



Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pancasila, Norma dan Aturan Serta Hak dan Kewajiban Kelas III di SD Negeri 79 Palembang

Nyayu Hujjatur Rodhiyah¹, Yusni Arni², Mela Astriani³, Dewi Santi Kasari⁴, Desti Selinayanti⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Corresponding Author: ✉ : yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received
10 March 2025
Revised
21 March 2025
Accepted
05 April 2025

Key Word

How to cite

This study intends to characterize the comprehension of Pancasila Education among fourth grade students at SD Negeri 79 Palembang prior to the introduction of Smart Box media, ascertain whether Smart Box media is beneficial in enhancing students' comprehension, and examine the variables that affect its learning efficacy. It is anticipated that this research will yield both theoretical and practical advantages. The study will theoretically contribute to the body of knowledge on the use of interactive media in education, particularly Pancasila Education, and offer empirical evidence regarding the efficacy of Smart Box media in enhancing students' cognitive capacities. Practically, this study can offer innovative and effective learning methods for teachers, improve students' understanding of Pancasila Education, and be a reference for schools in developing more interesting and effective curriculum and learning methods.

Education, Civics, Development, Students, Smart Box, Pancasila

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kunci dalam pembentukan akhlak dan karakter positif setiap individu serta perkembangan masyarakat. Mengingat pentingnya peran pendidikan dalam membentuk individu dalam masyarakat, maka upaya peningkatan mutu pendidikan harus sejalan dengan peningkatan mutu proses pembelajaran di kelas. Istilah umum dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar, sumber belajar, dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila pendidik menggunakan berbagai model, teknik, pendekatan, dan media untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka pembelajaran akan menyenangkan. (Hartono, Prayitno, dan Karni, 2024)

Pendidikan merupakan proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam upaya membantunya berkembang sebagai manusia melalui

pengajaran dan pelatihan. Lebih lanjut, Ki Hajar Dewantara, seorang pelopor dalam bidang pendidikan, menegaskan bahwa segala upaya untuk meningkatkan karakter, kecerdasan, dan atribut fisik anak diperlukan untuk memajukan kesempurnaan hidup, yang berarti membesarkan anak sesuai dengan masyarakat dan alam. Menurut Karani Buseri, pendidikan formal dan informal telah mendarah daging dalam diri manusia sejati sejak zaman dahulu (Angelya, Saputra, Amani, Sukatin, & Hariyanto, 2022).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (22).

Salah satu aspek terpenting dalam kehidupan seseorang adalah pendidikan. Pendidikan menentukan arah dan masa depan hidupnya. Pendidikan tetap menjadi kebutuhan dasar manusia, meskipun pendapatnya berbeda-beda. Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat berkembang secara seimbang, terintegrasi, harmonis, dan dinamis dalam mencapai tujuan hidup kemanusiaan (Arni & Fitri, Menggali Potensi Menemukan Nilai Dalam Setiap Tahapan Perkembangan Peserta Didik, 2024)

Dalam lingkungan belajar, pembelajaran merupakan hasil interaksi antara peserta didik dan guru. Pembelajaran juga melibatkan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan karakternya dengan bantuan guru. Tujuan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi pengalaman belajar dengan menumbuhkan lingkungan belajar internal. Media pembelajaran tidak diragukan lagi diperlukan selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Menurut Kaniawati, Mardani, Lestari, Ulan, dan Setiawan (2023), media pembelajaran merupakan instrumen atau sumber yang dapat mendukung guru dan peserta didik dalam mengelola suatu proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas dan terdiri dari serangkaian pelajaran yang telah direncanakan dan disusun sedemikian rupa sehingga memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Selain itu, keterampilan mengajar diperlukan di dalam kelas untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, dimana pembelajaran saat ini disesuaikan dengan Modul Pengajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan Modul Proyek sesuai dengan kurikulum terkini guna memenuhi tujuan kurikulum (Marfu'ah, Zaenuri, Masrukun, & Walid, 2022). Sasaran pembelajaran adalah serangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara rasional dan metodis selama fase pembelajaran untuk membantu siswa mencapai ambang batas pembelajaran. Pada akhir fase, guru dan siswa dapat menggunakan Alur Sasaran Pembelajaran sebagai panduan untuk mencapai Capaian Pembelajaran. Instruktur dapat membuat Alur Sasaran Pembelajaran mereka sendiri berdasarkan kebutuhan dan konteks siswa di kelas

