

**PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI MIN
1 GRESIK**

Alifa Nur Laili¹, Riysdatur Rosyidah² Raden Syaifuddin³, Hidayatul Annisak⁴,

^{1,2} Mahasiswa PGMI FTK UIN Sunan Ampel Surabaya

³Dosen UIN Sunan Ampel Surabaya

⁴Guru MIN 1 Gresik

¹ alifanurlaili27@gmail.com , ² riysdaturrosyidah@gmail.com

³ syaifuddinraden450@gmail.com , ⁴ enihidayatul100@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the application of Smart Box media in Pancasila Education learning for grade 1 students of MIN 1 Gresik and its influence on increasing student participation. Smart Box media is an interactive game-based media that contains material explanations, classification activities, and spinner quizzes, specifically designed to introduce the values of mutual cooperation in a fun and concrete way. The method used is descriptive qualitative, with data collection through observation and documentation of learning activities. The results of the study showed that Smart Box media was able to arouse students' interest, enthusiasm, and active involvement. Students seemed enthusiastic about participating in activities, both in playing Smart Box and when working on LKPD. The use of this media has a positive impact on creating a lively learning atmosphere, increasing understanding of the material, and encouraging individual student involvement. Thus, Smart Box has proven to be an effective media in instilling Pancasila values through a contextual and fun learning approach.

Keywords: Interactive Media, Smartbox, Student Participation, Mutual Cooperation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media Smart Box dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 1 MIN 1 Gresik serta pengaruhnya terhadap peningkatan partisipasi siswa. Media Smart Box merupakan media interaktif berbasis permainan yang memuat penjelasan materi, aktivitas klasifikasi, dan kuis spinner, dirancang khusus untuk mengenalkan nilai-nilai gotong royong secara menyenangkan dan konkret. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Smart Box mampu membangkitkan minat, semangat, dan keterlibatan aktif siswa. Siswa

tampak antusias mengikuti kegiatan, baik dalam memainkan Smart Box maupun saat mengerjakan LKPD. Penggunaan media ini memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana belajar yang hidup, meningkatkan pemahaman materi, dan mendorong keterlibatan siswa secara individu. Dengan demikian, Smart Box terbukti menjadi media efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Interaktif, Smartbox, Partisipasi Peserta didik, Gotong Royong

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian anak sejak dini. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan di jenjang ini harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik, terutama dalam hal metode, strategi, dan media yang digunakan. (SMP Negeri 1 tomoni, 2023)

Pada anak usia sekolah dasar, khususnya kelas rendah seperti kelas 1, pembelajaran akan lebih efektif apabila dikemas dengan cara yang menyenangkan, konkret, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Anak-anak usia dini masih berada pada tahap berpikir operasional konkret, sehingga mereka

membutuhkan bantuan visual, alat peraga, dan kegiatan langsung untuk memahami suatu konsep. (Putri Harapani & Nurhasanah, 2022)

Salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. (Wulandari et al., 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang efektif. Media dapat berupa benda nyata, gambar, video, alat digital, permainan edukatif, maupun alat bantu lainnya yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan.

Penggunaan media yang tepat akan membantu guru dalam menyampaikan materi, sekaligus membantu peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan. (Wasiyah et al., 2023) Terlebih dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila yang mengandung nilai-nilai luhur seperti gotong royong, kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab, siswa perlu dibantu untuk tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga mengalaminya melalui kegiatan yang menyenangkan dan kontekstual.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pancasila adalah media Smart Box. Media ini merupakan kotak interaktif yang dirancang secara kreatif untuk memuat berbagai aktivitas pembelajaran, mulai dari penjelasan materi, aktivitas klasifikasi, hingga kuis berbentuk spinner. Media ini dikembangkan untuk mendukung pembelajaran materi Gotong Royong pada mata pelajaran Pancasila di kelas 1 MIN 1 Gresik.

Media Smart Box menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik dan aktivitas bermain yang melibatkan siswa secara langsung. (Wijayani et al., 2024) Dalam pelaksanaannya, peserta didik diminta untuk membaca dan memahami jenis-jenis gotong royong, memilih gambar yang sesuai, dan mengklasifikasikan penerapannya di rumah, sekolah, atau masyarakat. Selain itu, siswa juga

mengikuti kuis melalui mekanisme spinner, yang menambah keseruan dan tantangan dalam pembelajaran.

