

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR MENGUNAKAN MEDIA SMART BOX PADA MATA PELAJARAN PAI

Giantomi muhammad¹, Siti Rahmawati², Aep Saepudin³, Asep Dudi Suhardini⁴
^{1,2,3}Universitas Islam Bandung

Alamat e-mail : [1giantomi.muhammad@unisba.ac.id](mailto:giantomi.muhammad@unisba.ac.id),
[2rahmawatisitirr@gmail.com](mailto:rahmawatisitirr@gmail.com), [3aep.saepudin@unisba.ac.id](mailto:aep.saepudin@unisba.ac.id),
[4asep.dudi.suhardini@unisba.ac.id](mailto:asep.dudi.suhardini@unisba.ac.id)

ABSTRACT

The importance of increasing student learning motivation is very necessary amidst the increasingly worrying onslaught of online games. Ensure that students' concentration is directed towards positive things that have a good influence on their personality. So that students can understand and apply the learning that has been delivered at school. Islamic Religious Education subjects are an important component for students' personalities that support the formation of good morals. Special active skills are needed that make learning enjoyable. It is felt that smart box media can provide good understanding and increase student learning motivation in Islamic Religious Education subjects. This research uses a qualitative approach with an analytical description method. The aim is to find out the usefulness of smart box media in increasing student learning motivation. Data collection techniques were carried out using interviews, documentation and observation. Meanwhile, data analysis techniques include data reduction, data interpretation, triangulation and conclusions. The results obtained show that the smart box learning media applied in PAI subjects in elementary schools is very useful in increasing students' learning motivation.

Keywords: *Motivation, Learning, Media, Students.*

ABSTRAK

Pentingnya meningkatkan motivasi belajar siswa sangat diperlukan di tengah gempuran permainan daring yang kian mengkhawatirkan. Memastikan konsentrasi siswa terarahkah dengan hal positif yang berpengaruh baik dalam kepribadiannya. Sehingga siswa dapat memahami dan mengamalkan pembelajaran yang telah disampaikan di sekolah. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan komponen penting bagi kepribadian siswa yang mendukung pembentukan akhlak karimah. Diperlukan kecakapan khusus bersifat aktif yang membuat pembelajaran terasa menyenangkan. Media *smart box* dirasa dapat memberikan pemahaman yang baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskripsi analisis. Tujuannya agar mengetahui kebermanfaatan media *smart box* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi serta observasi. Sedangkan teknik analisis data dilakukan reduksi data, tafsiran data, triangulasi, dan kesimpulan. Hasil yang diperoleh bahwasanya media pembelajaran *smart box* yang diterapkan dalam mata pelajaran PAI di sekolah dasar sangat berguna dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Motivasi, Belajar, Media, Siswa

A. Pendahuluan

Banyak persepsi beredar saat ini di masyarakat bahwa semangat belajar anak-anak menurun dari pada tahun-tahun sebelumnya. Anak saat ini lebih senang melakukan permainan daring daripada belajar. Mengakibatkan daya juang yang tentunya menurun dan berdampak pada kekhawatiran keberlanjutan (Santoso, 2022).

Dari data yang ditemukan oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2022, bahwa sekitar 33,44 persen populasi anak usia dini menggunakan gawai nirkabel. Terdiri dari anak-anak usia 0-4 tahun sebanyak 25,5 persen, dan pada populasi anak usia 5-6 tahun sebanyak 52 hingga 76 persen. Adapun yang sudah bisa mengakses internet pada usia 5-6 tahun sebanyak 24,956 persen (Nipitulu, 2023).

Di sisi lain yang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang yakni masih rendahnya minat literasi. Tercatat sekitar 70 persen anak Indonesia memiliki tingkat literasi di bawah standar minimum berdasarkan tes dari *Program for International Student Assessment (PISA)*. Dilihat dari itu masih banyak siswa yang masih menghadapi kesulitan memahami, menganalisis, serta menggunakan informasi secara

efektif, sehingga menurunkan motivasi belajarnya (Gerald, 2023).

Lingkungan pergaulan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut Anggraini, kendala yang terjadi saat ini dalam membentuk suasana yang nyaman dalam pembelajaran adalah perlu adanya lingkungan pergaulan yang mendukung. Lingkungan pergaulan yang baik akan memberikan motivasi besar pada kepribadian seseorang. Sebaliknya, lingkungan yang buruk membawa pada kepribadian yang kurang mendukung (Anggraini, Wulandari, Bella, Anggraini, & Fetriasih, 2023).