mereka. Pemerintah membuat panduan untuk mengumpulkan perangkat pengajaran dan menawarkan sejumlah contoh alur pembelajaran yang dapat langsung digunakan atau diubah (Akila, Saputri, Nurhasanah, & Mustafiyanti, 2024).

Kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti "tengah," "perantara," dan "pengantar." Akibatnya, media dapat dilihat sebagai pengantar atau sarana untuk mengkomunikasikan informasi dari penyaji kepada penerima. Oleh karena itu, media berfungsi sebagai wahana bagi pesan yang ingin disampaikan sumber kepada audiens yang dituju, kontennya bersifat edukatif, dan proses pembelajaran adalah hasil akhirnya. (Saputri, Wijaya, Septiyani, Daniyati, & Setiawan, 2023)

Sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi dari guru agar materi ajar dapat lebih ditingkatkan dan siswa dapat membentuk pengetahuan, media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan dan sesuai dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran (Sholihah 2023; 5). Menurut Astuti, Suriyana, dan Setyowati (2024), media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar, menjelaskan nilai sumber belajar, melibatkan siswa, dan memvariasikan pendekatan pembelajaran.

Pada hakikatnya, media pembelajaran merupakan salah satu cara komunikator (guru) menyampaikan informasi kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Lingkungan belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik apabila direncanakan secara metodis. Secara umum, tujuan dan manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam berkomunikasi sehingga tercipta lingkungan belajar mengajar yang sebaik-baiknya. Metode pengajaran dan bahan ajar merupakan dua komponen kunci dalam penerapan alat bantu mengajar. Sumber belajar yang digunakan sangat dipengaruhi oleh teknik pengajaran yang dipilih. Dengan kata lain, pemilihan bahan ajar harus sesuai dengan teknik pengajaran (Saleh, Syahrudin, Saleh, Azis, & Sahabuddin, 2023)

Kurikulum merupakan suatu sistem yang tersusun dari komponen-komponen yang saling terkait dan saling membantu. Kurikulum sudah dikenal luas oleh suatu lembaga pendidikan. Kurikulum secara berkala diperbarui untuk mencerminkan tren terkini. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan melakukan perbaikan di masa mendatang, kurikulum pendidikan harus diperiksa atau dinilai (Sianturi, Simangungsong, & Zebua, 2022).

Sebutan lain dari Kurikulum Mandiri adalah Kurikulum Prototipe. Mata pelajaran ini bersifat adaptif. Kurikulum ini juga menekankan pada pengembangan karakter, kompetensi siswa, dan perlengkapan yang diperlukan. Penggunaan strategi pengajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif pada kurikulum mandiri merupakan salah satu fiturnya. Selain itu, dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, kurikulum mandiri dianggap lebih adaptif. Hal ini berarti bahwa terdapat kebebasan yang lebih besar bagi

pendidik, peserta didik, dan sekolah untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan di kelas. Berkat Kurikulum Mandiri, guru dapat menggunakan berbagai macam sumber belajar, termasuk buku teks, modul pengajaran, ujian literasi, dan lainnya. Selain itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga telah merilis situs web platform Merdeka Mengajar dan aplikasi Android yang dapat digunakan oleh para pengajar sesuai kebutuhan. Pembelajaran yang dapat membantu peserta didik tumbuh secara holistik sehingga menjadi pelajar Pancasila dan siap menghadapi masa depan merupakan tujuan Kurikulum Merdeka (Lestari, Asbari, & Yani, 2023)

