaan, serta unsur utama kebudayaan Indonesia seperti yang tertera pada Gambar 2.



Gambar 2. Kartu Ilustrasi Tarian Daerah

b. Validasi Instrumen

Validasi produk media pembelajaran *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa dilakukan melalui penilaian kelayakan awal oleh ahli materi dan ahli media. Sebelum proses validasi produk dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi terhadap instrumen angket yang akan digunakan oleh para validator. Penilaian instrumen validasi dilakukan oleh Ibu Cindya Alfi, M.Pd. dan Ibu Ragil Tri Oktaviani, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan II. Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Fernadiksa Rasta Putra Pratama, M.Pd., sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Trio Arista, M.Pd., yang merupakan dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir instrumen sebelum digunakan dalam penilaian kevalidan media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI.

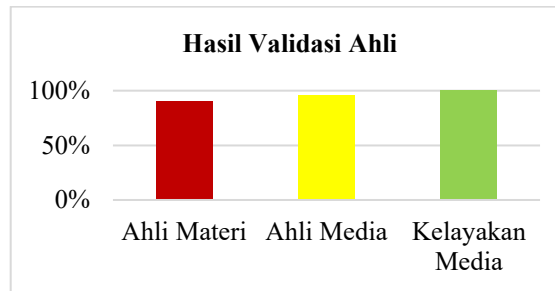
1) Validasi Ahli

Penilaian validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Trio Arista, M.Pd selaku dosen UNU Blitar pada tanggal 25 Mei 2026. Penilaian validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Fernadiksa Rasta Putra Pratama, M.Pd selaku dosen UNU Blitar pada tanggal 26 Mei 2026. Penilaian validasi kelayakan media terhadap respon guru dilakukan oleh Ibu Kristina, S.Pd, selaku guru kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum pada tanggal 12 Juni 2026. Hasil penilaian dari validasi ahli tersebut, disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Ahli/praktisi	Perolehan Skor	Skor Max	Persentase
Ahli Materi	54	60	90%
Ahli Media	48	50	96%
Kelayakan Media	50	50	100%
Rata-rata			95%

Berdasarkan tabel 1 analisis data hasil validasi ahli/praktisi menghasilkan rata-rata dengan persentase 95% sehingga media *culture smart box* berbasis gamifikasi TABUDI dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk diuji cobakan. Hasil validasi ini disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 6. Grafik Validasi Ahli

2) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir pernyataan dalam instrumen angket kemampuan kolaborasi mampu mengukur aspek-aspek yang dimaksud secara tepat. Proses uji ini dilakukan dengan memberikan instrumen angket kemampuan kolaborasi kepada 15 siswa kelas V yang bukan merupakan subjek utama penelitian. Uji validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* yang dimulai dengan menghitung r_{hitung} dari setiap butir soal menggunakan program SPSS versi 25. Angket dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Angket

Nomor Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keputusan
1	0,555	0,514	Valid
2	0,603	0,514	Valid
3	0,646	0,514	Valid
4	0,547	0,514	Valid
5	0,520	0,514	Valid
6	0,583	0,514	Valid
7	0,635	0,514	Valid
8	0,630	0,514	Valid
9	0,527	0,514	Valid
10	0,692	0,514	Valid

Berdasarkan tabel 2 perhitungan validitas dengan responden sebanyak 15 siswa diperoleh r_{tabel} sebesar 0,514 yang mengacu pada tabel korelasi *product moment*. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > 0,514$. Sesuai dengan tabel interpretasi korelasi diperoleh sepuluh butir pernyataan memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , sehingga butir-butir pernyataan dinyatakan valid. Jadi, instrumen angket kemampuan kolaborasi siswa valid dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

3) Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen angket kemampuan kolaborasi diuji menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS 25 yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Angket

