

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Linda Afriyanti<sup>1</sup>, Sri Enggar Kencana Dewi<sup>2</sup>, Nor Kholidin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGMI, Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Huda

Alamat e-mail :

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop Smart Box learning media on the subject of Pancasila education, the material of the meaning of the Pancasila principles in the elementary school community. This study uses the research and development method (Research and Development) with the ADDIE model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects in this study were 22 fourth-grade students of Rejosari State Elementary School. The product development instrument developed was validated by material experts and media experts, and tested through two stages, namely small-scale trials and large-scale trials. The results of validation by the validator and product trials indicate that the Smart Box learning media on the material of the meaning of the Pancasila principles in the fourth-grade elementary school community is very feasible to use. This is obtained based on the percentage of validation results and product trials. The percentage results obtained respectively include material experts at 92%, media experts at 88%, student responses in small-scale trials at 90%, and in large-scale trials at 91.8% all results are included in the "Very Practical" category. In addition, the results of the pre-test and post-test using the N-Gain calculation, which showed a score of 0.56 included in the "Medium" category and a percentage of 56% included in the "Quite Effective" category. Thus, it can be concluded that the Smart Box learning media developed has met the criteria of being very feasible, very practical and quite effective, so it is very suitable for use in the learning process of Pancasila education in grade IV of Elementary School, especially the material on the meaning of the Pancasila principles in society.*

**Keywords:** Learning Media, Pancasila Education, Smart Box

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi makna sila-sila pancasila di masyarakat Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Devolepment*) dengan model ADDIE terdiri dari terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas IV SD Negeri Rejosari. Instrumen pengembangan produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diujicobakan melalui dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Hasil validasi oleh validator dan uji coba

produk menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* pada materi makna sila-sila pancasila di masyarakat kelas IV Sekolah Dasar sangat layak digunakan. Hal tersebut diperoleh berdasarkan persentase hasil validasi dan uji coba produk. Hasil persentase yang diperoleh masing-masing diantaranya yaitu ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar 88%, respon siswa pada uji coba skala kecil sebesar 90%, dan pada uji coba skala besar sebesar 91,8% semua hasilnya termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Selain itu, hasil pre-test dan post-test menggunakan perhitungan N-Gain, yang menunjukkan skor sebesar 0,56 termasuk dalam kategori "Sedang" dan persentase sebesar 56% yang termasuk dalam kategori "Cukup Efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak, sangat praktis dan cukup efektif, sehingga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya materi makna sila-sila pancasila di masyarakat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila, *Smart Box*

## A. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas. Media pembelajaran membantu siswa memperoleh informasi dan pesan yang diberikan oleh guru, sehingga materi pembelajaran dapat di tingkatkan dan membentuk pengetahuan siswa (Solihah, 2023). Media pembelajaran sangat berguna untuk membuat pelajaran menarik bagi siswa, meningkatkan motivasi dalam belajar, menjelaskan pentingnya materi pelajaran, melibatkan siswa, dan meningkatkan strategi metode dalam proses pembelajaran (Sukaryanti et al.,

2023). Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas penyampaian materi pelajaran, pembelajaran jadi lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar (Ningrum & Dahlan, 2023). Media pembelajaran digunakan agar guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik tidak merasakan kebosanan.

Pendidikan pancasila harus menjadi bagian dari kurikulum sekolah dasar untuk menghasilkan generasi yang memahami serta mengamalkan nilai-nilai pancasila dan memahami makna sila-sila pancasila sebagai warga negara Indonesia (Kartini &

Dewi, 2021). Materi makna sila-sila pancasila di masyarakat adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan pancasila dalam kurikulum merdeka di kelas IV SD. Materi tersebut membahas tentang nilai-nilai luhur pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Safitri et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih belum optimal, umumnya sekolah masih terbatas dalam penyediaan media pembelajaran, dan penggunaannya hanya saat proses belajar mengajar. Hasil observasi peneliti pada 2 Desember 2024 di SD Negeri Rejosari menunjukkan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi masih terbatas pada gambar cetak dan soal-soal bergambar sederhana. Hal ini menyebabkan sebagian siswa kesulitan memahami materi dan perkembangan kegiatan siswa terhambat. Dengan rendahnya keaktifan siswa menyebabkan kurangnya umpan balik bagi siswa, siswa kurang tertarik dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Guru kelas juga menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam pelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini memperlihatkan perlunya inovasi

media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi Pendidikan Pancasila.