Literasi ICT memberikan keterampilan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perubahan digital, baik dalam penyampaian materi pembelajaran maupun dalam memahami informasi. Guru yang memiliki literasi ICT mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang interaktif, sedangkan siswa yang terlatih dalam literasi ICT menjadi lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari (Arni, Cerdas Mengajar Di Dunia Digital, 2024)

Tujuan pendidikan PPKn di sekolah dasar adalah untuk menegakkan dan melestarikan nilai-nilai moral budaya bangsa dan nilai-nilai luhur Pancasila yang diwujudkan dalam perilaku sehari-hari dan mulai atau sudah tertanam sejak usia dini atau di sekolah dasar. Pembelajaran PPKn merupakan salah satu metode pendidikan yang menanamkan nilai-nilai moral, nilai-nilai, dan norma-norma sosial dalam konteks rumah, masyarakat, dan sekolah. Pendidikan PPKn di sekolah dasar bertujuan untuk mendidik peserta didik tentang adanya suatu sistem yang membatasi hak dan kewajiban seseorang di samping kebebasannya. Oleh karena itu, agar anak-anak memahami nilai-nilai dan moral yang luhur tersebut, maka pembelajaran PPKn harus ditanamkan kepada mereka. Dalam pembelajaran PPKn terdapat materi tentang lambang-lambang sila Pancasila yang mengkaji lambang-lambang yang terdapat dalam sila tersebut. Peserta didik terlihat kurang optimal dalam pembelajaran PPKn karena selama ini mereka hanya mendengar penjelasan dari guru. Dengan kemajuan teknologi, materi audio visual seperti media Smart Box dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. (Aryaningrum, Arafat, & Ambarwati, 2022)

Pendidikan Pancasila termasuk dalam salah satu mata pelajaran wajib di sekolah baik pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi (PT) yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan tentang ideologi negara dan mengembangkan perilaku yang baik, sehingga diharapkan hal tersebut akan mampu mendorong terbentuknya individu yang memiliki pandangan hidup berdasarkan wawasan Pancasila, mewujudkan masyarakat yang berintegritas, toleran, berkarakter, dan menjadi generasi yang cerdas, peka terhadap sosial serta bertanggung jawab sebagai warga negara. Pendidikan Pancasila perlu diintegrasikan dalam kurikulum sekolah dasar untuk membentuk generasi yang mengamalkan nilai-nilai Pancasila, norma dan aturan serta memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia.

Merupakan materi di kelas 3 sekolah dasar yang tertuang dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dalam kurikulum mandiri. Pembelajaran Pendidikan Pancasila bukan hanya sekedar penerapan teori saja tetapi disisipkan dengan penerapan akhlak yang baik, misalnya toleransi dalam beragama, budaya dan suku, suka menolong, menghargai orang lain dan melaksanakan kewajiban serta haknya (Wijayanti & Aini, 2024)

Pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sangat ideal untuk dimanfaatkan oleh para pendidik di kelas. Proses desain media yang sederhana dan kemampuan pendidik dalam membuat materi pendidikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Beberapa kesimpulan dapat diambil dari keberlanjutan media yang telah dibuat dan dimanfaatkan, seperti konten yang disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan desain atau template yang digunakan sangat menarik dan bervariasi. Masuk akal jika diasumsikan bahwa para pendidik memanfaatkan pembuatan materi pembelajaran berbasis Canva secara ekstensif. (Febriana, Suneki, Suyoto, & Rochajati, 2023)

Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih belum optimal, pada umumnya sekolah masih terbatas dalam menyediakan media pembelajaran, dan pemanfaatannya hanya pada saat proses belajar mengajar saja. Dahulu, banyak materi pendidikan yang dianggap biasa saja dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, ketersediaan media pendidikan masih bersifat tradisional dan banyak masyarakat yang kesulitan untuk mendapatkannya. "Pada umumnya, media masih terbatas pada buku guru dan buku siswa serta alat-alat praktik di kelas seperti gambar, kursi, dan meja, sehingga siswa kesulitan menghubungkan keterkaitan antar konsep dalam suatu pelajaran tematik" (Hnaifah dan Nugraha, 2024). Pemanfaatan media Smart Box, yaitu alat pembelajaran interaktif yang menyajikan informasi secara visual dan audio untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan. Daya ingat dan hasil belajar kognitif siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media Smart Box. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji seberapa besar pengaruh media Smart Box terhadap kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran Smart Box merupakan benda berbentuk kotak yang memuat berbagai sumber belajar, seperti poster, foto, benda nyata, dan lain-lain. Media smart box ini dilengkapi dengan rambu Pancasila, kotak untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila di rumah dan di sekolah, serta pohon untuk mengamalkannya. (Dwi & Hartono, 2024)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap siswa kelas III selama proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas yang sama, kenyataan di lapangan guru masih menggunakan media yang terbatas dan tradisional, seperti papan tulis dan gambar yang disematkan di buku siswa. Selain itu, guru masih lebih menekankan pada pendekatan kata kerja saat mengajar dengan teknik ceramah. Permasalahan lain yang

kemudian muncul adalah sebagian siswa terlihat kurang fokus dan asyik dengan hal-hal yang tidak terkait dengan materi pelajaran saat guru menyampaikan pelajaran. Sebagian siswa mengobrol dan bercanda dengan teman sebayanya. Karena pada materi Pancasila, Norma dan Aturan serta Hak dan Kewajiban terdapat kesan materi tersebut terlalu banyak dan luas untuk dipahami. Guru kelas juga menyatakan bahwa siswa kurang aktif dalam pelajaran tentang Pancasila dikarenakan kurangnya media yang menarik. Hal tersebut menyebabkan sebagian siswa kesulitan memahami materi dan perkembangan aktivitas siswa pun terhambat. Dengan rendahnya aktivitas siswa mengakibatkan umpan balik siswa rendah, siswa kurang berminat dan kurang bersemangat dalam mempelajarinya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemahaman siswa kelas III SD Negeri 79 Palembang terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum diterapkannya media Smart Box, mengetahui keefektifan media Smart Box dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keefektifan media Smart Box dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini akan menambah literatur tentang pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran, khususnya Pendidikan Pancasila, dan memberikan data empiris tentang keefektifan media Smart Box dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Secara praktis, penelitian ini dapat menawarkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi guru, meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Pancasila, dan menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Siswa kelas tiga SD Negeri 79 Palembang menunjukkan pemahaman yang buruk tentang pendidikan Pancasila, sebagaimana dibuktikan oleh ketidakefektifan strategi pengajaran yang ada, yang juga membuat siswa merasa tidak tertarik dan tidak termotivasi. Teori Piaget menyatakan bahwa media visual dan keterlibatan aktif dapat meningkatkan kapasitas kognitif siswa. Akibatnya, diantisipasi bahwa penggunaan media Smart Box akan meningkatkan pemahaman siswa tentang Pendidikan Pancasila. Penelitian ini akan menyelidiki seberapa baik media Smart Box dapat meningkatkan kapasitas kognitif anak-anak dan membantu dalam penciptaan strategi pengajaran yang lebih menarik dan berhasil untuk sekolah dasar.