Dalam sebuah hadis dijelaskan, dari Rasulullah saw. "Pemisalan teman yang baik dan juga teman yang buruk diibaratkan penjual minyak wangi dan pandai besi. Penjual minyak wangi akan memberikan aromanya atau dapat membeli darinya, walaupun tidak minimal menjadikan bau wangi pada badan. Sedangkan pandai besi, percikannya akan mengenai pakaian, dan apabila tidak maka akan mendapatkan bau dari asap pembakaran yang tak sedap" (HR Bukhori 5534 dan Muslim 2628).

Diperlukan cara dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada umumnya terdapat dua faktor yang mempengaruhinya yakni faktor instristik dan ekstrinsik. Instristik timbul dari dalam kepribadian siswa sedangkan faktor ekstrinsik timbul dari luar kepribadian siswa. Ketika terjadi motivasi instristik dalam kepribadian siswa maka hal tersebut disebabkan dari unsur hati yang mengarah pada pola pikir (Hubley, Edwards, Miele, & Scholer, 2024)

Faktor ekstrinsik berawal dari dorongan luar yakni pengaruh individu atau suatu yang memberikan dorongan. Dalam ranah pembelajaran, faktor ekstrinsik dapat berawal dari dorongan guru atau teman sebaya. Bermula dari saling percaya sehingga memunculkan respons positif yang menggerakkan kepribadian untuk bertindak satu sama lain (Syah & Pertiwi, 2024)

Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dapat menjadi salah satu faktor ekstrinsik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan (Ilmu, Dan, Negeri, & Utara, 2020)

Pandangan Rahim, bahwasanya media pembelajaran merupakan alat, teknik serta metode yang diterapkan

dalam memberikan keefektifan komunikasi juga interaksi antar siswa dan guru dalam rangka penerapan pendidikan dan pengajaran di sekolah. Membantu guru dalam meningkatkan daya kreatif dan inovatif dalam pengajarannya (Rahim, 2023)

Smart Box dalam penelitian ini merupakan bagian media visual yang membantu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media visual merupakan media yang berisikan tampilan menarik, dikemas dengan animasi gambar, membuat siswa tertarik dan melakukan pembelajaran yang terkonsentrasi. Disesuaikan dengan materi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Peng, Lock, & Ali Salah, 2024).

Dalam prinsip agama Islam diperlukannya media khusus sebagai pengenalan terhadap pengetahuan sekitar. Penting sekali sebagai penambah wawasan pengetahuan sehingga dapat menguatkan kepribadian seorang muslim. Hal itu terdapat pada Surat Al-Baqorah Ayat 31 berbunyi “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika

kamu memang benar orang-orang yang benar” (Q.S Al-Baqarah: 31).

Smart Box merupakan media pembelajaran berbentuk kubus berbahan dasar kardus, bagian atasnya terdapat penutup yang dapat dibuka seperti bungkus kado. Pada bagian dalam terdapat empat sisi yang memuat materi singkat disertai gambar animasi. Satu sisinya memuat kantong perilaku guna mencocokkan gambar dan satu sisi ditempatkan permainan roda berputar, serta bagian tutupnya ditambahkan dengan kotak misteri.

Materi yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam media *smart box* disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar kelas IV Bab VIII mengenai “Aku Anak Soleh”. Pilihan materi ditentukan pada sub bab satu dan dua terkait materi salam dan senang menolong orang lain. Materi tersebut menerangkan terkait cara berperilaku baik. Dengan diterapkannya media *smart box* memudahkan siswa dalam membedakan gambar-gambar perilaku baik dan buruk hingga siswa dapat menerapkannya dalam keseharian. Penggunaannya disesuaikan berdasarkan kondisi sekolah yang terbatas sarana dan

prasarana berupa media pembelajaran berbasis teknologi.

