

# Penggunaan Kotak HISTORI sebagai Alternatif Pembelajaran Sejarah di Tengah Keterbatasan Waktu pada Kelas IV SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

Rima Nur Azizah Siregar<sup>1</sup>, Nadia Maulida<sup>2</sup>, Herliani<sup>3</sup>, Aldy Ferdiyansyah<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

Email: 2310125220113@mhs.ulm.ac.id

Negara Republik Indonesia

**Abstrak**— Pembelajaran sejarah di sekolah dasar sering kali menghadapi keterbatasan waktu, terutama dalam menyampaikan materi yang kaya akan nilai dan konteks. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut melalui pemanfaatan media inovatif berupa kotak HISTORI dalam proses pembelajaran sejarah di kelas IV. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami alur peristiwa sejarah dengan cara yang lebih konkret, menyenangkan, dan mudah diingat. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus, data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan menggabungkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang utuh dan valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kotak HISTORI mampu menambah partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, lebih mudah mengingat peristiwa sejarah, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual dapat menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan waktu, sekaligus memperkuat minat belajar siswa terhadap sejarah.

**Kata kunci**— pembelajaran sejarah, kotak histori, media inovatif, sekolah dasar

## I. PENDAHULUAN (JUDUL I)

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa agar materi dapat dipahami secara lebih konkret. Dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah, media berfungsi untuk memperjelas informasi, memperkuat penyajian pesan, serta membantu siswa dalam membayangkan peristiwa masa lalu. Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, memperjelas konsep, serta mengatasi keterbatasan pengalaman belajar langsung (Mukaromah, 2020). Peran media sangat penting untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran berperan penting untuk memvisualisasikan konsep abstrak yang sulit dipahami jika hanya dengan penjelasan lisan (Kusum et al., 2023). Sehingga, pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS menjadi elemen penting dalam

meningkatkan kejelasan dan efektivitas penyampaian materi.

Keberagaman gaya belajar siswa menuntut guru untuk menggunakan media yang bervariasi agar proses pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda, seperti visual yang menyukai gambar dan warna, auditori yang mudah memahami informasi melalui suara dan penjelasan lisan, serta kinestetik yang lebih nyaman belajar melalui aktivitas fisik atau praktik langsung. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa mampu meningkatkan fokus dan partisipasi dalam kelas (Septiana, 2023). Hal ini diperkuat dengan pernyataan, integrasi media yang mendukung berbagai gaya belajar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan (Rohim & Wardhani, 2024). Penyesuaian media dengan karakteristik siswa juga sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar sesuai kebutuhan dan potensi siswa (Ningrum et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan media yang tepat bukan hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga membantu memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang inklusif dan adaptif.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran lebih sering dengan menggunakan media digital, seperti video pembelajaran yang berdurasi panjang. Media konvensional, seperti peta atau gambar sejarah, jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran IPS, yang memerlukan waktu lebih panjang, sementara waktu yang tersedia hanya 2 JP setiap pertemuan. Hal ini menyebabkan kurang efisien dalam penyampaian materi. Di sisi lain, hasil wawancara dengan Ibu Nur Aida, selaku wali kelas IV,

menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran yang terlalu panjang membuat siswa kehilangan fokus dan merasa bosan. Beliau juga menyatakan bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala dalam menerapkan model PjBL secara efektif dalam pembelajaran IPS. Dari temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran, khususnya media konvensional serta kurang sesuai antara model pembelajaran yang digunakan dengan waktu yang tersedia, menjadi faktor yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah di kelas IV SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin.

