

PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Mila Saluni¹, Samsi Pomalingo², Reska Putri Ismail³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: milasaluni09@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received :20-02-2025

Revised :12-03-2025

Accepted :20-03-2025

Keywords: Learning Outcomes, Elementary School, Smart Box

DOI: <https://doi.org/10.62335>

ABSTRACT

This study aims to develop Smart Box learning media that meets the criteria of feasibility, practicality, and effectiveness in Civics learning to improve student learning outcomes in the material on the Application of Pancasila Values in Daily Life. This study uses the (Research and Development) method using the ADDIE development research model, which includes the stages of analyze, design, development, Implement, and Evaluate. The feasibility of the Smart Box media was tested through validation by a team of experts. The results of the media validation obtained a score of 95, including the "Very Good" category and obtained a percentage of 95% so that it falls into the "Very feasible" criteria. Material validation obtained a total score of 34, including the "Very Good" category and obtained a percentage of 85% so that it falls into the "Very feasible" criteria. To test practicality, the researcher used a teacher observation sheet, which showed a total score of 40 out of a maximum score of 40, with an average practicality percentage reaching 100%, falling into the very practical category. This media obtained an average percentage of 93.33%, which is categorized as very suitable for use by teachers and students in elementary schools. In terms of effectiveness, the application of media in class V SDN No. 62 Kota Timur was measured through pretest and posttest. As a result, the total pretest score of 37.05 increased to 86.47 in the posttest, with an increase of 49.42%. The N-Gain calculation showed a score of 0.77, which is included in the "moderate" category. Based on these results, the Smart Box media has been proven to improve student learning outcomes and is very effective for use in learning in elementary schools.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Smart Box yang memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam pembelajaran PKn guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode (Research and Development) dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan analyze, design, development, Implement, dan Evaluate. Kelayakan media Smart Box diuji melalui validasi oleh tim ahli. Hasil validasi media memperoleh nilai 95 termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh persentase 95% sehingga masuk ke dalam kriteria "Sangat layak". validasi materi memperoleh total nilai 34 termasuk ke Dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh persentase 85% sehingga masuk ke dalam kriteria "Sangat layak". Untuk menguji kepraktisan, peneliti menggunakan lembar observasi guru, yang menunjukkan total skor 40 dari skor maksimal 40, dengan rata-rata persentase kepraktisan mencapai 100%, masuk dalam kategori sangat praktis. media ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,33%, yang dikategorikan sebagai sangat layak digunakan oleh guru dan siswa di sekolah dasar. Dalam aspek efektivitas, penerapan media di kelas V SDN No 62 Kota Timur diukur melalui pretest dan posttest. Hasilnya, total nilai pretest sebesar 37,05 meningkat menjadi 86,47 pada posttest, Dengan peningkatan sebesar 49,42%. Perhitungan N-Gain menunjukkan skor 0,77, yang tergolong dalam kategori "sedang." Berdasarkan hasil ini, media Smart Box terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan suatu lembaga yang berperan penting dalam melakukan pendidikan dan pengajaran. Hal ini sesuai dengan fungsi sekolah yang menyediakan peserta didiknya agar dapat mengenyam pendidikan dan pengajaran yang lebih baik untuk masa depan mereka. Sebagai sebuah lembaga pendidikan, sekolah tidak hanya berperan dalam memperkenalkan beragam pengetahuan bagi peserta didik, melainkan juga memberikan pemahaman atas nilai, moral; dan karakter.

Usia anak sekolah dasar adalah usia emas untuk menanamkan nilai-nilai karakter sebagai bekal masa depan dirinya serta masa depan bangsa Indonesia. Mata pelajaran yang memiliki tujuan dan ruang lingkup dalam membentuk peserta didik yang cerdas dan berkarakter adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Akan tetapi situasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) saat ini dipengaruhi oleh

berbagai faktor, seperti perkembangan teknologi, dinamika politik, dan evolusi dalam pendekatan pendidikan. Perubahan dalam konteks politik juga memengaruhi pembelajaran PKn. Selain itu, penting untuk menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang berpusat pada siswa, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, atau simulasi, memungkinkan partisipasi yang lebih besar dan pemahaman yang lebih mendalam.

