

Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Materi Bhinneka Tunggal Ika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Kelas II SDN 1 Batunyala Kec. Praya Tengah Kab. Lombok Tengah

¹Lisma Febriani, ²Helmi, ³Syudirman

¹Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negri Mataram, Jl. Gajah Mada No. 100 Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: 220106103.mhs@uinmataram.ac.id

Received: October 2025; Revised: November 2025; Published: December 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* pada materi Bhinneka Tunggal Ika guna meningkatkan pemahaman peserta didik kelas II SDN 1 Batunyala. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik. *Smart Box* dirancang sebagai media konkret, interaktif, dan menyenangkan yang berisi gambar lambang Pancasila, kantong perilaku Pancasila, kartu pahlawan, serta permainan edukatif untuk membantu siswa memahami konsep persatuan dalam keberagaman melalui pengalaman belajar langsung. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, dokumentasi, dan observasi untuk melihat interaksi siswa dengan guru. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif untuk menganalisis hasil angket dan observasi. Proses pengembangan melalui validasi ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan *Smart Box* sebagai media pembelajaran. Subjek uji coba terdiri dari 14 peserta didik kelas II SDN 1 Batunyala. Uji coba dilakukan dalam skala kecil untuk melihat kepraktisan, kemenarikan, serta efektivitas media dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Smart Box* sangat layak digunakan, dengan hasil validasi ahli media sebesar 95% dan validasi ahli materi sebesar 80%. Respon siswa terhadap penggunaan *Smart Box* juga sangat baik dengan rata-rata persentase 84%, yang menandakan bahwa penggunaan media ini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Bhinneka Tunggal Ika. Guru memberikan penilaian yang sangat baik dengan skor 85%, menandakan media mudah digunakan dan mampu menjelaskan materi dengan mudah. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Bhinneka Tunggal Ika.

Kata Kunci: Smart Box, media pembelajaran, Bhinneka Tunggal Ika, model ADDIE, pemahaman peserta didik, sekolah dasar

How to Cite: Febriani, L., Helmi., & Syudirman. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Materi Bhinneka Tunggal Ika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Kelas II SDN 1 Batunyala Kec. Praya Tengah Kab. Lombok Tengah. *Journal of Authentic Research*, 4(2), 2039–2048. <https://doi.org/10.36312/skeevc34>



<https://doi.org/10.36312/skeevc34>

Copyright© 2025, Febriani et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku melalui interaksi pendidik dan siswa dengan sumber belajar guna memungkinkan ia turut serta dan aktif dalam tingkah laku tertentu sebab dalam proses pembelajaran peserta didik merupakan subjek khusus dari Pendidikan (Dasopang, 2017). Pembelajaran dilakukan dengan

tujuan untuk mencapai tujuan belajar. Dengan adanya tujuan yang jelas, baik guru maupun siswa akan lebih termotivasi dalam proses belajar-mengajar (Fernando et al., 2024). Pembelajaran Adalah upaya membelajarkan siswa dengan perancangan pembelajaran merupakan penentuan upaya tersebut agar muncul perilaku belajar (Hamzah, 2024). Tujuan belajar tidak hanya berfungsi sebagai penduan, tetapi juga sebagai dorongan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, terutama di tingkat sekolah dasar (Utami et al., 2024). Ketika pembelajaran dikemas dengan cara yang menarik dan interaktif, siswa akan lebih bersemangat untuk berpartisipasi dan memahami materi yang diajarkan (Tabina et al., 2024). Untuk mencapai tujuan ini, pendidik menggunakan berbagai macam model, strategi, metode, pendekatan hingga berbagai macam media untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih bermakna (Ramdani et al., 2023).

Media dalam pembelajaran juga sangat penting digunakan untuk menyalurkan informasi sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran, dan perasan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai pembelajaran tertentu (Ramadani et al., 2023). Adanya media dalam pembelajaran diharapkan dapat mengurangi kesan dibentuk siswa bahwa guru sebagai satu-satunya sumber informasi bagi siswa. Media yang digunakan dapat berupa orang (narasumber), alat dan bahan, ataupun lingkungan yang ada di sekitar siswa (Fahmi et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bentuk selama proses kegiatan belajar dapat membantu mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar (Arifin & Azizah, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Batunyala, bahwa penggunaan media dalam pembelajaran masih sangat terbatas, media pembelajaran yang pernah diterapkan di kelas 2 SDN 1 Batunyala seperti media gambar yang tentunya hanya pada materi itu-itu saja, dan yang paling sering digunakan adalah media papan tulis. Keterbatasan penggunaan media di SDN 1 Batunyala menyebabkan kegiatan pembelajaran yang terjadi cenderung monoton dan membosankan. Guru hanya menjelaskan materi pelajaran melalui buku paket dan papan tulis, apalagi ketika materi pelajaran Bhineka Tunggal Ika. Hal itulah yang menyebabkan kebanyakan siswa benar-benar merasa bosan saat akan diajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena guru hanya menggunakan media buku paket dan papan tulis.

Permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Amelia et al., 2025) . Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan sulit memahami konsep-konsep abstrak seperti Bhinneka Tunggal Ika. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 1 Batunyala, nilai rata-rata siswa kelas II pada materi Bhinneka Tunggal Ika hanya mencapai 65, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas II menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi Bhinneka Tunggal Ika karena kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Winarno et al., 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Zuhriyah, 2020). Adapun media pembelajaran yang ditawarkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berupa *Smart Box* (Aminah & Yusnaldi, 2024).

Media pembelajaran *Smart Box* adalah media pembelajaran yang memungkinkan peningkatan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika mata Pelajaran Pancasila karena mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak secara lebih optimal media ini dapat melatih daya ingat dan daya fikir anak dalam memecahkan masalah sebab terdapat proses belajar sambil bermain yang menyenangkan (Pramudya & Paksi, 2024). Media *smart box* juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak karna tampilan gambar dan warnanya serta melibatkan anak untuk menggunakan secara langsung. *Smart box* juga melatih daya ingat dan daya fikir anak dalam memecahkan masalah melalui proses belajar sambil bermain (Damayanti et al., 2024). Media pembelajaran *smart box* dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar anak. Memerlukan perancangan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya (Andini, 2025). Kelemahan media pembelajaran yang sudah ada, yaitu keterbatasan konten dan fitur (Budiman, 2022). Media Smart Box yang sudah ada mungkin memiliki keterbatasan konten yang tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang semakin kompleks dan dinamis. Selain itu, media Smart Box yang sudah ada mungkin memiliki keterbatasan fitur yang tidak dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang semakin kompleks (Sutari et al., 2025). Pengembangan media Smart Box ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan tersebut dengan meningkatkan kualitas dan kuantitas konten serta menambahkan fitur-fitur yang lebih interaktif dan menarik (Maulidina et al., 2025).

Media *Smart box* juga dapat digunakan sebagai media yang mendukung proses belajar mengajar tujuannya adalah untuk melatih keterampilan belajar siswa serta untuk meningkatkan kemampuan daya ingat siswa, *Smart box* yakni alat bantu yang dibentuk untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa (Agustini, 2024). Alat tersebut dibuat dari bahan kardus yang didaur ulang sehingga dapat dibentuk menjadi balok atau kubus, dan didalamnya bisa ditempatkan berbagai objek seperti gambar, kartu huruf, dan lainnya (Tesya, 2021).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Sesuai dengan pandangan (Anafi et al., 2021) Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN 1 Batunyala yang berjumlah 14 orang. Karakteristik subjek penelitian adalah siswa kelas II dengan rentang usia 7-8 tahun. Kemampuan awal siswa dalam materi Bhinneka Tunggal Ika masih rendah, yang ditunjukkan dengan kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran serta hasil belajar yang belum optimal. Kondisi ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Bhinneka Tunggal Ika masih rendah, ditandai dengan kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran serta hasil belajar yang belum optimal. Kondisi tersebut

disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan pemahaman peserta didik melalui pengembangan dan penerapan media pembelajaran Smart Box (Apriana & Budiarti, 2025).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon peserta didik, lembar penilaian guru, dan dokumentasi (Saputri et al., 2023). Kriteria pemilihan validator ahli adalah sebagai berikut (Rizqi & Faujianor, 2024): (1) memiliki pendidikan minimal S2 di bidang pendidikan atau desain pembelajaran, (2) memiliki pengalaman minimal 3 tahun dalam mengembangkan atau mengevaluasi media pembelajaran, (3) memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi Bhinneka Tunggal Ika dan karakteristik siswa sekolah dasar. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan, kejelasan gambar, kemenarikan, ketahanan bahan, dan kemudahan penggunaan media Smart Box. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, ketepatan konsep, sistematika penyajian, serta keterpahaman materi bagi peserta didik (Saluni et al., 2025). Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media Smart Box dalam pembelajaran. Lembar penilaian guru digunakan untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media dalam proses pembelajaran (Haifa et al., 2025). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan proses pembelajaran, serta hasil kerja peserta didik selama pelaksanaan penelitian. Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian akan diuji menggunakan rumus yang sesuai. Hasil uji validitas dan reliabilitas akan digunakan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dengan konsisten (Verawati et al., 2022).