Permasalahan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, seperti durasi video yang terlalu panjang dan minimnya media konvensional, berdampak langsung pada rendahnya partisipasi dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Ketika media tidak sesuai dengan karakteristik dan rentang perhatian anak usia sekolah dasar, proses pembelajaran menjadi pasif, membosankan, bahkan dapat menghambat pencapaian kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Pemilihan media yang tidak sesuai dengan kemampuan berpikir dan rentang perhatian siswa dapat menyebabkan kelelahan kognitif dan berkurangnya motivasi belajar (Tanjung & Namora, 2022). Selain itu, media yang tidak bervariasi akan menyebabkan stagnasi dalam proses belajar dan menurunkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek jika tidak didukung waktu dan strategi yang tepat. Penggunaan media yang kurang adaptif terhadap kebutuhan siswa menyebabkan capaian hasil belajar tidak optimal (Anisa & Fatayati, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media yang lebih ringkas, menarik, serta sesuai dengan waktu dan karakteristik pembelajaran IPS di SD, media pembelajaran harus dirancang bukan hanya interaktif, tetapi juga kontekstual, fleksibel terhadap durasi, dan mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa secara maksimal (Zachary et al., 2025). Keseluruhan permasalahan tersebut menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar proses pembelajaran berjalan optimal dan berorientasi pada pencapaian kompetensi.

Pengembangan media pembelajaran berbasis kotak pintar (smart box) telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Penelitian di MIS Rantau Panjang menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Dengan desain yang menarik dan konten visual yang konkret, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa (Aminah & Yusnaldi, 2024). Di tempat lain, penggunaan smart box pada materi Pendidikan

Pancasila juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan dalam dua siklus pembelajaran (Zahra et al., 2024). Hal ini membuktikan bahwa media smart box dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak dengan lebih mudah. Namun demikian, kebanyakan penelitian tersebut masih terbatas pada materi PPKn atau tema keberagaman, belum banyak yang mengeksplorasi penggunaannya dalam konteks pembelajaran sejarah kerajaan di IPS kelas IV.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media kotak pintar dapat menjadi solusi bagi pembelajaran di kelas yang selama ini kurang interaktif. Di SD Negeri Cinta Damai, penggunaan smart box berhasil mengatasi keterbatasan media ajar yang selama ini hanya mengandalkan gambar dalam buku paket. Media yang dikembangkan terbukti valid dan praktis, serta mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa terhadap pembelajaran (Sukaryanti et al., 2023). Selain itu, media ini dinilai mampu menghidupkan pembelajaran yang sebelumnya bersifat pasif karena berpusat pada guru. Hasil serupa juga ditemukan oleh Fakhriah et al., yang mengembangkan smart box berbasis video, kartu, dan permainan sederhana untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam PPKn. Penerapannya berhasil secara signifikan dalam meningkatkan nilai posttest dibandingkan pretest (Humairoh & Asih, 2024). Meski begitu, penelitian-penelitian tersebut belum mengarah pada materi sejarah, sehingga ruang pengembangan masih terbuka lebar, khususnya dalam konteks topik kerajaan Hindu-Buddha yang memerlukan pendekatan lebih naratif dan konkret.

Fakta bahwa sebagian besar media ajar konvensional hanya mengandalkan teks dan gambar dua dimensi menimbulkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan konkret. Dalam pembelajaran IPS yang memuat konten sejarah, siswa sering kali mengalami kesulitan memahami alur peristiwa dan hubungan antar kerajaan jika materi disampaikan secara verbal. Oleh karena itu, pendekatan berbasis objek nyata yang dapat disentuh, digerakkan, dan dieksplorasi menjadi sangat relevan untuk meningkatkan daya serap siswa. Pendekatan ini tidak hanya mempercepat pemahaman konsep, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan bermakna, karena siswa terlibat langsung dalam proses kognitif dan afektif secara simultan.

Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan tidak hanya membantu mempercepat penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media visual dan manipulatif seperti smart box mampu meningkatkan perhatian siswa serta mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar

yang menyeluruh melalui sentuhan, visualisasi, dan partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan tugas atau permainan edukatif yang tersedia (Aminah & Yusnaldi, 2024; Zahra et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan media yang mampu menjawab tantangan waktu belajar yang terbatas sekaligus menjaga kualitas dan kedalaman pemahaman siswa.