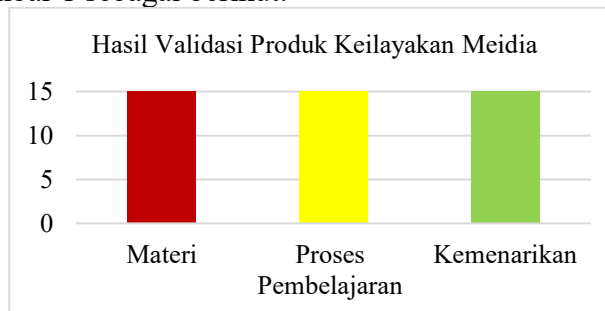
<i>Reliability Statistic</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,787	10

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan melalui rumus *Alpha Cronbach*, jika nilai koefisien reliabilitas $> 0,6$ maka dinyatakan reliabel. Sesuai dengan tabel interpretasi *Alpha Cronbach*, reliabilitas instrumen angket sebesar 0,787 lebih besar dari 0,6 sehingga dinyatakan reliabel. Jadi, instrumen angket kemampuan kolaborasi reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

4. Implementasi (*Implementation*)

a. Kelayakan Media Terhadap Respon Guru

Validasi kelayakan media pada produk pengembangan ini dilakukan oleh Ibu Kristina, S.Pd selaku guru kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum pada tanggal 12 Juni 2026. Penilaian aspek validasi yang dilakukan meliputi kesesuaian materi, proses pembelajaran siswa dengan menggunakan media, serta kemenarikan media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Hasil penilaian memperoleh skor 45 dari skor maksimal 45 dengan persentase 100% dan kategori "Sangat Layak". Ada pun hasil rekapitulasi data tersebut dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 7. Grafik Hasil Validasi Kelayakan Media

b. Hasil Angket Kemampuan Kolaborasi Siswa

Penilaian aspek peningkatan kemampuan kolaborasi siswa bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kolaborasi siswa setelah menggunakan media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI. Penilaian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum Kabupaten Blitar. Tahap uji coba skala besar merupakan tindak lanjut dari uji coba skala kecil yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Uji coba produk skala besar diawali dengan pelaksanaan pre-angket yang dilakukan pada tanggal 12 Juni 2026 di kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum Kabupaten Blitar dengan jumlah subjek sebanyak 26 peserta didik. Berdasarkan hasil pre-angket, diperoleh rata-rata 69,31%. Dengan demikian, nilai hasil uji coba skala besar dapat dikategorikan Baik. Uji coba produk skala besar pada media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI post-angket dilakukan pada tanggal 13 Juni 2026 di kelas IV SDI Ma'arif Tawang Sari Garum Kabupaten Blitar dengan jumlah subjek sebanyak 26 peserta didik. Hasil uji coba post-test skala besar disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil N-Gain

Rata-rata Pre angket	Rata-rata Post angket	N-Gain Persentase	Kriteria
69,31%	90%	76%	Tinggi

Berdasarkan hasil angket post-test terhadap 26 peserta didik pada uji coba skala besar, diperoleh persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori Sangat Baik. Respon peserta didik digunakan sebagai acuan untuk mengetahui hasil pembelajaran dan efektivitas dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

Hasil perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,76 atau 76%, yang termasuk dalam kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai *N-Gain* di atas 0,70 yang menunjukkan peningkatan kemampuan kolaborasi yang tinggi setelah mengikuti pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah kelima, setelah tahap validasi produk yang dilakukan oleh para ahli, tahap selanjutnya dilakukan revisi terhadap produk yang sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan untuk siswa.

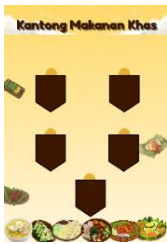
- a. Berdasarkan hasil validasi ahli materi oleh Bapak Trio Arista, M. Pd selaku dosen UNU Blitar, diperoleh beberapa masukan untuk penyempurnaan produk, yaitu pada materi berikan symbol sesuai materi dan tambahkan gambar sesuai dengan media.