Prosedur pelaksanaan uji coba dilakukan sebagai berikut (Sukaryanti et al., 2023): (1) Peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan cara penggunaan media Smart Box kepada siswa. (2) Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberikan kesempatan untuk menggunakan media Smart Box secara bergantian. (3) Peneliti mengamati aktivitas siswa selama menggunakan media dan mencatat respons mereka. (4) Setelah selesai menggunakan media, siswa mengisi angket respon untuk memberikan penilaian terhadap media. (5) Guru memberikan penilaian terhadap kepraktisan dan efektivitas media menggunakan lembar penilaian guru. Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, penilaian dilanjutkan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas II SDN 1 Batunyala. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menggunakan media Smart Box dalam proses pembelajaran, kemudian mengisi angket respon yang bertujuan untuk menilai tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dalam pembelajaran. Selain itu, guru kelas juga memberikan penilaian terhadap media menggunakan lembar penilaian guru yang mencakup aspek kepraktisan, efektivitas, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Seluruh data hasil penilaian selanjutnya dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media Smart Box sebagai media pembelajaran (Wahyuni et al., 2021).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN 1 Batunyala yang berjumlah 14 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil

observasi awal yang menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Bhinneka Tunggal Ika masih rendah, ditandai dengan kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran serta hasil belajar yang belum optimal. Kondisi tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan pemahaman peserta didik melalui pengembangan dan penerapan media pembelajaran Smart Box.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon peserta didik, lembar penilaian guru, dan dokumentasi. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek tampilan, kejelasan gambar, kemenarikan, ketahanan bahan, dan kemudahan penggunaan media Smart Box. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, ketepatan konsep, sistematika penyajian, serta keterpahaman materi bagi peserta didik (Saputri et al., 2023).

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat media Smart Box dalam pembelajaran. Lembar penilaian guru digunakan untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media dalam proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan proses pembelajaran, serta hasil kerja peserta didik selama pelaksanaan penelitian (Haifa et al., 2025).

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Penilaian diawali dengan validasi ahli, yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai aspek tampilan, kemenarikan, kejelasan gambar, kekuatan bahan, serta kemudahan penggunaan media Smart Box. Sementara itu, ahli materi menilai kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, ketepatan konsep, sistematika penyajian, serta keterpahaman materi bagi peserta didik. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diuji cobakan (Amin et al., 2021).

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, penilaian dilanjutkan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas II SDN 1 Batunyala. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menggunakan media Smart Box dalam proses pembelajaran, kemudian mengisi angket respon yang bertujuan untuk menilai tingkat kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta manfaat media dalam pembelajaran.

Selain itu, guru kelas juga memberikan penilaian terhadap media menggunakan lembar penilaian guru yang mencakup aspek kepraktisan, efektivitas, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Seluruh data hasil penilaian selanjutnya dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media Smart Box sebagai media pembelajaran.

Indikator Keberhasilan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Smart Box dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator sebagai berikut: media dinyatakan valid apabila hasil validasi ahli media mencapai persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli materi mencapai persentase sebesar 80% dengan kategori layak; media dinyatakan praktis apabila hasil penilaian guru mencapai persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik; serta media dinyatakan menarik dan efektif apabila hasil angket respon peserta didik mencapai persentase sebesar 84% dengan kategori

sangat baik, yang menunjukkan bahwa media Smart Box mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi Bhinneka Tunggal Ika.

Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, kemenarikan, dan efektivitas media pembelajaran Smart Box yang dikembangkan. Analisis validitas dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan produk. Selanjutnya, analisis kepraktisan diperoleh dari hasil penilaian guru, sedangkan analisis kemenarikan dan efektivitas diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap penggunaan media Smart Box dalam pembelajaran materi Bhinneka Tunggal Ika (Jarmita et al., 2020).