Melihat berbagai tantangan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengimplementasikan media pembelajaran berupa smart box sejarah yang disesuaikan dengan karakteristik materi IPS, khususnya topik kerajaan Hindu-Buddha. Media ini tidak hanya memuat informasi penting secara visual dan konkret, tetapi juga dirancang untuk memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi dan permainan edukatif. Tujuannya adalah agar guru tidak lagi terbebani dengan tahapan rumit dari PjBL yang memerlukan waktu panjang, sementara siswa tetap bisa aktif, antusias, dan memahami materi sejarah dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, smart box sejarah diharapkan menjadi solusi inovatif yang menjembatani kebutuhan pembelajaran aktif dan keterbatasan waktu belajar di kelas.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam penggunaan media pembelajaran “Kotak HISTORI” sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas IV SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV serta siswa yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pandangan guru dan siswa mengenai pengalaman mereka selama penggunaan Kotak HISTORI. Observasi dilakukan untuk melihat langsung proses pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti visual dan tertulis yang mendukung data observasi dan wawancara.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu dengan menggabungkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang utuh dan valid. Setelah data terkumpul, dilakukan proses reduksi data dengan cara merangkum dan memilih informasi yang relevan, memfokuskan pada hal-hal penting, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskriptif agar mudah dipahami, dan dari penyajian tersebut kemudian

ditarik kesimpulan yang menjadi dasar dari temuan penelitian ini.

## III. HASIL

### 3.1. Problematika Efisiensi Waktu dalam Pembelajaran IPS

Hasil studi lapangan yang dilakukan di kelas IV SD Islam Sabilal Muhtadin menunjukkan adanya beberapa tantangan dalam proses pembelajaran IPS, khususnya dalam hal pemanfaatan waktu saat penggunaan media digital dan model Project Based Learning (PjBL). Berdasarkan hasil observasi, guru menggunakan video pembelajaran sebagai media utama dalam menyampaikan materi kerajaan Hindu-Buddha. Meskipun media ini dinilai bermanfaat karena menyajikan informasi secara visual dan auditif, ternyata video berdurasi panjang justru menimbulkan kebosanan pada siswa. Hal ini tampak dari menurunnya perhatian siswa di pertengahan pemutaran video. Selain itu, model PjBL yang digunakan sebagai bagian akhir dari pembelajaran menuntut siswa untuk menganalisis informasi dan menyusunnya ke dalam bentuk poster. Proses ini memerlukan waktu yang cukup lama karena mencakup kegiatan diskusi kelompok, penulisan hasil, dan presentasi. Namun, dengan waktu belajar yang terbatas hanya dua jam pelajaran (2 JP), kegiatan PjBL menjadi kurang efektif dan terkesan terburu-buru.



Gambar 1. Pelaksanaan Model Pembelajaran PjBl



Gambar 2. Penggunaan Media Pembelajaran Audio-visual

Sementara itu, hasil wawancara dengan guru dan siswa menguatkan temuan dari observasi. Guru menyampaikan bahwa meskipun video pembelajaran cukup membantu, beberapa siswa merasa cepat bosan jika durasinya terlalu panjang dan kurang interaktif. Guru juga menekankan bahwa penerapan model PjBL seringkali terhambat oleh keterbatasan waktu, sehingga

siswa tidak dapat mendalami proyek secara maksimal. Di sisi lain, siswa menyampaikan bahwa mereka lebih tertarik pada metode pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan materi, seperti media konkret yang dapat disentuh atau dimainkan. Mereka mengaku cepat merasa bosan jika hanya menonton video atau mendengarkan penjelasan guru terlalu lama. Dalam wawancara juga terungkap bahwa beberapa siswa lebih suka pembelajaran individu karena tidak perlu mengatur kelompok, sementara yang lain menyukai kerja kelompok karena lebih seru dilakukan bersama teman-teman. Hal ini menunjukkan pentingnya variasi metode dan media pembelajaran agar dapat menjangkau karakter belajar yang beragam.

### 3.2. Media Kotak HISTORI

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkanlah media Kotak HISTORI (Kotak Interaktif Sejarah Tematik), sebuah media pembelajaran konvensional yang bersifat konkret dan dapat dimainkan langsung oleh siswa. Kotak HISTORI dirancang untuk menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Media ini terdiri atas beberapa komponen, yaitu peta buta yang menunjukkan letak kerajaan Hindu-Buddha, kartu informasi yang berisi nama raja, peninggalan, dan prasasti, gelas berisi kertas kuis, serta spinner yang menampilkan nama-nama kerajaan. Dengan pendekatan ini, pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar visual dan kinestetik siswa, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif, tidak hanya dalam mendengar dan melihat, tetapi juga melalui pengalaman langsung.