Berbagai permasalahan diatas, peneliti merasa perlu untuk mengkaji permasalahan mengenai kebutuhan media dalam pembelajaran pendidikan pancasila di perlukan suatu media yang dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan semangat, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Media yang dapat menjadi solusi yaitu media bernama *Smart Box*. *Smart Box* atau kotak pintar adalah media pembelajaran berbentuk kotak dengan dua sisi serta didalamnya terdapat materi, gambar dan game membantu untuk menyampaikan materi pelajaran tersebut (Basori, 2020). *Smart Box* secara istilah berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar. *Smart Box* adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar (Aminah & Yusnaldi, 2024). Media pembelajaran *Smart Box*

adalah media pembelajaran yang memuat materi tentang makna sila-sila pancasila di masyarakat mata pelajaran pendidikan pancasila pada kelas tinggi dengan produk yang menarik dan mudah digunakan. Siswa dapat melihat, memegang, dan mencoba menggunakan secara langsung untuk memahami materi. Media pembelajaran *Smart Box* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi makna sila-sila pancasila di masyarakat, dikarenakan di dalamnya tidak hanya berisi materi, melainkan juga berisi gambar yang relevan terhadap materi pelajaran sehingga dapat membantu memudahkan siswa untuk berfikir lebih konkret dalam memahami materi pelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media inovatif, salah satunya adalah *Smart Box* atau kotak pintar. Sukaryanti et al. (2023) mengembangkan *Smart Box* untuk pembelajaran keragaman di Indonesia dan terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian pula penelitian Fitriani et al. (2021) menunjukkan media kotak pintar dapat membantu pembelajaran berbasis keberlanjutan. Namun, penelitian-penelitian tersebut

umumnya berfokus pada materi IPS atau IPA, sebagian besar menggunakan bahan sederhana seperti kardus, dan model pengembangan tertentu seperti Allessi & Trollip atau diskusi kelompok. Masih sedikit penelitian yang secara khusus mengembangkan media *Smart Box* untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi makna sila-sila Pancasila, dengan pendekatan sistematis berbasis model ADDIE.

Penelitian ini hadir untuk melengkapi kekosongan tersebut dengan mengembangkan media *Smart Box* berbahan triplek yang dirancang lebih tahan lama serta menampilkan konten pembelajaran Pancasila secara visual, interaktif, dan aplikatif. Keunikan penelitian ini terletak pada fokus materinya, yaitu makna sila-sila Pancasila di masyarakat, serta desain produk yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung melalui permainan, simulasi, dan visualisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media *Smart Box* berbasis model ADDIE pada pembelajaran Pendidikan Pancasila

kelas IV SD, (2) menguji kelayakan media melalui validasi ahli materi dan ahli media, serta (3) menilai keefektifan media terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, artikel ini menguji hipotesis bahwa penggunaan *Smart Box* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila akan berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). R&D adalah proses atau langkah-langkah untuk membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan berfungsi sebagai penghubung antara penelitian dasar dan penelitian terapan (Okpatrioka, 2023). Model ADDIE dipilih karena tahapannya sederhana, sistematis, serta sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Rejosari, khususnya pada kelas IV yang

menjadi subjek penelitian. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Rejosari, sedangkan sampel ditentukan secara purposive sebanyak 22 siswa. Subjek lain yang terlibat adalah dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi terdiri atas seorang dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan seorang guru Pendidikan Pancasila, sementara ahli media terdiri atas seorang dosen bidang media pembelajaran dan seorang guru sekolah dasar.

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu (1) observasi untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran, (2) wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, (3) angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media guna menilai kelayakan produk, (4) angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, serta (5) tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengukur efektivitas penggunaan *Smart Box*. Data hasil penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data dari observasi, serta masukan ahli, sedangkan analisis kuantitatif

digunakan untuk mengolah data angket dan hasil tes. Data validasi ahli dihitung menggunakan persentase kelayakan dengan skala Likert, sedangkan respon siswa dianalisis menggunakan persentase skala Gutman. Untuk menguji efektivitas media, digunakan uji N-Gain dengan kriteria tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan peningkatan skor pretest dan posttest.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil**

Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat mata pelajaran pendidikan kelas IV di Sekolah Dasar disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang sudah diterapkan di SD Negeri Rejosari. Prosedur pengembangan media pembelajaran berupa *Smart Box* tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahap.