Hasil persentase yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan media untuk menentukan kategori hasil penilaian. Kriteria penskoran kelayakan media pembelajaran Smart Box merujuk pada Tabel 1, sedangkan interpretasi keterlaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran merujuk pada Tabel 2. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan akhir media Smart Box sebagai media pembelajaran di kelas II SDN 1 Batunyala.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Kelayakan Media Smart Box

Skor Rentang Skor	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
4	16–20	86–100%	Sangat Layak
3	11–15	71–85%	Layak
2	6–10	56–70%	Cukup Layak
1	1–5	≤ 55%	Tidak Layak

Tabel 2. Kriteria Penskoran Kepraktisan dan Kemenarikan Media Pembelajaran

Skor	Rentang Skor	Persentase (%)	Kategori	Interpretasi
4	16–20	80–100%	Sangat Baik	Media sangat praktis dan sangat menarik
3	11–15	60–79%	Baik	Media praktis dan menarik
2	6–10	40–59%	Cukup	Media cukup praktis dan menarik
1	1–5	< 40%	Kurang	Media kurang praktis dan kurang menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Smart Box dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan tersebut dengan menghadirkan media yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan. Smart Box dirancang dengan berbagai komponen seperti gambar lambang Pancasila, kantong perilaku Pancasila, kartu pahlawan, serta permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.



Melalui media ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga terlibat langsung melalui aktivitas mengamati, mencocokkan, memilih, dan bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Rahayu & Vidya, 2022).

Pengembangan media pembelajaran Smart Box pada materi *Bhinneka Tunggal Ika* didasarkan pada kebutuhan peserta didik kelas II sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret (Sukaryanti et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Batunyala, pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi *Bhinneka Tunggal Ika* masih didominasi oleh metode ceramah tanpa dukungan media yang variatif. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, peserta didik kurang aktif, serta pemahaman terhadap konsep persatuan dalam keberagaman belum optimal. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami makna simbol, perilaku sesuai nilai Pancasila, serta contoh konkret persatuan dalam kehidupan sehari-hari.

Media Smart Box dikembangkan sebagai solusi atas permasalahan tersebut dengan menghadirkan media yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan. Smart Box dirancang dengan berbagai komponen seperti gambar lambang Pancasila, kantong perilaku Pancasila, kartu pahlawan, serta permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas rendah (Ramadhani et al., 2025). Melalui media ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga terlibat langsung melalui aktivitas mengamati, mencocokkan, memilih, dan bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Rahayu & Vidya, 2022).

Hasil validasi ahli media yang berada pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa Smart Box telah memenuhi aspek teknis dan visual sebagai media pembelajaran yang baik. Tampilan media yang menarik, penggunaan warna yang cerah, gambar yang jelas, serta bahan yang aman dan kuat menjadikan media ini sesuai digunakan oleh peserta didik kelas II. Kemenarikan tampilan sangat berpengaruh terhadap perhatian dan minat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Sementara itu, hasil validasi ahli materi yang berada pada kategori layak menunjukkan bahwa isi materi dalam Smart Box telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, khususnya pada materi *Bhinneka Tunggal Ika*. Materi yang disajikan dalam bentuk gambar, kartu, dan permainan membantu peserta didik memahami konsep persatuan, keberagaman suku, budaya, serta pentingnya hidup rukun dalam perbedaan (Harjanti et al., 2022). Meskipun demikian, terdapat beberapa

saran perbaikan dari ahli materi terkait penyederhanaan bahasa dan penyesuaian tingkat kesulitan soal agar lebih sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik kelas II.

Dari segi kepraktisan, hasil penilaian guru menunjukkan bahwa Smart Box sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media, menjelaskan petunjuk penggunaan, maupun mengaitkan aktivitas dalam Smart Box dengan tujuan pembelajaran. Media ini juga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif, tidak monoton, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Respon peserta didik yang berada pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa Smart Box memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi. Peserta didik terlihat antusias, senang, dan lebih aktif ketika belajar menggunakan media ini. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat peserta didik tidak merasa terbebani, melainkan merasa sedang bermain sambil belajar. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi Bhinneka Tunggal Ika (Putri et al., 2025).

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli, penilaian guru, dan respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media Smart Box tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga efektif secara praktis dalam membantu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar. Media ini mampu menjembatani materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil penelitian diperoleh melalui tahapan validasi ahli, uji coba terbatas, penilaian guru, dan pengisian angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran Smart Box.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media Smart Box memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini mencakup aspek tampilan, kemenarikan desain, kejelasan gambar, kekuatan bahan, serta kemudahan penggunaan media.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 80% dengan kategori layak. Penilaian meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, ketepatan isi materi, sistematika penyajian, serta keterpahaman materi oleh peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak digunakan dengan melakukan revisi kecil sesuai saran ahli.