Oleh karena itu dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan media *smart box* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penelitian ini bersumbangsih sebagai referensi media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan produktivitas guru dalam melakukan pengajaran di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai guru PAI, melakukan observasi ke sekolah dan menelaah dokumen sebagai penguat dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti juga melakukan teknik analisis data dengan langkah mereduksi data-data yang tersedia, menafsirkan data yang terkumpul, melakukan triangulasi data secara optimal, hingga melakukan kesimpulan atas data yang terkumpul. Lokasi penelitian yang dituju yakni di SDN 194 Sukajadi Kota Bandung. Jl. Karang Tineung No.5A. Cipedes, Kecamatan Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat, 40162.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perolehan data yang dilakukan peneliti di SDN 194 Sukajadi terdapat komponen yang mendukung terkait upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar menggunakan media *smart box*. Sesuai yang telah dijelaskan sebelumnya objek penelitian merupakan siswa kelas IV dalam materi Pendidikan Agama Islam Bab VIII mengenai tentang tema Aku Anak Soleh.

Perencanaan Media *Smart Box*

Media *smart box* merupakan media pembelajaran visual yang terdiri dari kata “KO” yang bermakna kotak, dan “PI” yang maknanya cerdas. Terdapat tiga dimensi di dalam *smart box* tersebut. Sama halnya dengan peti, pada umumnya tempat penyimpanan berbentuk persegi Panjang. Dioprasionalkan cara membukanya dengan mengangkat, menggeser atau memindahkan tutupnya.

Kotak yang mendasarinya dibuat dari berbagai macam bahan yang bervariasi, seperti kardus untuk menyimpan benda yang ringan, begitu juga kotak terbuat dari kayu untuk menyimpan benda-benda berat. Sedangkan kata cerdas bermakna sebagai proses dan langkah-langkah

yang terjalin seiring waktu dengan diawali jangka waktu tertentu hingga pada akhirnya seseorang dapat mengetahuinya berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan. Bahan media *smart box* juga dapat terbuat dari karton dan akrilik. Bahan akrilik memiliki sifat yang tidak mudah rusak maupun terurai sehingga persyaratan media pembelajaran terstruktur dapat terpenuhi.



Gambar 1. Media *Smart Box*

Smart box dimaknai sebagai kotak kecil yang berisi peralatan untuk belajar. Tampilan *Smart box* berwarna dan dipenuhi gambar, melibatkan siswa langsung dalam penggunaannya. Tampilan gambar dan warna yang bervariasi mendukung proses belajar sambil bermain, menarik perhatian dan motivasi belajar siswa.

Smart box dapat melatih daya ingat dan berpikir siswa memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran serta membuat suasana belajar yang menyenangkan sambil bermain sehingga berdampak pada kemampuan kognitif siswa secara optimal. *Smart box* merupakan

media kotak cerdas, berbentuk kotak memiliki dua sisi, satu sisi memuat gambar dan satu sisi lainnya syarat dengan pertanyaan bersumber dari bahan pelajaran.

Smart box dibuat dengan menyesuaikan karakteristik siswa pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Smart box* dalam penelitian ini merupakan media berbahan dasar kardus berbentuk kubus yang memiliki penutup pada bagian atas yang bisa di buka dan bisa dibuka dari salah satu sisi. Di dalamnya terdapat empat sisi yang memiliki unsur dua dimensi dan tiga dimensi. Tiga sisi memuat materi singkat disertai gambar yang menarik dan satu sisi lagi berisi permainan edukasi berbentuk roda berputar. Permainan *spinner up* memuat angka yang berisi pertanyaan mengenai materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditujukan untuk setiap siswa. Pada bagian penutup kubus terdapat kotak misteri yang di dalamnya terdapat gulungan kertas berisi soal pertanyaan mengenai materi Pendidikan Agama Islam yang ditujukan untuk setiap kelompok.

Penerapan Media *Smart Box*

Terdapat langkah-langkah pelaksanaan *smart box* dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu:

Pertama, menyampaikan tujuan kompetensi yang akan dicapai. Mengefektifkan proses pembelajaran agar yang diajarkan oleh guru agar dapat tersampaikan kepada siswa. Kedua, memperkenalkan konsep *smart box* yang akan ditanggapi siswa. Guru memberikan pengarah dan pengenalan terkait media yang akan digunakan guna memudahkan pemahaman siswa. Ketiga, menyampaikan materi Aku Anak Sholeh yang terdapat pada media *smart box*. Guru menjelaskannya dengan seksama dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Keempat, melakukan pengulasan materi yang sudah disampaikan dengan bertanya kepada siswa. Hal tersebut bertujuan untuk memastikan siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Kelima, memulai permainan roda berputar untuk individu. Cara pelaksanaannya, melakukan estafet spidol dari siswa pertama ke siswa selanjutnya sambil bernyanyi. Jika lagu yang dinyanyikan berhenti di salah satu siswa maka siswa tersebut maju ke depan dan mulai memutar *spinner up* hingga berhenti di angka tertentu sesuai anak panah.