Melalui media ini, siswa tidak hanya memahami materi gotong royong secara konsep, tetapi juga diajak untuk mengamati, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penulisan ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana media Smart Box diterapkan dalam pembelajaran Pancasila serta bagaimana media tersebut dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

B. Metode Penelitian

Artikel ini disusun dengan metode deskriptif kualitatif, berdasarkan pengalaman penulis saat menerapkan media Smart Box dalam pembelajaran Pancasila di kelas. Data diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, interaksi peserta didik, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Penelitian ini tidak melibatkan uji ahli atau penilaian

efektivitas secara kuantitatif, karena fokus utamanya adalah menggambarkan efektivitas media dari pengalaman praktik lapangan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Proses Penerapan Media Smart Box dalam Pembelajaran

Media pembelajaran Smart Box diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran (Pendidikan Pancasila) di kelas 1 MIN 1 Gresik, dengan fokus pada materi gotong royong. Pembelajaran ini menggunakan pendekatan interaktif dan menyenangkan, di mana seluruh peserta didik dilibatkan secara individual, bukan dikelompokkan, agar setiap peserta didik dapat berpartisipasi langsung dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Pada awal pembelajaran, guru memberikan pengantar mengenai pengertian dan pentingnya gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, peserta didik dikenalkan dengan media Smart Box, yang memiliki empat bagian utama:

1. Informasi pengenalan gotong royong
2. Macam-macam kegiatan gotong royong

3. Kotak klasifikasi penerapan gotong royong (di rumah, sekolah, masyarakat)
4. Quiziz spinner yang dapat diputar oleh peserta didik

Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba permainan yang terdapat pada media Smart Box secara individu. Pada bagian ketiga dari Smart Box, terdapat kotak penerapan gotong royong yang terdiri atas tiga kategori: di rumah, di sekolah, dan di masyarakat. Peserta didik diminta mengambil satu gambar dari kumpulan gambar yang telah disediakan oleh guru. Gambar-gambar tersebut menggambarkan berbagai kegiatan gotong royong seperti kerja bakti, membersihkan kelas, atau membantu orang tua di rumah. Tugas mereka adalah menempatkan gambar tersebut ke dalam kategori tempat yang sesuai.

Aktivitas ini ternyata sangat menarik minat peserta didik. Mereka tampak antusias menebak kategori yang tepat. Hal ini menunjukkan keterlibatan aktif peserta didik serta munculnya semangat rasa tanggung jawab dalam pembelajaran.

Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk memainkan spinner kuis yang terdapat di bagian kanan

media. Spinner terdiri dari enam bidang, tiga di antaranya bertuliskan angka 1, 2, dan 3; dan tiga lainnya bertuliskan "ZONK". Ketika spinner diputar dan anak mendapatkan angka, mereka akan mengambil soal kuis yang telah disiapkan pada nomor tersebut. Jika mendapatkan "ZONK", maka peserta didik tidak mendapat soal.

Setelah bermain dengan Smart Box, peserta didik diminta mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD tersebut berisi tiga soal isian singkat dan tugas utama menempelkan gambar ke dalam kategori penerapan gotong royong yang sesuai, seperti yang terdapat dalam Smart Box. Peserta didik tidak dibagi menjadi kelompok karena penting untuk memberi kesempatan eksplorasi dan pengalaman individu kepada setiap siswa. Mereka diberi kebebasan memotong gambar, menempelkan, dan menuliskan jawabannya sendiri.

Respons peserta didik terhadap kegiatan ini sangat baik. Mereka terlihat aktif, ceria, dan fokus saat mengerjakan tugas. Aktivitas memotong dan menempel gambar mendorong keterampilan motorik halus mereka, sementara soal isian

membantu menguji pemahaman mereka terhadap materi gotong royong. Dari hasil pengamatan, sebagian besar peserta didik dapat menyelesaikan LKPD dengan benar dan menunjukkan pemahaman yang meningkat terhadap penerapan nilai gotong royong di berbagai lingkungan.

Langkah-Langkah Pembuatan Media Smart Box

Media Smart Box dibuat dengan bahan-bahan sederhana namun dirancang semenarik mungkin agar dapat memikat perhatian peserta didik kelas 1. Berikut langkah-langkah pembuatannya :

1. Alat dan Bahan
 - Kardus
 - Kertas Metalic
 - Gunting
 - Pisau/silet
 - Double stip/ lem
 - Spidol
 - Stik kayu
 - Gambar print terkait gotong royong
2. Langkah-langkah Pembuatan

Pengaruh Penggunaan Media terhadap Partisipasi Peserta didik

Penggunaan media Smart Box dalam pembelajaran Pancasila

memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan partisipasi siswa, terutama pada kelas rendah seperti kelas 1. Anak-anak usia sekolah dasar, khususnya kelas awal,

cenderung memiliki karakteristik yang aktif, ingin tahu, dan menyukai pembelajaran yang melibatkan unsur bermain. Media Smart Box berhasil menjawab kebutuhan tersebut dengan menggabungkan elemen edukatif dan interaktif secara seimbang.