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pancasila, Norma dan Aturan Serta Hak dan Kewajiban kelas III di SD Negeri 79 Palembang" untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media *Smart Box* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan digunakan dalam teknik penelitian untuk menciptakan barang tertentu dan mengevaluasi khasiatnya (Sugiono, 2018). Pengujian validitas produk digunakan dalam penciptaan produk dengan menggunakan metodologi penelitian ini. Model ADDIE merupakan pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yang dimulai dengan menciptakan, menyempurnakan, mengembangkan, dan memproduksi barang yang layak. Penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan mengevaluasi efikasinya dikenal sebagai penelitian pengembangan (Aryaningrum, Hanifa, & Lian, Pengembangan Media Pembelajaran Jenius Kei Pintu Triplek pada Sumber Belajar IPS untuk Siswa Kelas V SD Negeri 04 Palembang, 2023). Ada lima fase dalam proyek penelitian ini: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas III di SD Negeri 79 Palembang. Guru wali kelas melaporkan bahwa jika mereka hanya menggunakan metode ceramah dan buku panduan siswa, siswa tidak memahami materi selama proses pembelajaran. Namun, jika ada media pembelajaran yang tersedia, siswa akan lebih terlibat dan memahami materi selama proses pembelajaran, menurut informasi yang dikumpulkan dari wawancara guru kelas III. Oleh karena itu, untuk membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan membantu siswa kemudian memahami materi yang diberikan guru, media dalam bentuk Smart Box harus dikembangkan sebagai pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *Smart Box* dengan pendekatan kualitatif guna mengetahui kevalidan dan keefektifan yang ditinjau dari minat belajar dan pemahaman peserta didik pada materi Pancasila Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Pencapaian kompetensi berupa pengetahuan yang menjadi standar belajar siswa disebut dengan capaian belajar kognitif (Alianto dkk., 2021). Salah satu permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya capaian belajar kognitif siswa pada materi Pancasila. Kesimpulan ini diperoleh setelah melakukan wawancara dan meminta data nilai kepada guru kelas IV E SD Negeri 79 Palembang. Peneliti menggunakan media smart box untuk memberikan solusi pembelajaran karena berdasarkan data nilai yang terkumpul, masih ada siswa yang belum mencapai KKTP. Peneliti lebih memilih menggunakan bahan ajar Smart Box.

Sekolah SDN 79 Palembang menyambut baik pengintegrasian pendidikan karakter ke dalam kurikulum mandiri. Pendidikan karakter dianggap penting dalam pendidikan modern karena tidak hanya menekankan kecerdasan akademis tetapi juga moral dan etika yang baik pada siswa. Program-program seperti kegiatan sosial dan pembelajaran nilai-nilai moral secara rutin digunakan untuk membantu siswa

mengembangkan sikap dan perilaku yang sangat positif dalam kehidupan sehari-hari. (Arni dkk., 2024)

Salah satu cara untuk mengartikan media Smart Box adalah sebagai balok atau kubus dari karton yang berisi kartu, gambar, dan jenis materi lainnya (Aspiati dkk., 2023). Siswa dapat melihat materi tentang Pancasila pada media smart box yang peneliti gunakan. Penggunaan media Smart Box memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain selain belajar karena di dalamnya terdapat permainan.

Bahan ajar berbentuk balok atau kubus yang berisi kartu, gambar, dan materi lainnya disebut bahan ajar "smart box". Antusiasme, semangat berkompetisi, dan hasil belajar kognitif siswa dapat ditingkatkan melalui media ini. Nama "smart box" diambil dari kata bahasa Inggris "smart box". Guru memanfaatkan smart box, yaitu media berbentuk kotak dengan kata-kata dan gambar di dalamnya, untuk menyediakan materi pembelajaran dan membuat siswa tertarik dengan apa yang mereka pelajari (Polinda et al., 2023). *Smart book* merupakan kotak yang memiliki 4 sisi, sisi yang pertama berisi materi pembelajaran untuk menjodohkan lambang-lambang Pancasila, sisi yang kedua menjodohkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan lambang-lambang yang tepat, sisi yang ketiga memuat contoh-contoh 4 norma ke dalam kantung norma, dan sisi yang terakhir menghubungkan hak dan kewajiban dengan contoh nyata yang ada di sekitarnya. Selanjutnya guru meminta beberapa siswa untuk maju ke depan dan memilih pertanyaan yang telah disiapkan dalam kotak, serta membacakan pertanyaan yang didapatkan di depan dan menjawabnya secara bersama-sama.

Bila siswa mampu, pada bagian Pancasila siswa menempelkan lambang-lambang Pancasila yang sesuai pada tempatnya, dan yang kedua ada pencocokan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yaitu dicocokkan dengan setiap lambang yang sesuai.