#### **a. Tahap Analisis**

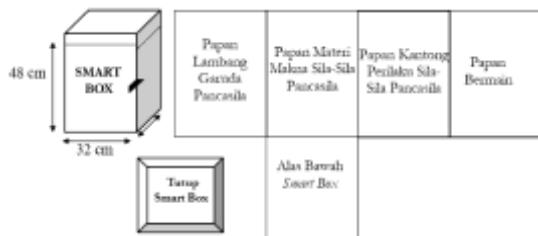
Tahap analisis dilakukan melalui observasi kelas IV SD Negeri Rejosari pada 2 Desember 2024 serta wawancara dengan guru kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru sudah menggunakan media

pembelajaran, tetapi masih terbatas pada gambar cetak dan soal sederhana. Siswa sering kehilangan fokus, bercanda dengan teman, dan kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Guru menyatakan bahwa kurangnya variasi media membuat siswa pasif dan sulit memahami materi makna sila-sila Pancasila.

#### **b. Tahap Desain**

Pada tahap ini, peneliti merancang *Smart Box* berbahan triplek berukuran 48 cm x 32 cm. Desainnya terdiri dari empat sisi: 1) Sisi pertama: lambang Garuda Pancasila dengan simbol-simbol sila yang bisa dilepas-pasang. 2) Sisi kedua: materi makna sila-sila Pancasila dalam masyarakat. 3) Sisi ketiga: kantong perilaku sesuai sila-sila Pancasila. 4) Sisi keempat: permainan spin untuk menambah interaktivitas.

Desain luar *Smart Box* dibuat berwarna dan menarik dengan memanfaatkan aplikasi Canva, sementara bagian dalam disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Adapun desain media *Smart Box* disajikan sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Tampilan Dalam

Nama Media	Gambar Garuda Pancasila dan Boneynya	Gambar Lambang Garuda Pancasila	Gambar Simbol-Simbol Pancasila

Gambar 2 Desain Tampilan Luar

### c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan *Smart Box* berbahan triplek berukuran  $48 \times 32$  cm yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV. Bahan yang digunakan terdiri atas triplek, engsel, paku, stiker cetak, kertas warna, dan perlengkapan sederhana lainnya. Pembuatan dimulai dengan pemotongan triplek sesuai ukuran, perakitan sisi menggunakan engsel agar dapat dibuka-tutup, pelapisan dengan stiker dan kertas warna, serta penambahan elemen visual yang didesain menggunakan aplikasi Canva. Empat sisi *Smart Box* dikembangkan dengan konten berbeda, yaitu lambang Garuda Pancasila, materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat, kantong

perilaku sila-sila Pancasila, dan permainan spin untuk meningkatkan interaktivitas siswa.

Produk akhir *Smart Box* yang dikembangkan ditampilkan pada dokumentasi berikut. Tampilan luar didesain berwarna dengan cover yang menarik, sementara bagian dalam dilengkapi konten pembelajaran berupa lambang Garuda Pancasila, materi makna sila-sila Pancasila, kantong perilaku Pancasila, serta permainan spin untuk siswa.



Gambar 3 Hasil Tampilan Dalam Media *Smart Box*



Gambar 4 Hasil Tampilan Luar Media *Smart Box*

Setelah produk jadi, dilakukan uji validasi oleh empat validator, terdiri atas dua ahli (dosen PGMI dan dosen media pembelajaran) serta dua praktisi (guru sekolah dasar). Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket dengan skala 1–5. Tahap ini bertujuan menilai kelayakan media agar sesuai digunakan sebagai bahan pembelajaran. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi**

Validator	Persentase	Rata - Rata	Kategori
Validator 1	90%		
Validator 2	94%	92%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian ahli materi yang pertama bapak Dr. Ahmad Ulin Ni'am, M.Pd.I memperoleh presentase sebesar 90% ahli materi yang kedua bapak Mulyana, S.Pd. sebagai praktisi ahli materi memperoleh presentase sebesar 94%. Presentase perolehan dari kedua ahli tersebut dikriteriakan “Sangat Layak”. Sehingga materi pada media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

**Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media**

Validator	Persentase	Rata - Rata	Kategori
Validator 1	84%		
Validator 2	92%	88%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian ahli media yang pertama ibu Resti Septikasari, M.Pd memperoleh presentase sebesar 84% ahli media yang kedua ibu Maryam, S.Pd. sebagai praktisi ahli media memperoleh presentase sebesar 92%. Presentase perolehan dari kedua ahli tersebut dikriteriakan “Sangat Layak”. Hal ini membuktikan bahwa media *Smart Box* memiliki kualitas serta desain yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **d. Tahap Implementasi**

Tahap implementasi dilakukan setelah media *Smart Box* dinyatakan sangat layak oleh para validator (ahli materi, ahli media, dan guru praktisi). Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat. Pada tahap implementasi, uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji

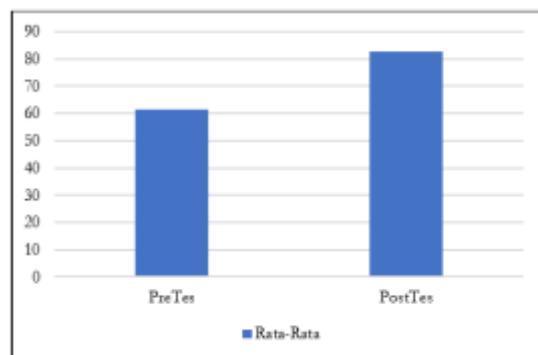
coba skala kecil yang dilaksanakan pada 9 Juni 2025 dengan melibatkan 10 siswa, *Smart Box* digunakan dalam pembelajaran selama dua jam pelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk mengoperasikan fitur-fitur *Smart Box*, termasuk kantong perilaku Pancasila dan permainan spin. Hasil pengisian angket menunjukkan rata-rata respon siswa mencapai 90%, yang termasuk kategori sangat praktis. Selanjutnya, uji coba skala besar dilakukan pada 10 Juni 2025 dengan melibatkan 22 siswa. Kegiatan berlangsung selama dua jam pelajaran dan siswa kembali menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hasil angket menunjukkan rata-rata respon sebesar 93,6%, yang juga termasuk kategori sangat praktis.

**Tabel 3 Hasil Keseluruhan Respon Siswa**

Penilaia n	Persentas e	Rata- Rata	Kategor i
Skala Kecil	90%	91,8 %	Sangat Praktis
Skala Besar	93,6%		

Selain aspek kepraktisan, implementasi juga mengukur efektivitas media melalui pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 61,5, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 82,7. Perhitungan N-Gain menunjukkan

skor 0,56 atau 56%, yang termasuk kategori cukup efektif.



**Grafik 1 Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest**

#### e. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dalam pengembangan media *Smart Box* adalah evaluasi, yang mencakup evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif berupa masukan dari ahli materi dan media yang menghasilkan revisi pada identitas kelas, keamanan bahan spin, dan perbaikan tampilan luar *Smart Box*. Evaluasi sumatif dilakukan melalui angket respon siswa. Pada uji coba kelompok kecil (10 siswa) diperoleh skor rata-rata 90% (sangat praktis), sedangkan pada uji coba kelompok besar (22 siswa) rata-rata mencapai 93,6% (sangat praktis). Beberapa siswa memberi catatan terkait bahasa yang perlu disederhanakan dan ukuran tulisan yang diperbesar, tetapi secara keseluruhan *Smart Box* dinilai menarik, mudah digunakan, dan

efektif mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## **2. Pembahasan**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sangat penting sebagai fondasi pembentukan karakter bangsa. Pada tahap perkembangan kognitif konkret menurut Piaget, siswa SD membutuhkan media yang bersifat visual, manipulatif, dan interaktif agar mampu memahami materi abstrak. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa *Smart Box* sebagai media pembelajaran pada materi makna silsilah Pancasila layak, praktis, dan cukup efektif digunakan.