Gambar 3. Media Kotak Histori

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok secara bergiliran membaca kartu informasi, mengamati peta buta untuk mengenal letak kerajaan sekaligus wilayah geografis Indonesia, mengambil kuis dari gelas, menjawab pertanyaan, dan memutar spinner untuk menentukan kerajaan yang akan mereka presentasikan di depan kelas. Kegiatan ini membuat suasana belajar

menjadi lebih menyenangkan dan penuh antusiasme. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa media Kotak HISTORI sangat membantu menyederhanakan penyampaian materi yang kompleks, membuat siswa lebih fokus, serta mempersingkat waktu penjelasan karena inti materi telah terangkum secara ringkas dalam media tersebut.



Gambar 4. Guru menggunakan media kotak histori

### 3.3 Implementasi Media Kotak Histori

Siswa juga menyambut baik penggunaan media ini. Mereka merasa senang karena dapat belajar sambil bermain dan menyentuh benda nyata, seperti peta atau spinner. Media ini dianggap jauh lebih menyenangkan dibanding pembelajaran biasa menggunakan video atau buku teks. Beberapa siswa bahkan menyatakan ingin menggunakan media ini kembali di pembelajaran sejarah berikutnya. Bagian media yang paling mereka sukai bervariasi, seperti peta berwarna-warni dan gelas kuis yang menghadirkan elemen kejutan. Dari sisi guru, disampaikan bahwa bagian peta dan kartu materi sangat efektif karena juga membantu siswa belajar mengenal pulau dan provinsi di Indonesia. Meski ada sedikit kendala teknis seperti tertukarnya kartu, solusi sederhana seperti pemberian label dapat mengatasi hal tersebut.



Gambar 5. Siswa menggunakan Kotak HISTORI

Guru juga menyampaikan harapan agar media seperti ini bisa terus dikembangkan, bahkan ditingkatkan dengan tambahan teknologi seperti suara, animasi, atau QR code untuk akses ke video pembelajaran. Media seperti Kotak HISTORI dinilai memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran lain, asalkan disesuaikan

dengankarakteristik materi.

#### IV. DISKUSI

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar IPS di kelas IV SD Islam Sabilal Muhtadin menunjukkan berbagai dampak terhadap keterlibatan dan konsentrasi siswa. Penggunaan media digital berupa video pembelajaran memang memberikan informasi secara visual dan auditif, namun apabila durasinya terlalu panjang dan kurang interaktif, hal ini dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus. Fenomena ini mencerminkan pentingnya pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar karena mampu menyajikan pengalaman nyata, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Husna & Supriyadi, 2023). Media yang menarik secara bentuk dan visual dapat meningkatkan perhatian peserta didik secara signifikan, terutama jika media tersebut memungkinkan keterlibatan langsung seperti halnya media konkret (Wati, 2019). Oleh karena itu, media seperti *Kotak HISTORI*, yang memungkinkan siswa menyentuh dan memainkan alat, menjadi solusi efektif untuk menarik perhatian dan menjaga konsentrasi mereka selama pembelajaran

