

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan *smart box* yang valid dan praktis untuk materi kenampakan alam dan buatan kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan ialah metode research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III.a SD N 42 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu obesrvasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Berdasarkan analisis kevalidan yang dilakukan oleh para ahli diperoleh rata-rata 88% dengan kriteria “sangat valid”. Selain itu, berdasarkan lembar angket respon siswa pada uji coba *small group*, media *smart box* ini termasuk dalam kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 91%. Berdasarkan hasil persentase validasi dan uji coba diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart box* ini valid dan praktis untuk digunakan pada materi kenampakan alam dan buatan kelas III Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** *Smart Box*, Pembelajaran Interaktif, Pengembangan