Tabel 5. Revisi Produk Ahli Materi

Sebelum Revisi	Masukan	Sesudah Revisi
	Pada materi, berikan symbol sesuai materi dan tambahkan gambar yang sesuai dengan media	
	Pada materi, berikan smbol sesuai materi dan tambahkan gambar yang sesuai dengan media	
	Pada materi, berikan smbol sesuai materi dan tambahkan gambar yang sesuai dengan media	

- b. Berdasarkan hasil validasi ahli media oleh Bapak Fernadiksa Rasta Putra Pratama, M.Pd selaku dosen UNU Blitar, bagian yang perlu diperbaiki atau ditambahkan dari media *Culture Smart Box* berbasis Gamifikasi TABUDI yakni, pada bagian tengah ditambahkan miniatur rumah adat, kantong makanan khas disesuaikan dengan nama asalnya, tali pada pasangan tarian daerah digantikan dengan tali yang kuat.

Tabel 6. Revisi Produk Ahli Media

Sebelum Revisi	Masukan	Sesudah Revisi
	Penambahan gambar miniatur rumah adat pada bagian tengah	
	Penambahan satu kantong makanan khas	
	Tali digantikan dengan tali yang kuat.	

Pembahasan

Pengembangan media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI dirancang secara sistematis dengan menerapkan tahapan model ADDIE untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan kolaborasi siswa. Pada tahap awal, ditemukan bahwa interaksi antarpeserta didik dalam pembelajaran IPAS masih terbatas akibat dominasi penggunaan bahan ajar cetak tunggal. Melalui integrasi tantangan menebak budaya dalam media *Culture Smart Box*, siswa didorong untuk saling berdiskusi, merumuskan strategi, dan menyelesaikan masalah bersama kelompoknya. Penelitian ini sejalan dengan temuan Putra et al. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi serta interaksi kolaboratif peserta didik dalam pembelajaran sekolah dasar. Struktur permainan yang terarah membantu menciptakan iklim belajar yang inklusif sehingga setiap anggota tim mendapatkan peran aktif dalam dinamika kelompok. Oleh karena itu, penggabungan media fisik dan elemen permainan terbukti efektif dalam memfasilitasi interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Kevalidan dan kelayakan media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI terbukti melalui hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, serta penilaian praktisi pembelajaran. Capaian persentase validasi materi sebesar 90% dan validasi media sebesar 96% mengindikasikan bahwa substansi kebudayaan serta desain visual media telah sesuai dengan kriteria keilmuan dan perkembangan siswa kelas IV. Menurut Haifa et al. (2025), pengembangan media pembelajaran konkret berbentuk *smart box* yang disusun sesuai standar



keilmuan sangat mendukung terciptanya keterlibatan belajar siswa secara optimal. Dukungan guru kelas IV melalui perolehan persentase kelayakan 100% semakin memperkuat bahwa media ini praktis dan relevan untuk diterapkan dalam kurikulum sekolah dasar. Penyesuaian produk berdasarkan saran perbaikan dari para validator memastikan bahwa media aman, menarik, dan berdaya guna tinggi dalam pembelajaran IPAS.

Penerapan media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa di kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan rerata persentase angket dari 69,31% pada kondisi awal menjadi 90,00% setelah pembelajaran, dengan perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,76 yang masuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian Alfaeni et al. (2022) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis aktivitas kelompok mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung dan aktif. Desain pengukuran *one-group pretest-posttest* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media memiliki potensi kuat untuk memfasilitasi perkembangan indikator kolaborasi siswa (Artasari & Setyaningrum, 2025; Hamida & Nurdyansyah, 2024; Novriyanti et al., 2025). Pembiasaan berinteraksi melalui aturan main gamifikasi TABUDI secara bertahap merubah pola belajar siswa dari yang semula individualis menjadi lebih kooperatif.