Pada aspek pengelolaan waktu, pelaksanaan model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran IPS kelas IV mengalami hambatan karena terbatasnya alokasi waktu yang tersedia, yaitu hanya dua jam pelajaran. Aktivitas dalam PjBL seperti pembentukan kelompok, diskusi, penyusunan informasi, dan presentasi memerlukan waktu yang cukup panjang agar setiap tahap dapat dijalankan secara optimal. Namun dalam praktiknya, keterbatasan waktu menyebabkan proses berlangsung secara terburu-buru dan kurang mendalam. PjBL membutuhkan tahapan yang sistematis dan waktu yang cukup untuk merancang proyek, memonitor proses, serta mengevaluasi hasil, sehingga jika tidak direncanakan dengan cermat, efektivitasnya bisa menurun (Raini, 2021). Senada dengan itu, menekankan bahwa PjBL menuntut siswa untuk aktif membangun pemahamannya sendiri melalui kegiatan nyata, namun hal tersebut sering terhambat oleh keterbatasan waktu dan sumber daya yang tersedia (Safitri et al., 2024). Setelah mendalami konteks ini, media Kotak HISTORI hadir sebagai alternatif yang lebih efisien. Dengan format yang sederhana namun padat, Kotak HISTORI menyajikan materi secara terstruktur dan langsung pada inti, sehingga memungkinkan guru menyampaikan konsep sejarah dengan cepat dan siswa tetap dapat terlibat aktif tanpa mengorbankan kedalaman materi.

Efektivitas ini menjadi solusi strategis untuk pembelajaran bermakna dalam waktu yang terbatas

Implementasi media Kotak HISTORI terbukti mampu menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Dengan terlibat secara langsung dalam membaca kartu informasi, memutar spinner, dan menjawab kuis, siswa terdorong untuk tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif membangun pemahamannya sendiri. Proses ini memperkuat keterampilan sosial dan kognitif karena menggabungkan pembelajaran kolaboratif dan kinestetik. Keaktifan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berkontribusi pada terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi (Ferdiansyah et al., 2022). Aktivitas seperti kerja kelompok juga membangun interaksi sosial yang lebih intensif antar siswa, suatu hal yang penting terutama pasca pandemi, ketika keterampilan sosial siswa sempat mengalami penurunan. Media konkret seperti Kotak HISTORI sangat relevan dalam merangsang partisipasi belajar siswa secara aktif. Media pembelajaran dapat merangsang minat dalam belajar dan dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan informasi dalam pembelajaran (Zahra et al., 2024). Dengan demikian, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai komponen yang berfungsi sebagai penyampai informasi untuk mempermudah guru dalam memberikan pemahaman materi pembelajaran pada siswa.

Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah penggunaan media Kotak HISTORI, terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Elemen permainan edukatif seperti spinner dan kuis memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong rasa ingin tahu siswa. Pendekatan ini sejalan dengan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang diyakini mampu memicu motivasi intrinsik siswa (Aminah & Yusnaldi, 2024). Respon positif siswa juga tampak dari pernyataan mereka yang menyatakan ingin menggunakan kembali media tersebut di pertemuan selanjutnya. Pendekatan emosional yang dibangun melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran dapat menciptakan suasana yang nyaman dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif (Abdan et al., 2024).

Penggunaan media Kotak HISTORI tidak hanya memberi manfaat bagi siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap efektivitas kerja guru. Guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menyederhanakan materi yang kompleks, sehingga penyampaian materi dapat dilakukan secara ringkas namun tetap menyentuh substansi yang diperlukan. Kondisi ini mencerminkan pentingnya kemampuan guru dalam memilih dan

memanfaatkan media yang adaptif terhadap keterbatasan waktu pembelajaran (Zachary et al., 2025). Dengan media ini, guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan, karena konten inti telah disajikan secara visual dan sistematis melalui media yang menarik bagi siswa. Guru yang profesional mampu mengintegrasikan pendekatan kognitif dan emosional dalam pembelajaran untuk meningkatkan kedisiplinan dan efektivitas pengajaran (Abdan et al., 2024).