Pembelajaran PKn juga semakin menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, dan kerjasama tim. Guru merancang aktivitas pembelajaran yang menekankan pengembangan keterampilan ini secara holistik, membantu siswa menjadi warga negara yang berpikiran terbuka dan terampil. Aspek keanekaragaman juga penting dalam pembelajaran PKn. Guru berupaya menciptakan lingkungan belajar yang inklusif bagi semua siswa, memperhatikan latar belakang budaya, agama, dan identitas lainnya. Ini menciptakan ruang yang aman dan mendukung untuk diskusi dan pemahaman yang lebih dalam.

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik ketika materi yang disampaikan dapat disimak oleh siswa. Guru sebagai tenaga pendidik tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran melalui metode-metode pembelajaran. Namun, guru membutuhkan alat bantu sebagai pengolah informasi materi pembelajaran sehingga dapat dipahami oleh siswa dengan lebih mudah. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif.

Berdasarkan hasil observasi di yang dilakukan di SDN 62 Kota Timur pada tanggal 9 Agustus 2024 masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh minimnya media kongkrit yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan nilai-nilai pancasila bagi peserta didik. Sesuai penyampaian guru saat obserbvasi, media yang sering digunakan oleh guru dalam membelajarkan nilai-nilai pancasila dengan menggunakan program You Tube. Sedangkan penggunaan media kongkrit sangatlah kurang karena adanya keterbatasan waktu dalam proses pembuatan media. Sebagaimana temuan awal di sekolah dimana guru kelas V hanya menggunakan media *liquid crystal display* (LCD) sehingga pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik.

Pembelajaran dianggap menarik jika menghadirkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Inilah yang sering kali menjadi masalah mendasar dalam pembelajaran ketika guru kurang inovatif dalam membuat media kongkrit yang menarik. Ada beberapa yang bisa menjadi faktor kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Misalnya faktor waktu, biaya, dan kemampuan guru dalam membuat atau mendesain suatu media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, peneliti mencoba mendesain sebuah media pembelajaran yang mungkin menjadi solusi atas masalah yang dialami oleh guru. Media ini adalah media *Smart Box*. Media ini akan dirancang dalam bentuk kotak game yang di dalamnya terdapat gambar yang menarik. Selain itu, terdapat video materi yang

di desain untuk menambah keunikan media yakni *Smart Box* untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih maksimal.

METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, atau yang dikenal dengan penelitian *R&D (Research and Development)*. Banyak penelitian di bidang pendidikan yang dilakukan oleh para ahli, pendidik, dan lembaga pendidikan. Dalam bukunya yang berjudul "*Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (Creswell 2015) menjelaskan pentingnya penelitian dalam mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam pendidikan. Penelitian ini dapat mencakup evaluasi kurikulum, penerapan teknologi dalam pembelajaran, pengembangan materi ajar yang relevan, serta peningkatan metode evaluasi dan penilaian.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE*. Pemilihan model *ADDIE* didasari atas pertimbangan bahwa model ini disusun secara sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran. Hal ini relevan dengan pendapat Hadi dan Agustina (2016: 94) bahwa model *ADDIE* merupakan model yang sangat sederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis. Model *ADDIE* adalah model yang sering digunakan untuk pengembangan instruksional, model ini pun dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Puspasari dan Suryaningsih, 2019: 141). Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap yaitu: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Dalam mengembangkan media *Smart Box* peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan (Suyetno and Solichin 2020). Terdapat lima tahap dalam model pengembangan *ADDIE*, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian akan ini dilaksanakan pada sekolah dasar yang ada di Kota Timur lebih tepatnya di kelas V SDN 62 Kota Timur, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sekolah tersebut berlokasi di Kecamatan Kota Timur, Kabupaten Kota Gorontalo, Gorontalo. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 62 Kota Timur, Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Pengguna. Pengumpulan Data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner (angket). Analisis data diuraikan proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip-transkrip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain agar peneliti dapat menyajikan temuannya (Saleh 2017). Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa analisis data adalah langkah penting dalam penelitian di mana peneliti mengatur, mengelompokkan, dan memberi kode pada data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat ditemukan temuan atau pola yang relevan sesuai dengan fokus penelitian. Kelayakan atau kualitas dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan oleh peneliti dapat dinilai melalui analisis presentase kelayakan media menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah total skor}} \times 100\%$$