Peningkatan indikator kolaborasi siswa terlihat nyata pada aspek pembagian peran, tanggung jawab kelompok, serta sikap saling menghargai pendapat selama permainan TABUDI berlangsung. Aktivitas menebak rumah adat, tarian, dan makanan tradisional mewajibkan siswa untuk mendengarkan pandangan teman sejawat sebelum mengambil keputusan bersama. Hasil penelitian ini relevan dengan temuan Dumiyati et al. (2025) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi interaktif mampu mengoptimalkan keterampilan kolaboratif dan rasa empati peserta didik. Kemampuan kompromi siswa berkembang pesat ketika mereka harus berbagi strategi untuk memperoleh skor tertinggi bagi kelompoknya (Erviani et al., 2022; Saputra et al., 2025; Subrata et al., 2025). Pembelajaran IPAS materi kebudayaan Indonesia menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menghafal fakta budaya, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai sosial secara langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI berpotensi positif sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menguatkan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar. Keberhasilan ini didukung oleh keterpaduan antara tampilan media fisik yang menarik dan desain gamifikasi yang memicu kompetisi sehat antarkelompok. Sejalan dengan pendapat Indahsari dan Habiddin (2024), model dan media pembelajaran berbasis pemecahan masalah interaktif terbukti ampuh dalam mengasah keterampilan kolaborasi siswa. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok pembandingan, klaim efektivitas disampaikan secara proporsional bahwa media ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi pada kelompok uji coba. Implikasi penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif bagi pendidik di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pengembangan media *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI pada materi kebudayaan Indonesia terbukti menghasilkan produk bahan ajar yang sangat valid, sangat layak, serta berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa kelas IV SDI Ma'arif Tawangsari Garum Kabupaten Blitar. Integrasi kotak edukatif tiga dimensi dengan mekanisme permainan tim terbukti efektif mentransformasi pembelajaran dari ketergantungan



bahan ajar cetak tunggal yang abstrak menjadi pengalaman belajar konkret yang interaktif. Pemanfaatan media ini terbukti ampuh memicu partisipasi aktif, pembagian peran kelompok yang seimbang, serta sikap saling menghargai pendapat antarsiswa. Keberhasilan intervensi media interaktif ini ditunjukkan oleh persentase validasi materi, validasi media, dan kepraktisan guru yang mencapai kualifikasi sangat tinggi, serta peningkatan kognitif-sosial siswa pada kategori tinggi. Dengan demikian, *Culture Smart Box* berbasis gamifikasi TABUDI teruji efektif sebagai sarana instruksional yang memperkuat pemahaman kebudayaan nasional sekaligus mengasah keterampilan bekerja sama siswa di sekolah dasar.

Implikasi riset ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret berbasis *gamification* merupakan strategi instruksional yang krusial untuk mengatasi sikap individualis dan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, para guru sekolah dasar disarankan untuk mengadaptasi media interaktif ini secara konsisten guna menciptakan iklim belajar kelompok yang inklusif. Untuk penelitian di masa depan, para peneliti direkomendasikan untuk menerapkan desain eksperimen *quasi-experimental design* dengan melibatkan kelompok kontrol pembandingan serta sampel yang lebih luas di berbagai sekolah. Riset selanjutnya juga dapat mengeksplorasi pengembangan media *Culture Smart Box* pada materi IPAS lainnya atau mengintegrasikannya dengan aplikasi digital berbasis *augmented reality* guna mengukur dampak terhadap *higher-order thinking skills* dan *digital literacy* siswa secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaeni, D., Nurkanti, M., & Halimah, M. (2022). Kemampuan kolaborasi siswa melalui model Project Based Learning menggunakan Zoom pada materi ekosistem. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(2), 143–151. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6330>
- Artasari, M. P., & Setyaningrum, W. (2025). Enhancing student's problem-solving and collaboration skills through learning media in Pythagorean theorem lessons. *International Journal of Mathematics and Computer Research*, 13(9). <https://doi.org/10.47191/ijmcr/v13i9.11>
- Astuti, R. B., Supeno, S., & Purwantiningsih, A. (2024). Validitas dan kepraktisan bahan ajar IPAS berbasis multirepresentasi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 8(4), 877–877. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i4.1097
- Azizah, N. N., & Fathurrahman, M. (2024). Pemanfaatan media Canva dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) pada pembelajaran IPAS di SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 296–302. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.56994>
- Dewi, D. P. A. Y. K., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media interaktif berbasis games-quiz materi tumbuhan muatan IPAS Kurikulum Merdeka untuk kelas IV. *Educatio*, 18(1), 61–75. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.18656>
- Dumiyati, D., Supiyanto, Y., & Santoso, M. (2025). Game On Pancasila: Efektivitas media pembelajaran interaktif gamifikasi bagi optimalisasi keterampilan kolaboratif dan empati siswa. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 9(4), 1051–1058. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1395
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) berbantuan media KOKAMI terhadap