Kemudian mengambil pertanyaan yang disediakan sesuai angka yang didapat dan menjawab langsung pertanyaan. Permainan roda berputar ini dilakukan tiga kali.



Gambar 2. Permainan Roda Berputar

Keenam, siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Cara tersebut juga sebagai upaya melatih kekompakan siswa dan mengembangkan sikap kepemimpinan. Ketujuh, guru menjelaskan ide-ide yang akan ditanggapi siswa. Dengannya siswa diajak untuk berpikir inovatif dan kreatif. Ketujuh, setiap perwakilan kelompok diarahkan maju ke depan untuk mengambil surat kecil di dalam kotak misteri mini. Surat kecil tersebut berisi *puzzle* dan soal pertanyaan. Kedelapan, setiap kelompok berdiskusi menyusun *puzzle* dan menjawab pertanyaan dengan durasi waktu 15 menit.



Gambar 3. Penyusunan *Puzzle* dan Permainan Kotak Misteri

Kesembilan, guru dan siswa melakukan koreksi bersama, setelah semua kelompok selesai. Melakukan evaluasi lanjutan untuk memaksimalkan pembelajaran. Kesepuluh, setiap kelompok memberi kesimpulan dan tindak lanjut. Kesebelas, guru melakukan evaluasi dan menutup pelajaran setelah semua kelompok selesai. Kedua belas, guru membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar Siswa setelah menggunakan media *smart box* dan mengarahkan cara pengisian angket tersebut. Ketiga belas, siswa mengumpulkan angket dan peneliti menutup kegiatan belajar.

Kelebihan dan Kekurangan

Terdapat kelebihan dan kekurangan penerapan media *smart box* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun kelebihan *smart box* dalam proses pengajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Guru merasa

terbantu dengan adanya *smart box* sehingga tidak terlalu banyak menerapkan metode ceramah yang membuat siswa jenuh. Dengannya juga membantu siswa dalam mengamati, menangkap, hingga memahami materi ajar. Terkadang dengan penerapan *smart box*, respons siswa lebih cepat dalam memunculkan pemikiran kritis dan inovatif.

Dari segi pembiayaan dalam membuat *smart box* sangat terjangkau, sehingga dapat meminimalisir dana dari uang kantong guru. Cukup menyediakan bahan dasar dari kertas kardus bekas, dapat juga sebagai upaya mengurangi limbah sampah. Selain bahan kardus, bahan-bahan yang lainnya mudah ditemukan dengan harga yang ekonomis. Guru harus mau menyumbangkan sedikit modal dalam pembuatan *smart box*, guna memberikan pola pengajaran yang menyenangkan dan dapat dipahami siswa.

Unsur belajar sambil bermain tertuang dalam penerapan media *smart box*. Mengeksplorasi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam memandang sekitar. *Smart box* memiliki sifat yang

kongkret, mendalami pola penyampaian materi yang maksimal.

Sedangkan kekurangan dari *smart box* dikarenakan sebagai media visual yang tidak bisa menampilkan audio. Biasanya dapat membuat siswa bosan, ditambah dengan pembawaan guru yang kurang menarik terkesan monoton. Ukuran yang cukup besar menyulitkan untuk dibawa-bawa, memakan waktu dan tenaga. Harus apik dalam merawatnya dikarenakan berbahan dasar kardus yang mudah rusak.

Keberhasilan Meningkatkan Motivasi Belajar

Dengan menerapkan media *smart box* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar kelas IV Bab VIII mengenai materi Aku Anak Soleh, siswa sangat bersemangat dan antusias. Semua siswa bersama-sama aktif dalam pembelajaran dan memunculkan pemikiran-pemikiran kritis yang inovatif dan kreatif. Nampak siswa yang saling memberikan motivasi kepada sesama teman untuk lebih eksplorasi dalam menerapkan media *smart box*.