(Sumber: pengembangan dari Amirono & Daryanto, 2016)

TABEL 1 KRITERIA KELAYAKAN

Presentase Kelayakan (%)	Kriteria Kelayakan
80-100%	Sangat Layak
60-79%	Layak
40-59%	Cukup Layak
0-39%	Kurang Layak

(Sumber: Amirino & Daryanto, 2016)

Dengan mempertimbangkan kriteria tersebut, media Smart Box dianggap sesuai jika dapat memenuhi sebagian besar, yakni 61-100%, dari semua aspek yang dinilai dalam survei validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses validasi uji kelayakan, desain dan rancangan media *Smart Box* akan dievaluasi oleh ahli yang berkompeten. Rekapitulasi hasil awal validasi ahli media ada sepuluh aspek dari sepuluh aspek yang dinilai mendapatkan penilaian 4 (sangat baik). Adapun aspek penilaian yang mendapatkan nilai 4 diantaranya adalah kesesuaian dalam memilih desain tampilan media *Smart Box*, Kesesuaian gambar pada media *Smart Box*, Kesesuaian materi dari Smart Box dengan materi pembelajaran, Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam media, kejelasan tulisan dan ketikan, Media menggunakan kalimat yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar. Adapun aspek yang mendapatkan nilai 3 (baik) adalah, Kemenarikan model desain media Smart Box, Desain pewarnaan media Smart Box, Dapat digunakan dimana dan kapan saja, mudah dibawa, dan tidak mudah rusak, Petunjuk penggunaan media *Smart Box* mudah dipahami. Dari hasil rekapitulasi diatas dapat disimpulkan bahwa validasi media memperoleh total nilai 36, termasuk ke dalam kategori "sangat Baik" dan memperoleh persentase 90% sehingga masuk ke dalam kriteria "Sangat layak".

Aspek media *Smart Box* yang menjadi perhatian ahli media meliputi fleksibilitas, kemenarikan, dan kejelasan instruksi penggunaan. Warna pada media permainan dinilai kurang menarik dan sebaiknya menggunakan warna atau desain yang dapat menarik perhatian siswa, sementara itu ukuran dari media *Smart Box* tergolong masih sulit untuk

dibawa ke mana saja dan bisa saja rusak apa bila tidak dijaga dengan baik. Secara keseluruhan, validator ahli media menilai bahwa *Smart Box* sudah baik dan hanya memerlukan beberapa penyesuaian agar lebih optimal dalam penggunaannya. Hal ini yang menyebabkan media *Smart Box* mendapatkan total nilai presentase 90% dan masuk dalam kategori (Sangat layak). Untuk melihat rekapan hasil awal validasi ahli media dapat dilihat pada (halaman 96)

Dari saran perbaikan validator, peneliti memperoleh rekapitulasi hasil validasi akhir ahli media. Dari delapan aspek yang dinilai mendapatkan penilaian 4 (sangat baik) dan dua aspek yang mendapatkan penilaian 3 (baik). Adapun aspek penilaian yang mendapatkan nilai 4 diantaranya adalah kesesuaian dalam memilih desain tampilan media *Smart Box*, Kesesuaian gambar pada media *Smart Box*, Desain Pewarnaan Media *Smart Box* Kesesuaian materi dari *Smart Box* dengan materi pembelajaran, Petunjuk penggunaan media *Smart Box* Mudah Dipahami Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan dalam media, kejelasan tulisan dan ketikan, Media menggunakan kalimat yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar. Adapun aspek yang mendapatkan nilai 3 (baik) adalah Dapat digunakan dimana dan kapan saja, mudah dibawa, dan tidak mudah rusak, kejelasan tulisan dan ketikan.

