

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
*SMART BOX* PADA MATERI PENGAMALAN PANCASILA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 JEMBER**

**SKRIPSI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SMART BOX PADA MATERI PENGAMALAN PANCASILA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Oleh:  
**Nafisatun Nur Kholisah**  
NIM. 201101040022

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SMART BOX PADA MATERI PENGAMALAN PANCASILA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Oleh :

Nafisatun Nur Kholisah

NIM. 201101040022

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Dr. Ubaidillah, S.Pd.I, M.Pd.I  
NIP. 198512042015031002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
SMART BOX PADA MATERI PENGAMALAN PANCASILA KELAS III  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima kepada Universitas Islam Negeri  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Hari : Selasa  
Tanggal : 16 Desember 2025

Tim Penguji

**Ketua**

**Sekretaris**

Dr. Rif an Humaidi, M.Pd.I  
NIP. 197905312006041016

Muhammad Suwignyo Pravogo, M.Pd.I  
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
2. Dr. Ubaidillah, S.Pd.I, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP.19730424200003100



## MOTTO

خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ نُطْفَةٍ فَإِذَا هُوَ خَصِيمٌ مُبِينٌ ﴿٤﴾

Artinya: (mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikr (AlQur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan. (QS. An-Nahl-4)\*



---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 272.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa hormat, cinta, dan kerendahan hati, karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta.

Ibunda Yuliati dan ayah Toyib, dua sosok luar biasa yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan inspirasi dalam setiap langkah hidup saya. Terima kasih atas segala doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta pengorbanan yang tak terhitung nilainya.

Ibu, terima kasih atas ketulusan hati, kesabaran, dan doa-doa yang selalu mengiringi setiap langkah saya. Kasih dan perhatian Ibu adalah cahaya yang menerangi jalan saya hingga mampu berdiri sejauh ini. Bapak, terima kasih atas kerja keras, nasihat, dan keteguhan yang selalu menjadi teladan hidup saya. Dari Bapak, saya belajar arti tanggung jawab, keikhlasan, dan semangat pantang menyerah.

Segala perjuangan dan keberhasilan ini tidak akan berarti tanpa doa dan dukungan dari Ibu dan Bapak. Semoga karya ini menjadi wujud kecil dari rasa terima kasih yang mendalam atas segala cinta dan pengorbanan yang telah diberikan selama ini.

## ABSTRAK

**Nafisatun Nur Kholisah**, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember

Kata Kunci: Media, *Smart Box*, *Pengamalan Pancasila*.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam proses pembelajaran di MIN 6 Jember, guru masih menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional seperti buku teks dan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan kesulitan memahami nilai-nilai pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dikembangkan adalah *Smart Box Kantong Pancasila* sebagai media pembelajaran yang dikemas secara menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengamalan Pancasila.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran *Smart Box Kantong Pancasila* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pengamalan Pancasila kelas III di MIN 6 Jember?; (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart Box Kantong Pancasila* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pengamalan Pancasila kelas III di MIN 6 Jember?; (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media *Smart Box Kantong Pancasila* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember ?

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui produk pengembangan, kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *Smart Box Kantong Pancasila* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pengamalan Pancasila di MIN 6 Jember.

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terarah untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif, menarik, dan layak digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Smart Box Kantong Pancasila* mengenai nilai-nilai pengamalan Pancasila yang dikembangkan melalui proses pengembangan ADDIE yang meliputi proses *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*, (2) Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 97% dengan kategori *sangat layak*. Hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan respon positif dengan persentase rata-rata sebesar 97% yang termasuk dalam kategori *sangat layak dan menarik*. Dengan demikian, media pembelajaran *Smart Box Kantong Pancasila* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Pengamalan Pancasila tanpa perlu revisi lanjutan, (3) Hasil uji efektivitas melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata pre-test sebesar 53,46 meningkat menjadi 89,23 pada post-test, dengan skor rata-rata N-Gain sebesar 0,77 (77%) yang termasuk kategori tinggi.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember ”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang.

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi dalam

menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Bapak Dr. Ubaidillah, S.Pd.I, M.Pd.I. Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Dr. Husni Mubarak, S. Pd ., M.Si. selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
8. Bapak bapak Shony Kholiqin, S.Pd.I. M.Pd selaku validator ahli materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
9. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan saya pengalaman hidup serta motivasi sehingga saya dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru di kehidupan saya.
10. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
11. Bapak Eko Iswanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah MIN 6 Jember yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Naely Hanik, S.Pd selaku wali kelas III MIN 6 Jember yang telah banyak membantu saya dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar MIN 6 Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan.