Hasil penilaian guru terhadap penggunaan media Smart Box memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media Smart Box memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi, mudah digunakan dalam pembelajaran, serta efektif dalam membantu guru menyampaikan materi Bhinneka Tunggal Ika secara konkret.

Hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran dengan Smart Box menarik, menyenangkan, dan membantu memahami materi dengan lebih mudah. Peserta didik juga terlihat lebih aktif dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, media pembelajaran Smart Box dinyatakan sangat layak, praktis, menarik, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Bhinneka Tunggal Ika di kelas II SDN 1 Batunyala.

KESIMPULAN

- **Ringkasan Temuan Utama:**

Pengembangan media Smart Box pada materi Bhinneka Tunggal Ika menggunakan model ADDIE yang melalui 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media Smart Box didesain dengan tampilan menarik dan komponen interaktif yang relevan dengan materi pembelajaran. Media Smart Box dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Ahli media memberikan nilai rata-rata 95% (sangat layak), sedangkan ahli materi memberikan nilai rata-rata 80% (layak). Implementasi media Smart Box dalam pembelajaran di kelas II SDN 1 Batunyala menunjukkan hasil yang positif. Respon peserta didik terhadap penggunaan media Smart Box memperoleh nilai rata-rata sebesar 84% (sangat baik). Guru juga memberikan respon positif dengan nilai rata-rata 85% (sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Smart Box dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

- **Keterbatasan Penelitian:**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SDN 1 Batunyala, dengan jumlah sampel yang terbatas, yaitu 14 peserta didik kelas II. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini hanya mengukur efektivitas media Smart Box dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Bhinneka Tunggal Ika. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas media ini pada materi lain atau mata pelajaran lain. Ketiga, penelitian ini tidak membandingkan penggunaan media Smart Box dengan metode pembelajaran lain. Penelitian selanjutnya dapat membandingkan efektivitas Smart Box dengan metode ceramah, diskusi, atau demonstrasi untuk mengetahui metode mana yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

- **Implikasi Teoretis:**

Secara teoretis, penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif jika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media Smart Box memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga mereka dapat membangun pemahaman sendiri tentang materi yang dipelajari. Penelitian ini juga mendukung teori *Multiple Intelligences* yang menyatakan bahwa setiap individu memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Media Smart Box dirancang dengan berbagai komponen yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

- **Implikasi Praktis:**

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa media Smart Box dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Bhinneka Tunggal Ika. Guru dapat menggunakan media Smart Box sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih

menarik, interaktif, dan menyenangkan. Sekolah dapat menyediakan media Smart Box sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk mendukung implementasi kurikulum yang berbasis aktivitas.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran **Smart Box** dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat konsep abstrak seperti *Bhinneka Tunggal Ika*, agar pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Selain itu, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran inovatif melalui pelatihan dan kegiatan pengembangan profesional secara berkelanjutan agar pemanfaatan media pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Pihak sekolah juga disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis aktivitas, seperti ruang kelas yang memungkinkan pengaturan tempat duduk secara fleksibel serta kelengkapan alat peraga pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar aktif peserta didik. Selanjutnya, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menguji penggunaan media Smart Box pada materi lain dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun pada jenjang kelas yang berbeda, serta pada kondisi sekolah yang beragam, guna menguji keberlanjutan dan generalisasi temuan penelitian ini.

Selain saran yang telah disampaikan, guru disarankan untuk mengimplementasikan media Smart Box secara lebih terstruktur, misalnya dengan menyiapkan langkah penggunaan sebelum pembelajaran dimulai, mengatur alur aktivitas siswa saat menggunakan komponen media seperti kantong perilaku Pancasila dan kartu pahlawan agar lebih efektif, serta melakukan evaluasi setelah setiap pertemuan untuk melihat perkembangan pemahaman siswa berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Guru juga dapat mengombinasikan Smart Box dengan metode diskusi dan tanya jawab untuk mendorong keterlibatan siswa secara maksimal selama proses pembelajaran Pancasila. Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan media serupa dapat diarahkan pada integrasi teknologi digital, misalnya membuat Smart Box berbasis multimedia atau aplikasi interaktif sehingga konten dapat diakses lebih luas dan meningkatkan daya tarik siswa sebagaimana kelemahan media non-digital yang masih membutuhkan persiapan manual. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas uji coba pada jenjang kelas yang lebih tinggi atau pada materi Pancasila lainnya, sehingga efektivitas media dapat dibandingkan dan dikembangkan menjadi inovasi pembelajaran yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Agustini, S. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 41-56.