Pada akhir pembelajaran, guru merefleksikan materi disertai sambutan antusias dari siswa. Teriring seruan untuk dapat berlanjut

pembelajaran dengan menggunakan media *smart box*. Seketika guru memberikan tindakan dengan menanyakan materi yang diajarkan, setiap siswa mampu menjawabnya dengan baik.

Pembahasan

Media *Smart Box* sebagai Pilihan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil penelitian di atas, perlunya media pembelajaran yang mendukung dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Rahim, media pembelajaran yang mendukung dapat meningkatkan respons serta stimulus siswa. Dengannya memberikan wawasan yang optimal dan menguatkan jati dirinya (Rahim, 2023). Era globalisasi saat ini diperlukan kecakapan optimal dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa. Tuntutan jaman yang kian berkembang seakan-akan memberi penyadaran pada kepribadian guru untuk dapat meningkatkan kualitas diri dalam melakukan pengajaran.

Media pembelajaran sarana yang baik memuat segala informasi serta pengetahuan sehingga menjadikan pembelajaran efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan

motivasi belajar. Berperan juga sebagai jembatan penyampaian serta pengiriman informasi. Mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar terlaksana (Permana, Hazizah, & Herlambang, 2024).

Dapat dimaknai sebagai alat bantu yang mendukung proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Interaksi antara guru dan siswa semakin mudah sehingga pemahaman siswa dapat meningkat karena diterapkannya media pembelajaran. Selain itu meningkatkan hubungan antara guru dan siswa sehingga menumbuhkan rasa percaya yang memudahkan dalam penerimaan pengetahuan (Muhammad, Elmuna, & Suhardini, 2024).

Media pembelajaran dimaknai sebagai sebuah benda fisik ataupun non fisik umumnya menjadi perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Bertujuan memberikan rangsangan kepribadian siswa sehingga termotivasi dalam belajar. Rangsangan yang ditimbulkan dapat bersifat melekat atau tidak tergantung dari upaya guru dalam menerapkannya (Robinson, 2023).

Sejalan dengan itu, *smart box* sebagai media pembelajaran

memberikan dampak baik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian lain pada umumnya menggali *smart box* sebagai media yang mendukung pembelajaran sosial umum, namun belum menemukan yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian Jovanka dkk. (2004), membahas terkait *smart box* sebagai efektifitas belajar pada pembelajaran Pancasila. Pada penelitian Aminah dkk. (2024), mengungkapkan media *smart box* sebagai upaya peningkatan belajar pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial. Begitu juga dalam penelitian Damayanti (2024), mengungkapkan penerapan *smart box* dalam mata pelajaran matematika. Sehingga dari pada itu, penelitian ini memberikan ruang pada pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai penggugah penerapan *smart box* dalam meningkatkan pengetahuan agama siswa.

Motivasi Belajar sebagai Penguatan Karakter

Sebagai makhluk sosial manusia memerlukan dorongan yang bersifat material dan non material untuk menggugah tekad serta niatan dalam dirinya. Dorongan tersebut dapat dimaknai sebagai motivasi. Orang yang diberikan motivasi akan

menggerakkan niat dan tekadnya untuk maju melangkah dalam tindakan. Motivasi bagian yang tidak terlupakan dalam kehidupan keseharian serta menjadi sarana pencapaian tujuan (Rahman, 2021).

Dalam teori Abraham Maslow dijelaskan terkait hierarki kebutuhan yang mendasari adanya motivasi. Pada teori tersebut bertujuan meningkatkan tingkatan yang rendah kepada tingkatan yang tinggi. Setiap tingkatan berperan sebagai pemenuhan akan motivasi individu dengan cara yang mendukung. Kaitannya dengan proses pendidikan bahwasanya guru harus memiliki sikap bijaksana dengan tidak menyalahkan siswa sebelum mengetahui sebabnya. Guru harus berupaya memenuhi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga sesuai akan prinsip teori mengenai pemenuhan tingkatan rendah kepada tingkatan yang tinggi. Darinya memunculkan motivasi belajar dikarenakan adanya tindakan guru yang melakukan kebijaksanaan atas prinsip keseimbangan (Maslow, 2023).