Hasil rekapitulasi diatas dapat disimpulkan bahwa validasi akhir media memperoleh total nilai 95 termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh persentase 95% sehingga masuk ke dalam kriteria "Sangat layak". Validator telah menilai media yang dikembangkan sudah sangat baik dan sangat layak . Untuk melihat rekapitulasi hasil akhir validasi ahli media (halaman 98).

Rekapitulasi hasil validasi ahli pengguna terdapat 12 aspek yang dinilai 4 yang termasuk kategori (sangat baik). Ada 12 aspek media *Smart Box* yang dinilai validator memenuhi kriteria nilai 4 yaitu media *Smart Box* membantu mempermudah proses pengajaran dengan cara yang menyenangkan; relevansi media *Smart Box* dengan pembelajaran yang menyenangkan; kemudahan dalam memanfaatkan media pembelajaran *Smart Box*; media *Smart Box* ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam kelas; petunjuk Penggunaan Media *Smart Box* mudah dipahami dan Jelas; kejelasan penyajian soal/pertanyaan dalam media *Smart Box*; kesesuaian antara gambar dan materi pada media *Smart Box*; media *Smart Box* berhasil menarik perhatian siswa; mendorong keingintahuan siswa terhadap media *Smart Box*; kejelasan materi yang disajikan dalam media *Smart Box*; media *Smart Box* membantu meningkatkan pengetahuan siswa secara inovatif.

Dengan demikian kelayakan pengguna memperoleh total nilai 48 termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh persentase 100% sehingga masuk ke dalam kriteria "Sangat layak". Validator telah menilai media yang dikembangkan sudah sangat baik dan sangat layak. Dosen validator materi dalam penelitian berperan sebagai validator kelayakan materi dalam media pembelajaran *Smart Box*. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi awal ahli materi yang dilakukan, ahli materi memberikan penilaian dengan kategori Sangat baik (4) pada beberapa aspek. Secara khusus, terdapat sepuluh aspek dalam media *Smart Box* yang dinilai memenuhi kriteria sempurna dengan skor 4 "Sangat baik" yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian

pertanyaan dengan materi yang disajikan, materi mudah dipahami peserta didik, adanya pengembangan materi (materi tambahan), materi sesuai dengan tingkat usia peserta didik, (kognitif peserta didik), materi disajikan dengan berurutan (runtun), materi yang disajikan dengan singkat dan jelas. Adapun aspek yang mendapatkan nilai 3 (baik) adalah Kesesuaian materi dari media *Smart Box* dengan materi pembelajaran serta kurikulum yang di pakai saat ini, materi sesuai dengan capaian pembelajaran. Hasil rekapitulasi diatas dapat disimpulkan bahwa validasi materi memperoleh total nilai 34 termasuk ke Dalam kategori “Sangat Baik” dan memperoleh persentase 85% sehingga masuk ke dalam kriteria “Sangat layak”.

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas maka validasi awal kelayakan media *Smart Box* mendapatkan nilai rata-rata 90% Pada validasi awal kelayakan media validator melihat bahwa media masih memiliki kekurangan yakni sulit dibawa dan digunakan dimana dan kapan saja karena ukurannya yang besar, mudah rusak karena hanya menggunakan bahan kardus, kurangnya kejelasan tulisan dan ketikan dan menghindari bahan yang dapat membahayakan siswa.

Tabel 2 Rekapitulasi Nilai Validasi Akhir Kelayakan Oleh Para Validator

No.	Nama	Jenis validasi kelayakan	Presentase kelayakan	Keterangan
1.	Dr. Samsi Pomalingo, M.A	Validasi Kelayakan Media	95%	Sangat Layak
2.	Reska Putri Ismail S.Pd., M.Pd	Validasi Kelayakan Materi	85%	Sangat Layak
3.	Nur Hadija Ishak S.Pd	Validasi Kelayakan Pengguna	100%	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata = 93,33%			Sangat Layak	