Selain itu, Kotak HISTORI membuka peluang bagi guru untuk berinovasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa secara lebih fleksibel. Media seperti ini mendorong peran guru sebagai fasilitator dan bukan hanya penyampai materi. Hal ini sesuai dengan pandangan yang menyebutkan bahwa, guru abad ke-21 harus memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam merancang pembelajaran (Sa'dijah & Agusta, 2021). Guru juga menjadi lebih reflektif terhadap kebutuhan peserta didik dan cenderung terbuka terhadap penggunaan media berbasis manipulatif dan naratif seperti Kotak HISTORI. Sehingga, media ini membantu menciptakan pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan efisien, sekaligus memperkuat profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil implementasi dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media Kotak HISTORI dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menambah efektivitas pembelajaran sejarah. Media ini berdampak positif dalam hal efisiensi waktu, keaktifan dan motivasi belajar siswa, serta peran guru dalam menyampaikan materi secara terstruktur dan kontekstual. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan aktivitas eksploratif dan interaktif, serta mengungkapkan keinginan untuk menggunakan kembali media ini pada pertemuan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa media konkret yang disesuaikan dengan karakteristik usia sekolah dasar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berdampak pada peningkatan pemahaman siswa. Sementara dari sisi guru, Kotak HISTORI terbukti mempermudah proses penyampaian materi, mendorong kreativitas, serta mendukung peran guru sebagai fasilitator dalam menciptakan pembelajaran aktif dan berorientasi pada kebutuhan siswa. Oleh karena itu, media ini patut dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung inovasi pembelajaran sejarah di tingkat sekolah dasar.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan kotak HISTORI dapat menjadi alternatif media pembelajaran sejarah di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya dalam menghadapi keterbatasan waktu yang sering menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Kotak HISTORI

mampu merangsang partisipasi aktif siswa, mempermudah pemahaman materi sejarah, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi sejarah dengan bantuan benda-benda konkret yang ada dalam kotak tersebut.

Untuk rekan-rekan sejawat, baik mahasiswa pendidikan, guru, maupun pihak sekolah, disarankan untuk mulai mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran inovatif yang kontekstual dan sesuai dengan kondisi kelas. Kotak HISTORI dapat menjadi inspirasi awal untuk mengembangkan media pembelajaran sederhana namun efektif, terutama dalam pelajaran-pelajaran yang sering dianggap kurang menarik. Selain itu, dukungan dari sekolah dalam penyediaan waktu, ruang, dan sarana juga sangat diperlukan agar inovasi seperti ini dapat diterapkan secara berkelanjutan.

## REFERENSI

- Abdan, S., Ahmad Suriyansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Herti Prastitasari, & Aldy Ferdiansyah. (2024). Profesionalisme Guru SD Dalam Meningkatkan Disiplin Siswa Melalui Pendekatan Emosional dan Kognitif. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN: 3063-9158*, 1(2), 166–171. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.125>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/778>
- Anisa, Z. R., & Fatayati, R. (2024). PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERAGAMAN ALAM INDONESIA KELAS VIII-G SMPN 18 SURABAYA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 552–564. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18035>
- Ferdiansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfian, M. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i1.5039>
- Humairoh, F., & Asih, S. S. (2024). Media Smart Box Inovatif Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran PPKN Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(3), 688–699. <https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.80796>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., Fitriah, M., & Amani, A. F. (2023). *DIMENSI MEDIA PEMBELAJARAN (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=9Lq0EAAAQBAJ>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan gairah belajar siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175–182. <https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4381>
- Ningrum, M., Maghfiroh, & Andriani, R. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Madrasah Ibtidaiyah. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 5(1), 85–100. <https://doi.org/10.33367/jiee.v5i1.3513>
- Raini, G. K. (2021). Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Matematika Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.42944>
- [11]. Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- [12]. Sa'dijah, C., & Agusta, A. R. (2021). Kesiapan Guru Melaksanakan Pembelajaran Berbasis HOTS Ditinjau dari Pengetahuan dan Kemampuan Mengemas Perangkat Pembelajaran. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(2), 402. <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3422>
- [13]. Safitri, D., Anjelifa, S. M., & Ruby, A. C. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning pada Peserta Didik Slow Learner Kelas V Di SD 1 Sadang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 127–133. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.441>
- [14]. Septiana, F. (2023). Implementasi Pembelajaran Sosial Emosional Berbantuan Aplikasi Tiktok Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 3(11), 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um067v3i112023p5>
- [15]. 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)
- [16]. Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 199–217. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).9796](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796)
- [17]. Wati, R. (2019). Upaya Meningkatkan Perhatian Anak Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Nurul Ibadah Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 114. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.131>
- [18]. Zachary, H., Supriatna, N., & Saripudin, D. (2025). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1111–1119. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1658>
- [19]. Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Kewajiban dan Hak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425>