Dengan itu motivasi menjadi pendorong alamiah pada kepribadian seseorang. Mempengaruhi tingkah laku dalam berbuat sesuai kebutuhan

dalam mencapai tujuan serta performa tertentu. Motivasi sebagai langkah terbaik mengatasi tantangan dan kesulitan sebaik mungkin. Sehingga motivasi sebagai bagian integral untuk mengoptimalkan diri, membawa semangat dan terbentuknya kesungguhan dalam melakukan kegiatan (Jainiyah, Fahrudin, Ismiasih, & Ulfah, 2023)

Indikator terjadinya proses motivasi yaitu: 1) Hasrat dan kemauan mencapai keberhasilan; 2) Dorongan dan kebutuhan belajar; 3) Cita-cita didasari ambisi yang kuat; 4) Apresiasi berserta sanjungan yang timbul dalam diri; 4) Lingkungan positif serta kondusif; dan 5) Kegiatan belajar yang menarik. Untaian indikator tersebut menjadi rujukan dalam membentuk motivasi belajar di sekolah. Perlu dilakukan penelaahan agar dapat meningkatkan motivasi dalam diri (Arifin & Abduh, 2021).

Maka dari itu motivasi dapat juga sebagai sarana dalam penguatan karakter, dikarenakan terbentuknya tekad yang kuat darinya. Lickona, berpendapat bahwa membentuk karakter diperlukan adanya kesadaran diri yang melatar belakangi (Lickona, 2022). Hal tersebut adalah motivasi yang berkembang dalam diri hingga menggerakkan sanubari seseorang.

Membentuk karakter tidak hanya mengandalkan individu lain, diperlukan kemauan dan niatan ikhlas yang menjadikan karakter terbentuk secara baik (Muhammad, Ruswandi, Nurmila, & Zakiyah, 2023).

Media smart box dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagian yang menggabungkan motivasi instristik dan ekstrinsik. Penggabungan tersebut berdasarkan adanya kemauan dalam menggugah motivasi belajar disertai penguatan karakter pada kepribadian siswa.

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai basis

Pengimplementasian prinsip Islam, iman dan ihsan terdapat di dalam kepribadian muslim untuk mengukuhkan jati dirinya. Pendidikan agama Islam basis terpenting upaya pencapaian akhlak karimah. Layaknya setiap muslim mempelajari esensi Al-Quran dan Hadis yang termuat di dalam Pendidikan agama Islam, serta dapat menerapkan tindakan objektif dalam menguatkan iman dan takwa (Muhammad, Eq, & Suhartini, 2021).

Pendidikan agama Islam sebagai usaha sadar membina serta membimbing siswa membentuk kepribadian yang terstruktur dan efisien. Dimaksudkan agar siswa menerapkan ajaran dan norma Islam

untuk ketercapaian kebahagiaan dunia dan akhirat (Muhammad, Rofiani, Arifin, & Ruswandi, 2022).

Nilai-nilai yang termuat dalam Pendidikan Agama Islam merupakan inti dalam menciptakan peradaban unggul. Memuat unsur Ilahiyah serta menggerakkan ruhiyah dan jasadiyah untuk terus melakukan kebaikan di muka bumi. Menghilangkan stigma keburukan yang bersumber dari nafsu syaithoniyah hingga menyebabkan manusia merugi dalam kehidupannya (Sanusi, Suhartini, Nurhakim, Nur'aeni, & Muhammad, 2024).

Di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan menerangkan terkait pelaksanaan pendidikan agama dan keagamaan pada mata pelajaran serta perkuliahan. Tujuannya untuk memberikan pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian manusia beriman dan bertakwa, keterampilan dan kemampuan menerapkan nilai-nilai agama, serta menjalankan dan pengamalan ajaran agama seutuhnya (Yanti & Nursyamsi, 2020).

D. Kesimpulan

Penerapan media smart box pada siswa SDN 194 Sukajadi Kota Bandung pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat mendukung motivasi belajar siswa. Media smart box sangat membantu cara belajar siswa, adanya antusias dan semangat di dalamnya yang memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran yang dapat dipahami siswa. Mengemas pembelajaran yang terpadu dan membentuk pola bermain sambil belajar yang khas pada Pendidikan di sekolah dasar.