Dari hasil pelaksanaan di kelas 1 MIN 1 Gresik, terlihat bahwa media ini mampu memancing rasa penasaran dan semangat belajar siswa. Sejak awal kegiatan, siswa sudah tampak antusias saat melihat media Smart Box yang memiliki tampilan menarik dan dilengkapi berbagai aktivitas seperti kuis berputar (spinner), gambar yang bisa dipilih dan ditempelkan, serta pembagian kategori gotong royong.

Saat bermain pada bagian kotak penerapan gotong royong, siswa aktif mengambil gambar satu per satu dan berusaha menempatkan gambar tersebut pada tempat yang sesuai, yakni kategori gotong royong di rumah, sekolah, atau masyarakat. Aktivitas ini tidak hanya melibatkan pemahaman siswa terhadap isi materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan berdasarkan pengamatan terhadap ilustrasi gambar.

	
1. Siapkan Alat dan Bahan	2. Potonglah kardus menjadi 4 bagian
	
3. Gambar yang sudah diprint ditempelkan pada kardus	4. Buatlah bagian penerapan dengan menambahkan kantong dan buat spiner pada bagian quiziz
	
5. Gabunglah potongan kardus menjadi 1 bagian	6. Lapsi bagian luar kardus dengan kertas metalik
	
7. Membuat potongan soal dan gambar ditempelkan distik	8. Tempelkan tulisan dan gambar untuk coverbox
	
9. Buat pengait agar bisa ditutup	10. Media smartbox siap digunakan

Lebih dari itu, permainan spinner kuis juga menambah semangat siswa. Suasana kelas menjadi hidup karena adanya unsur kejutan dari hasil putaran spinner. Anak-anak dengan penuh semangat menunggu giliran mereka untuk memutar spinner. Ketika mendapatkan nomor, mereka merasa senang karena bisa mendapatkan soal dan mencoba menjawab. Bahkan ketika mendapatkan "ZONK", mereka tetap menunjukkan ekspresi penasaran dan berharap dapat kesempatan berikutnya. Ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik mereka untuk terlibat dalam pembelajaran sudah tumbuh.

Selain pada tahap permainan, pengaruh media ini juga sangat terasa saat peserta didik mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD yang digunakan disusun sesuai dengan alur permainan yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga siswa sudah memiliki pemahaman awal yang cukup saat diminta mengerjakannya. Dalam LKPD, siswa diminta untuk menggunting dan menempelkan gambar aktivitas gotong royong ke dalam kategori yang tepat. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan pengalaman konkret bagi

siswa untuk mengenal nilai-nilai gotong royong secara kontekstual.

Dari pelaksanaan ini, terlihat bahwa pembelajaran dengan pendekatan media yang kreatif seperti Smart Box sangat direkomendasikan untuk jenjang kelas awal. Media ini tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap materi Pancasila sejak dini

E. Kesimpulan

Penerapan media Smart Box dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi gotong royong di kelas 1 MIN 1 Gresik, terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik secara signifikan. Media ini tidak hanya menarik perhatian melalui desain visual yang kreatif, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas langsung yang menyenangkan seperti memilih gambar, mengklasifikasikan, serta bermain kuis dengan spinner.

Seluruh rangkaian kegiatan yang terintegrasi dalam Smart Box memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan terlibat secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Hal ini tampak

jelas ketika siswa menunjukkan ketertarikan tinggi saat mencoba permainan Smart Box, serta saat mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan penuh semangat, keceriaan, dan pemahaman yang baik.

Media Smart Box menjadi solusi inovatif dan aplikatif untuk mengajarkan nilai-nilai luhur Pancasila pada jenjang pendidikan dasar, karena mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui pendekatan bermain dan praktik langsung. Oleh karena itu, penggunaan mediapembelajaran kreatif seperti Smart Box sangat direkomendasikan untuk guru-guru kelas awal dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

pentingnya-pendidikan-karakter-di-sekolah/#:~:text=Pendidikan karakter tidak hanya bertujuan,yang efektif di masa depan.

Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212.

<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.227>

Wijayani, T. G., Aini, N., & Pringsewu, U. M. (2024). *Pengembangan media smart box untk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pkn pada materi pancasila*. 8(6), 962–973.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

DAFTAR PUSTAKA

Putri Harapani, M., & Nurhasanah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Pengembang Potensi Belajar Dalam Aspek Keterampilan Membaca Siswa. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(1), 22–32.

SMP Negeri 1 tomoni. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Di Sekolah. 8 *Januari*, 2(4), 1. <https://www.smpn1tomoni.sch.id/>