Peneliti membuat materi ajar PPKN tentang Pancasila, Norma dan Aturan, serta Hak dan Kewajiban. Secara khusus, mereka membuat materi ajar Smart Box yang difokuskan pada model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation) untuk SD Pancasila kelas IV. Peneliti membuat tampilan depan (sampul) dan tampilan belakang (sampul) untuk sumber ajar ini.

ADDIE dibuat oleh Robert Maribe Branch (2009). Hasil dari tahapan pengembangan model ADDIE adalah:

1. Analysis(Analisis)

Pada tahap ini, tugas utama adalah mengkaji masalah-masalah mendasar terkait media pembelajaran yang muncul selama proses pendidikan di sekolah. Intinya, langkah analisis digunakan untuk mengkaji masalah-masalah mendasar yang dihadapi sekolah. Langkah ini berupaya mengkategorikan dan

mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi sekolah, khususnya yang berkaitan dengan materi pendidikan yang saat ini digunakan.

Hanya materi pendidikan yang telah dibuat oleh sekolah yang digunakan di kelas. Selanjutnya, mengkaji perlunya materi pendidikan yang lebih kreatif untuk membantu siswa memahami materi, khususnya pada mata pelajaran Pancasila, Norma dan Aturan, serta Hak dan Kewajiban untuk kelas III SD. Untuk melakukan analisis, guru kelas III dan guru SDN 79 Palembang diwawancarai. Berdasarkan hasil wawancara dengan instruktur kelas III, karena media yang digunakan di kelas kurang menarik, anak-anak kurang terlibat di kelas dan kurang memperhatikan guru mereka.

Siswa dapat lebih termotivasi dan memahami konten dengan lebih baik ketika sumber belajar yang lebih inovatif, seperti sumber belajar Smart Box, digunakan. Hal ini terutama berlaku untuk materi Pancasila, Norma dan Aturan, serta Hak dan Kewajiban. Temuan analisis ini menyoroti perlunya menciptakan materi pendidikan yang menarik bagi siswa, yaitu materi pembelajaran Smart Box. Siswa dapat menjadi lebih terlibat dan belajar lebih bermakna ketika mereka menggunakan materi pembelajaran Smart Box.

2. Design (Perancangan)

Peneliti menggunakan hasil analisis pada tahap pertama untuk membuat desain produk pada tahap kedua. Program ini digunakan untuk mengembangkan desain media pembelajaran Smart Box. Terdapat beberapa jenis rancangan pada tahap ini yaitu yang pertama rancangan isi media pembelajaran Ppkn Media *Smart Box* Pancasila, Norma dan Aturan Serta Hak dan Kewajiban.

3. Development(Pengembangan)

- a) Tahap pengembangan dilakukan oleh tenaga ahli media dan materi, meliputi pembuatan media dan validasi. Alat, bahan, dan prosedur pembuatan media sudah termasuk dalam media pembelajaran Smart Box PPKN materi Pancasila, Norma dan Aturan, serta Hak dan Kewajiban.
- b) Validasi dan revisi produk Pada tahap ini dilakukan dua kali validasi, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Untuk mengetahui keabsahan isi media pembelajaran Smart Box PPKN materi Pancasila, Norma dan Aturan, serta Hak dan Kewajiban, dilakukan uji ahli materi. Guru kelas III SD Negeri 79 Palembang dan salah satu dosen Universitas PGRI Palembang bertindak sebagai ahli materi yang melakukan verifikasi isi media pembelajaran Smart Box. Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi angket skala 1 sampai 5 yang meliputi aspek penilaian bahasa, kelayakan materi, dan kesesuaian uraian materi dengan KD.