- keterampilan kolaborasi siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fauzan, A., Rispawati, R., & Salam, M. (2021). Pengaruh model pembelajaran Think Pair Share terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata kuliah Demokrasi Pancasila. *Journal of Moral and Civic Education*, 5(1), 12–21. <https://doi.org/10.24036/8851412512020503>
- Fitriani, A., Elpisah, E., & Syarifuddin, S. (2025). Improving student creativity and collaboration in IPAS through project-based learning in class X SMKS Muhammadiyah Bungoro. *International Journal of Social Welfare and Family Law*, 2(2), 12–22. <https://doi.org/10.62951/ijsw.v2i2.305>
- Haifa, S., Hanikah, H., & Darmini, M. (2025). Pengembangan media Smart Box untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi tradisi dan budaya di kelas III SDN 1 Lemahabang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 711–722. <https://doi.org/10.70437/jeidu.v1i1.2>
- Hamida, S. I., & Nurdyansyah, N. (2024). Implementation of interactive PowerPoint media on collaborative skills in Madrasah Ibtidaiyah. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 979–995. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i2.937>
- Indahsari, N. D., & Habiddin, H. (2024). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 1–10. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.5>
- Jenariah, S., Wasliman, I., & Rostini, D. (2022). Manajemen penguatan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) untuk mencapai lulusan bermutu. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1781–1790. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.638>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran (literature review). *Irfani*, 19(1), 86–107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Novrianti, E., Handoko, H., & Sari, S. R. (2025). Utilization of Interactive Learning Multimedia (ILM) in collaborative learning using the role play model. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 14(4). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v14-i4/26689>
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi meningkatkan kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(3), 131–139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Putri, C. H., Sutopo, Y., Yuwono, A., & Sumartiningsih, S. (2025). Implementasi media pembelajaran berbasis Project Based Learning dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(4), 621–630. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.4064>
- Ramadan, F. O., Rusdan, S., & Gusmaneli, G. (2024). Transformasi desain pembelajaran kolaboratif dalam mendukung pembelajaran aktif. *Bhinneka: Jurnal Bintang*



- Pendidikan dan Bahasa*, 3(1), 147–164.
<https://doi.org/10.59024/bhinneka.v3i1.1140>
- Saihu, M. (2022). Intensifikasi kecerdasan emosional anak introvert melalui model pembelajaran kooperatif pada pendidikan dasar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 1063–1063. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.3178>
- Saputra, D. M., Dumiyati, D., Supiyanto, Y., & Santoso, M. (2025). Game On Pancasila: Efektivitas media pembelajaran interaktif gamifikasi bagi optimalisasi keterampilan kolaboratif dan empati siswa. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 9(4), 1051–1058. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v9i4.1395
- Subrata, H., Judijanto, L., Aeni, C., Ali, A., & Amir, A. S. (2025). Implementation of multimedia-assisted collaborative game-based learning to improve competitive spirit and problem solving ability in literacy learning for elementary students. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(2), 1415–1430. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i2.pp1415-1430>
- Sugiarto, H. (2020). Meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw pada konsep demokrasi. *Journal of Education and Teaching*, 1(1), 21–21. <https://doi.org/10.24014/jete.v1i1.9202>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and Development (R&D)*. Alfabeta.
- Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran kartu Pak Alam berbasis game edukatif IPS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>