- Amelia, C. R., Zakiah, L., & Utami, N. C. M. (2025). Pengembangan Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 265-275.
- Amin, N., Oviana, W., & Ghassani, F. (2021). Feasibility of Web-Based E-Book Learning Media Using Anyflip Web on Digestive System Materials. *Bioeducation Journal*, 5(2), 99-110.
- 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.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Andini, N. H. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Kemampuan Mengenal Angka untuk Anak Tuna Grahita. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 2(1), 69-73.
- Apriana, D. G., & Budiarti, M. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Materi Bencana Alam Melalui Model PBL Berbantuan Media Smart Box Di SDN Gulun 01 Magetan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 345-357.
- Arifin, H. N., & Azizah, N. (2022). Penerapan Media Pembelajaran PPT (Power Point) Melalui Google Meet Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar PAI Siswa Kelas V SDN 3 Jimbaran. *Widya Balina*, 7(1), 345-358.
- Budiman, B. (2022). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 149-156.
- 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.
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Fahmi, F., Anas, N., Ningsih, R. W., Khairiah, R., & Permana, W. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sederhana Sebagai Sumber Belajar: Use Of Simple Learning Media as A Source of Learning. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 57-63.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Haifa, S., Hanikah, H., & Darmini, M. (2025). Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Materi Tradisi dan Budaya di Kelas III SDN 1 Lemahabang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 711-722.
- Hamzah, R. A., Mesra, R., Karo, K. B., Alifah, N., Hartini, A., Agusta, H. G. P., ... & Pinasti, T. (2024). Strategi pembelajaran abad 21. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Harjanti, E., Purnamasari, I., & Sumarno, S. (2022). Pembelajaran kartu permainan berbasis profil pelajar Pancasila untuk meningkatkan pemahaman konsep tema persatuan dalam perbedaan siswa kelas VI SD. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(2), 117-125.

- Jarmita, N., Chandrawati, A. E., & Zulfiati, Z. (2020). Pengembangan Media Seven in One Ditinjau Dari Uji Kelayakan Dan Uji Kepraktisan Di Kelas V Mi/Sd Di Banda Aceh. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 21(1), 111-126.
- Maulidina, N., Faulia, A., & Oktaviani, D. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA FASE A PADA MATA PELAJARAN IPS. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 179-191.
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10).
- Putri, Y. C., Sandra, C., & Pamela, I. S. (2025). Upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika dengan menggunakan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 122-128.
- Rahayu, S., SD, S. P., & Vidya, A. (2022). *Desain pembelajaran aktif (active learning)*. Ananta Vidya.
- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99-106.
- Ramadhani, N. P., Nazilah, R. H., Devi, J. R., Salsabila, I., Susanti, S., Sukardi, A. T. N., ... & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Rendah SD Negeri Lidah Wetan II/462. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 3(1), 1-16.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi dan teori pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20-31.
- Rizqi, M., & Faujianor, A. (2024). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio pada Materi Wudhu. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3), 414-422.
- Saluni, M., Pomalingo, S., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan Media Smart Box pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas V Sekolah Dasar. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 1804-1815.
- Saputri, D., Mellisa, M., Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133-151.
- Saputri, D., Mellisa, M., Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133-151.
- 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.

- 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.
- Sutari, D., Hestiana, I., & Adetia, M. F. (2025). Pengembangan Media Smart Box Dengan Judul Aku Berperilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Dalam Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 88-92.
- Tabina, M. H. C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493-2502.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082.
- Verawati, N. N. S. P., Iswara, A., & Wahyudi, W. (2022). Validitas perangkat pembelajaran berbasis model kooperatif tipe student facilitator and explaining (SFAE) untuk meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(1), 1-7.
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi mata pelajaran tematik kelas IV sekolah dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301-311.
- Winarno, W. W., Rusnaini, R., Muchtarom, M., Yuliandri, E., Al Rasyid, M., & Suryaningsih, A. (2020). Analisis kesulitan guru PPKn dalam mengembangkan materi pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 97-112.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.