Berdasarkan hasil rekapitulasi diatas maka validasi akhir media sudah sesuai dengan saran validator, kelayakan media *Smart Box* mendapatkan nilai rata-rata 93,33% dan dikategorikan “Sangat Layak.” Media *Smart Box* telah melewati beberapa uji validasi dan revisi perbaikan. Maka peneliti melakukan implementasi atau uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilaksanakan di SDN No 62 Kota Timur. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena masih minim dalam pemanfaatan media pembelajaran konkret dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan *Smart Box* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Implementasi media *Smart Box* ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Pada tahap uji coba, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi guru untuk mengumpulkan data. Uji coba ini dilakukan dalam satu sesi pertemuan dengan metode observasi non partisipan, di mana peneliti bersama guru lainnya berperan sebagai observer. Mereka mengamati bagaimana

peneliti mengajar serta bagaimana siswa berinteraksi dengan media *Smart Box* selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini memberikan wawasan langsung mengenai sejauh mana media *Smart Box* dapat mendukung pembelajaran secara optimal.

Pada tahap ini, media *Smart Box* diterapkan kepada siswa oleh guru kelas yang juga bertindak sebagai validator ahli pengguna. Sebelum penerapan dilakukan, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media *Smart Box* sesuai dengan panduan pelaksanaannya. Selama proses pembelajaran, guru mendampingi dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penerapan media selama proses pembelajaran. Pendampingan ini bertujuan agar pembelajaran berjalan lancar, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer uji kepraktisan media yaitu 40 keterlaksanaan pembelajaran dengan media *Smart Box* memperoleh skor sempurna, yaitu 4 (sangat baik) di semua aspek penilaian. Adapun aspek penilaian yang mendapatkan skor 4 adalah instruksi dan cara penggunaan media *Smart Box* dapat dipahami dengan mudah oleh siswa; media dapat digunakan dalam berbagai situasi kelas (kelas besar, kecil, dll.); siswa dapat membaca materi dengan jelas dan lancar pada media *Smart Box*; siswa dapat menjelaskan materi yang telah dipelajari pada media *Smart Box*; siswa dapat menjawab pertanyaan maupun tantangan dengan benar sesuai dengan materi yang diberikan melalui media *Smart Box*; siswa dapat berpartisipasi aktif dan tertarik mengikuti permainan media *Smart Box*; siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, atau terlibat dalam aktivitas pembelajaran; siswa terlihat senang saat belajar dengan menggunakan media *Smart Box*; mendorong keingintahuan siswa terhadap media *Smart Box*; kejelasan materi yang disajikan dalam media *Smart Box*; dan penggunaan media *Smart Box* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Adapun aspek yang mendapatkan point 3 yaitu terdapat variasi pertanyaan dan tantangan yang dapat memicu pemikiran kritis siswa. Total skor yang diperoleh adalah 40, dengan rata-rata skor 100%. Dengan demikian, persentase kepraktisan penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran mencapai 100% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Untuk mengukur keefektifan media *Smart Box*, guru memberikan soal pretest dan posttest kepada siswa selama penerapan media ini. Soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda, dengan masing-masing 10 soal untuk pretest dan 10 soal untuk posttest. Hasil rekapitulasi dari 17 siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka setelah menggunakan media *Smart Box*. Rata-rata nilai pretest siswa tercatat sebesar 37,05%, yang kemudian meningkat secara drastis menjadi 86,47%, pada posttest. Perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan hasil 0,77, yang tergolong dalam kategori "Sedang." Selain itu, efektivitas media *Smart Box* ditafsirkan mencapai 77,61%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran. (Rekapitulasi Nilai pre-test dan post-test siswa dalam mengukur keefektifan media.