Tingkat keabsahan isi media pembelajaran Smart Box sebesar 90,66% yang menunjukkan "sangat valid" dengan revisi minor untuk materi Pancasila, Norma dan

Aturan, serta Hak dan Kewajiban, sesuai dengan hasil persentase tingkat keabsahan isi yang telah divalidasi oleh dosen sebelum media tersebut dimutakhirkan untuk mencerminkan keberagaman budaya. Tujuan dari uji ahli media adalah untuk menilai bahan ajar PPKN Smart Box terhadap konten Pancasila, Norma dan Aturan, serta Hak dan Kewajiban yang telah dihasilkan. Salah satu dosen dari Universitas PGRI Palembang yang merupakan spesialis media pembelajaran melakukan verifikasi terhadap produk media Smart Box.

Verifikasi ahli media dilakukan dengan meminta mereka mengisi angket dengan skala 1 sampai 5 mengenai beberapa komponen penilaian, seperti tampilan, penyajian media, dan materi. Tingkat validitas media pembelajaran Smart Box sebesar 90,66% yang menunjukkan masuk dalam kategori "sangat valid" untuk digunakan tanpa revisi, berdasarkan hasil persentase tingkat ketercapaian media pembelajaran Smart Box PPKN pada materi Pancasila, Norma dan Aturan, serta Hak dan Kewajiban yang telah divalidasi.

4. Implementation(Implementasi)

Tahap implementasi ini bertujuan untuk menguji coba paket media pembelajaran Smart Box kepada seluruh siswa kelas III SD Negeri 79 Palembang. Sebanyak 20 siswa mengikuti uji coba kelompok kecil, sedangkan 15 siswa mengikuti uji coba lapangan atau kelompok besar. Sebanyak 5 siswa melaksanakan uji coba kelompok kecil, sedangkan 22 siswa melaksanakan eksperimen di luar ruangan. Untuk mengetahui hasil belajar siswa digunakan tes awal dan tes akhir. Tes ini dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan media Smart Box (masing-masing tes awal dan tes akhir).

Diperoleh hasil persentase respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran *Smart Box* Ppkn materi Pancasila, Norma dan Aturan Serta Hak dan Kewajiban yaitu mendapat persentase sebesar 94,4% dengan kriteria "sangat praktis" dan hasil persentase respon peserta didik pada uji coba lapangan terhadap media pembelajaran *Smart Box* Ppkn materi Pancasila, Norma dan Aturan Serta Hak dan Kewajiban yaitu mendapat persentase sebesar 97,1% dengan kriteria "sangat praktis".

Selanjutnya hasil belajar untuk uji keefektifan dapat diketahui persentase tingkat pencapaian keefektifan media pembelajaran *Smart Box* Ppkn Pancasila, Norma dan Aturan Serta Hak dan Kewajiban seperti yaitu terdapat 22 peserta didik yang tuntas dan 2 peserta didik yang tidak tuntas. Sesuai dengan persentase tingkat pencapaian keefektifan media pembelajaran *Smart Box* Ppkn materi Pancasila, Norma dan Aturan Serta Hak dan Kewajiban terhadap hasil belajar peserta didik memperoleh nilai sebesar 93,10% yang menunjukkan media pembelajaran *Smart Box* termasuk katagori sangat efektif digunakan. Terdapat 20 peserta didik dengan

persentase 55% memperoleh skor N-gain dengan kriteria tinggi, 10 peserta didik dengan persentase 45% memperoleh skor N-gain dengan kriteria sedang.

Adapun Dokumentasi dari observasi yang telah kami laksanakan di SD Negeri 79 Palembang kelas IV :



KESIMPULAN

Model penelitian ADDIE digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Smart Box PPKN pada materi Pancasila, Norma dan Aturan serta Hak dan Kewajiban, sesuai dengan hasil penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Pancasila, Norma dan Aturan serta Hak dan Kewajiban Kelas III di SD Negeri 79 Palembang. Setelah dilakukan beberapa penyesuaian, komponen validitas prosedur validasi materi oleh validator dosen ahli materi memperoleh nilai sebesar 90,66% dengan kategori "sangat valid", sedangkan dari dosen ahli materi memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori yang sama. Selain itu, penilaian media oleh validator ahli media memperoleh nilai sebesar 90,66% dengan kategori "sangat valid". Data aspek praktikalitas dikumpulkan menggunakan angket respon peserta didik. Respon peserta didik pada uji coba lapangan memperoleh skor 97,1% dengan kategori "sangat praktis" digunakan dalam pembelajaran Pancasila PPKn, Norma dan Kaidah, serta Hak dan Kewajiban. Sedangkan respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 94,4% dengan kategori yang sama. Hasil dari aspek keefektifan didapat melalui hasil tes formatif pada uji coba lapangan yaitu memperoleh hasil ketuntasan belajar klaksikal sebesar 93,10% yang dapat menyatakan media *Smart Box* "sangat efektif" dengan hasil tes peserta didik pada uji coba lapangan terdapat 16 peserta didik dengan persentase 55% skor N-