Dari hasil validasi, ahli materi memberi penilaian 92% dan ahli media 88%, keduanya termasuk kategori sangat layak. Hal ini sejalan dengan kriteria media pembelajaran menurut Sadiman dkk., yaitu kesesuaian materi, akurasi, dan kejelasan penyajian. Validasi tinggi juga dapat dijelaskan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Mayer (2005), yang menegaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui kombinasi visual dan verbal, serta ketika siswa terlibat aktif. *Smart Box* memuat simbol Pancasila, teks sederhana, gambar

ilustratif, dan permainan interaktif yang sesuai dengan prinsip *multimedia*, *signaling*, dan *personalization*.

Respon siswa dalam uji coba skala kecil dan besar menunjukkan rata-rata di atas 90%, termasuk kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan model motivasi ARCS dari Keller dalam Nissa et al. (2021), di mana *Smart Box* terbukti menarik perhatian siswa, relevan dengan pengalaman mereka, menumbuhkan rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan dalam belajar. Siswa merasa antusias karena materi tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga melalui pengalaman bermain.

Dari sisi efektivitas, nilai pretest 61,5 meningkat menjadi 82,7 pada posttest dengan N-Gain 0,56 yang termasuk kategori sedang. Hasil ini mendukung teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Melalui fitur *Smart Box* seperti permainan spin dan kantong perilaku Pancasila, siswa belajar secara aktif, menemukan jawaban, dan mengekspresikan pemahamannya. Temuan ini juga

konsisten dengan penelitian Sukaryanti et al. (2023) yang mengembangkan *Smart Box* untuk materi keragaman budaya dengan hasil peningkatan signifikan, serta penelitian Fitriani et al. (2021) yang menunjukkan media kotak pintar dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian Okta et al. (2025) pun mengonfirmasi bahwa *Smart Box* pada pembelajaran kewarganegaraan mendapat apresiasi tinggi karena membantu siswa memahami nilai Pancasila secara nyata.

Implikasi dari hasil ini adalah bahwa *Smart Box* selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Media ini tidak hanya mendukung pemahaman kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari siswa. Keunggulan lain adalah bahan triplek yang tahan lama dan tidak bergantung pada listrik atau internet, sehingga relevan untuk sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Meskipun demikian, efektivitas masih dalam kategori sedang, menunjukkan perlunya uji coba lebih lama agar siswa dapat mengeksplorasi semua fitur. Evaluasi formatif juga memberi

catatan tentang penyederhanaan bahasa, ukuran huruf, dan keamanan bahan permainan. Dengan demikian, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan lebih luas agar dampak *Smart Box* terhadap hasil belajar dan karakter siswa lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, pembahasan ini memperkuat bahwa *Smart Box* merupakan media yang sangat layak, praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, sekaligus berkontribusi terhadap inovasi media pembelajaran berbasis nilai dan karakter di era Kurikulum Merdeka.

## **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* sangat layak, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, keterbatasan riset ini terletak pada jumlah sampel yang relatif kecil dan durasi uji coba yang singkat sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Penelitian selanjutnya

disarankan melibatkan lebih banyak sekolah dengan waktu implementasi lebih panjang untuk menguji pengaruh *Smart Box* terhadap pembentukan karakter dan hasil belajar siswa secara lebih komprehensif.

## **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.
- Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah. *Al-Abyadh*, 3(2), 52–58.
- Fitriani, F., Hamdu, G., & Respati, R. (2021). Media *Smart Box* untuk Pembelajaran Education for Sustainable Development di Sekolah Dasar. EDUKATIF. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2311–2318.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113–118.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 41(1), 31–48.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel
- Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262.
- Nissa, I. C., Febrilia, B. R. A., Astutik, F., & Iswawan, M. G. (2021). Perspektif siswa terhadap e-learning berdasarkan model motivasi ARCS. *Media Pendidikan Matematika*, 9(1), 19–33.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Okta, W., Arni, Y., Ulandari, R., Meliana, A. E., & Wahyuni, S. (2025). Pengembangan Media *Smart Box* Terhadap Pembelajaran Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila di SD Negeri 165 Palembang. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 22–31.
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek penguatan profil pelajar pancasila: Sebuah orientasi baru pendidikan dalam meningkatkan karakter siswa indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7076–7086.
- Solihah, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Berbasis Pattern Recognition Untuk Kemampuan Membaca Anak Berkebutuhan Khusus Di Sd Negri 2 Kesik* [Undergraduate Thesis]. Universitas Hamzanwadi.

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), 140–149.