Terbuat dari peralatan sederhana mengoptimalkan bahan sekitar sehingga tidak terlalu banyak pengeluaran. Dikemas dengan gambar dan warna yang menarik disertai penjelasan materi pembelajaran "Aku Anak Soleh" menguatkan pemahaman para siswa. Terjadi proses konsentrasi dalam belajar disertai konsep belajar sambil bermain, berdampak pada peningkatan aspek afektif, kongnitif dan psikomotorik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

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://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.778>
- Anggraini, T., Wulandari, A., Bella, H. S., Anggraini, T. W., & Fetriasih, R. (2023). Dampak lingkungan sosial terhadap perkembangan psikologi anak. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(4), 216–225.
- Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar model pembelajaran blended learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201>
- Damayanti, Z., Pandra, V., & Mandasari, N. (2024). Penerapan Media SMAB (Smart Box) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 372–380.
<https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.470>
- Gerald, F. (2023, August 1). 70 Persen Anak Indonesia Memiliki Tingkat Literasi di Bawah Standar Minimum Berdasarkan Tes PISA. *Liputan6*.
- Hubley, C., Edwards, J., Miele, D. B., & Scholer, A. A. (2024). Metamotivational beliefs about intrinsic and extrinsic motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 126(1), 26.
- Ilmu, F., Dan, T., Negeri, U. I., & Utara, S. (2020). Media pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 8.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Lickona, T. (2022). *Character matters (Persoalan karakter): Bagaimana membantu anak mengembangkan penilaian yang baik, integritas, dan kebajikan penting lainnya*. Bumi Aksara.
- Maslow, A. H. (2023). *Motivation And Personality: Motivation And Personality: Unlocking Your Inner Drive and Understanding Human Behavior by AH Maslow*. Prabhat Prakashan.
- Muhammad, G., Elmuna, L., & Suhardini, A. D. (2024). Peran Guru Penggerak terhadap Pembentukan Sikap Spiritualitas Berbasis

- Nasionalisme Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama. *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*, 8(2), 123–137.
- Muhammad, G., Eq, N. A., & Suhartini, A. (2021). THE MORAL CONCEPT OF TASAWUF IN THE PROCESS OF ISLAMIC EDUCATION. *Tadib*, 10(2), 228–236.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.7891>
- Muhammad, G., Rofiani, R., Arifin, B. S., & Ruswandi, U. (2022). Penerapan Pendidikan Agama Islam untuk menjaga kualitas pendidikan islami di Aisyiyah Boarding School Bandung. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 388–399.
- Muhammad, G., Ruswandi, U., Nurmila, N., & Zakiyah, Q. Y. (2023). Implementation of Multicultural Values through the Hidden Curriculum of PAI Subjects in Forming a Peace-loving Character in Junior High Schools. *European Journal of Education and Pedagogy*, 4(6), 113–120.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24018/ejedu.2023.4.6.768>
- Nipitulu, E. L. (2023, May 19). Mencegah Kecanduan Gawai pada Anak. *Kompas.Id*.
- Peng, Y., Lock, I., & Ali Salah, A. (2024). Automated visual analysis for the study of social media effects: Opportunities, approaches, and challenges. *Communication Methods and Measures*, 18(2), 163–185.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Rahim, B. (2023). *Media pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, (November), 289–302.
- Robinson, E. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Animaker Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 18–23.
<https://doi.org/xxxx>
- Santoso, J. (2022). Ketertarikan Game Online daripada Minat Membaca Bagi Anak. *Journal Of Elementary School Education (Jouese)*, 2(2), 105–110.
- Sanusi, I., Suhartini, A., Nurhakim, H. Q., Nur'aeni, U., & Muhammad, G. (2024). Konsep Uswah Hasanah dalam Pendidikan Islam.

Masagi: Jurnal Pendidikan Karakter, 1(1), 1–12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29313/masagi.v1i1.3523>

Syah, M. E., & Pertiwi, D. S. (2024). *Psikologi belajar.* Feniks Muda Sejahtera.

Yanti, N., & Nursyamsi, N. (2020). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional: Telaah Mengenai UU NO. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan PP NO. 55 tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Keagamaan. *Mauizhah: Jurnal Kajian Keislaman,* 10(1), 139–170.
<https://doi.org/xxxx>

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://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.425>