Mengukur hasil belajar siswa pada saat penerapan media *Smart Box* menggunakan pretest dan posttest jenis soal pretest dan posttest yang dibagikan oleh

guru merupakan jenis soal pilihan ganda yang berjumlah 10 nomor untuk pretest dan 10 nomor untuk posttest. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 37,05%, yang mencerminkan kemampuan awal mereka sebelum menggunakan media *Smart Box*. Setelah penerapan media ini, rata-rata nilai posttest meningkat tajam menjadi 86,47%, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Peningkatan ini dapat dihitung menggunakan rumus gain score:

$$\text{Gain Score} = \text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}$$

secara spesifik, peningkatan rata-rata dapat dihitung dengan :

$$\text{Peningkatan Rata-rata} = 86,47\% - 37,05\% = 49,42\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa media *Smart Box* memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan peningkatan sebesar **49,42%** dapat dikatakan bahwa penggunaan media ini berperan penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan di SDN 62 Kota Timur, yang dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2024 bahwasanya banyak siswa masih sulit dalam memahami materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh minimnya media konkret yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan nilai-nilai pancasila bagi peserta didik. Sesuai penyampaian guru saat observasi, media yang sering digunakan oleh guru dalam membelajarkan nilai-nilai pancasila dengan menggunakan program You Tube. Sedangkan penggunaan media konkret sangatlah kurang karena adanya keterbatasan waktu dalam proses pembuatan media. Sebagaimana temuan awal di sekolah dimana guru kelas V hanya menggunakan media *liquid crystal display* (LCD) sehingga pembelajaran di kelas menjadi kurang menarik.

Perbandingan media pembelajaran *Smart Box* dengan media pembelajaran lainnya media ini terdiri empat tampilan yang memiliki permainan yang berbeda-beda, Media *Smart Box* mencakup beberapa komponen seperti, papan permainan, kartu pertanyaan, kartu challenge, buku petunjuk penggunaan, Materi pada media yang dibuat dengan menggunakan Aplikasi Canva. Pada buku petunjuk penggunaan tidak hanya menjelaskan aturan permainan, tetapi juga memuat materi tentang Penerapan Nilai-nilai Pancasila. Dengan format permainan kelompok yang dapat dimainkan oleh 4 tim, media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media *Smart Box* pada materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila di kelas V sekolah dasar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Papan permainan dari media ini terbuat dari papan triplex yang dipotong menjadi empat bagian, selain terdapat materi dan gambar-gambar pada papan permainan yang

berkaitan dengan Penerapan Nilai-nilai Pancasila, juga terdapat tempat Kotak penyimpanan kartu pertanyaan yang terbuat dari papan duplex.

Sebelum menerapkan media Smart Box peneliti menguji hasil kelayakan media. Hasil aspek kelayakan tersebut dapat dikatakan layak pada nilai 95 termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh persentase 95% sehingga masuk ke dalam kriteria "Sangat layak". Validator telah menilai media yang dikembangkan sudah sangat baik dan sangat layak. Untuk validasi kelayakan materi memperoleh total nilai 34 termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh persentase 85% sehingga masuk ke dalam kriteria "Sangat layak". Validator telah menilai media yang dikembangkan sudah sangat baik dan sangat layak.

Kemudian pada hasil belajar siswa diukur dengan pretest dan posttest menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor untuk masing-masing. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 37,05%, menunjukkan kemampuan awal mereka sebelum menggunakan media Smart Box. Setelah penggunaan media ini, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,47%, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan sebesar 49,42% ini menunjukkan bahwa media Smart Box efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa."

Dengan melihat peningkatan hasil belajar siswa guru wali kelas V sebagai validator pengguna menilai kelayakan pengguna memperoleh total nilai 48 termasuk ke dalam kategori "Sangat Baik" dan memperoleh persentase 100% sehingga masuk ke dalam kriteria "Sangat layak". Validator telah menilai media yang dikembangkan sudah sangat baik dan sangat layak. Selain menguji kelayakan pengguna guru juga menilai validasi uji kepraktisan dengan Total skor yang diperoleh adalah 40, dengan rata-rata skor 100%. Dengan demikian, persentase kepraktisan penggunaan media Smart Box dalam pembelajaran mencapai 100% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Pengembangan media Smart Box peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan William dan Owens, (2004). Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini hendak menguji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan produk Berikut adalah pembahasan uji produk tersebut.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *Smart Box* mencakup beberapa komponen seperti, papan permainan berukuran 35 x 26 cm, media ini terdiri dari 4 bagian permainan edukatif, 30 soal dalam bentuk permainan (bagian pertama terdapat 5 pertanyaan, bagian kedua terdapat 10 pertanyaan, bagian ketiga terdapat 5 pertanyaan, dan bagian ke empat terdapat 10 pertanyaan ber Qr Code), selain itu terdapat video materi pembelajaran yang sesuai dengan media *Smart Box*, dan media Smart Box juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media *Smart Box* yang memberikan panduan penggunaan untuk guru dan siswa. Desain yang menyeluruh ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, praktis, dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan, media Smart Box memperoleh rata-rata skor sebesar 93,33% dari tiga