gaindengan kriteria tinggi dan 13 peserta didik dengan persentase 45% memperoleh skor N-gaindengan kriteria sedang. Selain itu, produk ini telah mengalami sedikit penyesuaian berdasarkan hasil validasi dari praktisi media, dosen ahli, dan guru ahli. Instruktur ahli telah merevisi produk untuk menyempurnakannya sebagai tanggapan atas kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akila, N., Saputri, R., Nurhasanah, & Mustafiyanti. (2024). Alur Tujuan Pembelajaran dan Asasmen. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 231-238.
- Angelya, A. A., Saputra, E. R., Amani, N., Sukatin, & Hariyanto, M. (2022). Pengorganisasian Dalam Manajemen Pendidikan. *Jurnal Jurima*, 98-105.
- Arni, Y., Anista, P., Luthfia, I. A., Septiani, R., & Asyauki, E. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya. *ALACRITY: Journal of Educati*
- Arni, Y. (2024). *Cerdas Mengajar Di Dunia Digital*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Arni, Y., & Fitri, E. A. (2024). *Menggali Potensi Menemukan Nilai Dalam Setiap Tahapan Perkembangan Peserta Didik*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara .
- Aryaningrum, K., Arafat, Y., & Ambarwati, A. (2022). Analisis Pembelajaran Ppkn menggunakan media audio visual kelas III Yayasan BRK. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 8-12.
- Aryaningrum, K., Hanifa, A. S., & Lian, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Plywood Door Jenius Kei pada materi pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 04 Palembang. *Jural Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5351-5361.
- Astuti, N. W., Suriyana, & Setyowati, D. (2024). Pengembangan media smart box untuk menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 289-303.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 282-294.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pahlawan*, 18-22.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinetik*, 33-37.
- Hartono, Y., & Dwi. (2024). Penerapan media smart box untuk meningkatkan kemampuan kognitif sisiwa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN Sirapan 02. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 291-301.
- Hnaifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar kognitif kelas IV SD materi hak dan kewajiban. *Jurnal Kependidikan*, 545-554.

- Irawan, D. B., Idris, M., & Mira, A. C. (2023). Minat Siswa Pada Pembelajaran IPS Berbantu Media Pop Up Book di Kelas IV SD Negeri 24 Palembang. *Journal Of Social Science Research*, 7484-7494.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Ulan, N., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 18-32.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Journal Of Information System And Management*, 85-88.
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukun, & Walid. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 50-54.
- Pradiani, N. Y., Turmuzi, M., & Turmuzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1456-1569.
- Prayitno, D. F., Hartono, Y., & Karni. (2024). Penerapan media Smart Box untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SDN Sirapan 02 Kabupaten Madiun. *Jurnal Immiah pendidikan Dasar*, 291-301.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7911-7915.
- Saleh, M., Syahrudin, Saleh, M., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adlan faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi* , 84-90.
- Sianturi, E. R., Simangungsong, F. A., & Zebua, E. Y. (2022). Pengawasan dan Evaluasi Kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 2964-7142.
- Wijayanti, T. G., & Aini, N. (2024). Pengembangan media smart box untuk meningkatkan pertisipasi siswa dalam pembelajaran PKN pada materi Pancasila. *Jurnal Kajian Ilmiah Intersipliner*, 962-973.