validator ahli. Dengan persentase tersebut, media Smart Box dikategorikan sebagai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji kepraktisan media *Smart Box* dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi guru, dengan total skor yang diperoleh mencapai 40 menghasilkan rata-rata skor sebesar 100%. Dengan demikian, tingkat kepraktisan penggunaan media Smart Box dalam pembelajaran mencapai 100% yang dikategorikan sebagai sangat praktis.

Uji keefektifan media *Smart Box*, pada saat penerapan media guru membagikan soal pilihan ganda yang berjumlah 10 nomor untuk pretest dan 10 nomor untuk posttest. Berdasarkan hasil Rekapitulasi pretest dan posttest dari 17 siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran *Smart Box*. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 37,05%, yang kemudian meningkat tajam menjadi 86,47% pada posttest. Perhitungan *N-Gain Score* menghasilkan nilai 0,77 yang termasuk dalam kategori "Sedang." Selain itu, tafsiran keefektifan media brainify box mencapai 77,61%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini tergolong cukup efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Mengukur hasil belajar siswa pada saat penerapan media *Smart Box* menggunakan Pre-test dan Post-test jenis soal pretest dan posttest yang diberikan. Setelah penerapan media ini, rata-rata nilai posttest meningkat tajam menjadi 86,47%, menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Smart Box* cukup efektif dalam membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik. Dengan peningkatan sebesar 49,42% dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Smart Box* memberikan dampak yang signifikan terhadap perbaikan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsanulhaq, Moh. 2019. "Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 2(1).
- Basori, Basori. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah." *Al-Abyadh* 3(2): 52–58.
- Creswell, John W. 2015. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(2): 1–17.
- Hadi, Hasrul, and Sri Agustina. 2016. "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE." *Jurnal Educatio* 11(1): 90–105.
- Hake, R. 2002. Lessons From The Physics Education Reform Effort. || *Ecology an Society*. 5(2).
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group: Klaten.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal At-Taqaddum*. 8(1), 26.
- Herlina, Vivi. 2019. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Miftah, M. 2022. *PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Feniks Muda Sejahtera.

- Moto, Maklonia Meling. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 3(1): 20–28.
- Mujiyanto, Gigit. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Pada Peserta Didik Kelas X Sman 7 Malang Dengan Model Pembelajaran Integratif." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 5(1): 39–54.
- Nilamsari, Natalina. 2014. "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif." *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 13(2): 177–81.
- Putri, Defita Berliani, Fauziyyah Muna Karomah, and Isna Rahmawati. 2024. "Penerapan Media Smart Box Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Gumul Materi Sumber Daya Alam." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629 1(4): 751–57.
- Saleh, Sirajuddin. 2017. "Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung." *Analisis Data Kualitatif* 1: 180.
- Septy Nurfadhillah, M.P.A.P.G.S.D.U.M.T.T. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Setiawan, Hasrian Rudi, Arwin Juli Rakhmadi, and Abu Yazid Raisal. 2021. "Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan Addie." *Jurnal Kumparan Fisika* 4(2): 112–19.
- Suyetno, Agus, and Wahono Solichin. 2020. "Pengembangan Massive Open Online Courses (MOOCs) Pada Materi Pengelasan." *Jurnal Teknik Mesin Dan Pembelajaran* 2(2): 141.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2): 3928–36.