Jember, 11 November 2025  
Penulis,

**Nafisatun Nur Kholisah**  
NIM. 201101040022



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	9
D. Spesifik Produk yang diharapkan.....	9
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan .....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	12
G. Definisi Istilah .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	16
B. Kajian Pustaka.....	30



<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Model penelitian dan Pengembangan.....	50
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	55
C. Uji Coba Produk.....	60
D. Desain Uji Coba .....	61
E. Teknik Analisis Data .....	66
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>71</b>
A. Profil Madsrah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember .....	71
B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data.....	76
C. Revisi Produk .....	101
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>104</b>
A. Kajian Produk yang Telah direvisi.....	104
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	114
C. Kesimpulan .....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 3.1	Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	68
Tabel 3.2	Pembagian <i>N-Gain Score</i> .....	69
Tabel 3.3	Kategori tafsir efektivitas N-Gain .....	70
Tabel 4.1	Data Tenaga Pendidik.....	74
Tabel 4.2	Data Peserta Didik .....	75
Tabel 4.3	Data Fasilitas .....	76
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahi Media.....	87
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Materi .....	88
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	89
Tabel 4.7	Hasil Analisis Validator.....	91
Tabel 4.8	Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	94
Tabel 4.9	Hasil Uji <i>N-Gain Score</i> .....	95
Tabel 4.10	<i>Descriptive statics</i> .....	97
Tabel 4.11	Respon Peserta Didik .....	98
Tabel 4.12	Revisi Produk .....	102

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 3.1	Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	54
Gambar 3.2	Siklus Model ADDIE.....	60
Gambar 4.1	Aplikasi Canva .....	85
Gambar 4.2	Produk <i>smart box</i> .....	85
Gambar 4.3	Implementasi Media .....	97



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.<sup>1</sup> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana serta memiliki tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pendidikan guru memegang peranan penting dalam dunia pendidikan dalam menentukan keberhasilan dalam pendidikan.<sup>2</sup>

Pentingnya pendidikan juga disebut dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

اَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤)  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : 1) Bacalah dengan Nama Rabb-mu (dengan ilmu yang menyusun keberadaanmu) yang menciptakan. 2) Yang menciptakan manusia dari 'alaq (secul darah; komposisi genetika). 3) Bacalah! Karena Rabb-mu itu Akram (Maha Pemurah). 4) Yang mengajar (memrogram gen-gen dan fitur-fitur esensial) dengan Pena. 5) Mengajar manusia apa yang tidak diketahuinya.<sup>3</sup> (QS Al-Alaq : 1-5)

<sup>1</sup> Lailatul Usriyah dan Dwi Isnaini, "Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik", *Journal of primary Education*. Vol 1, No 2, Juni 2020. 120

<sup>2</sup> Fauzi, I., Ubaidillah, U., Indrianto, N., Aminulloh, A., & Asshuwaifiyah, U. (2022). *The pattern of development of competence, commitment, and motivation of teachers in pesantren*. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(4), 1175-1189.

<sup>3</sup> Al-Qur'an Surat Al-Alaq ayat 1-5, Qur'an Tajwid dan Terjemah, Departemen Agama Republik Indonesia, Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006. 604.

Berdasarkan hasil kajian di atas menurut tafsir al-misbah dari M. Quraish Sihab menunjukkan bahwa pendidikan sebagai suatu proses untuk mengembangkan suatu potensi yang dimiliki setiap individu yang lainnya. secara spesifik nilai-nilai yang perlu diaktualisasikan dalam Q.S. Al-Alaq ayat 1-5 yaitu. Pertama, pendidikan merupakan wadah yang perlu diterapkan melalui berbagai aspek terutama membaca yang diutamakan dalam pembelajaran yang bersifat universal. Kedua, pendidikan pada hakikatnya menekankan pada aspek ketuhanan sebagai dasar dan pondasi dalam pembelajaran. Ketiga, pendidikan salah satu upaya untuk mencerdaskan manusia dan tentu membutuhkan introspeksi diri dan pengulangan atau evaluasi dalam pembelajaran. Keempat, pendidikan sebagai salah satu upaya untuk melahirkan generasi muda yang Ber-Islami dan memberikan suri tauladan yang baik. Sehingga dalam proses pembelajaran dapat memberikan pendidikan yang sesuai landasan syariat Islam dalam Al-Qur'an tersebut.<sup>4</sup>

Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, agama, , pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan memiliki dua pengertian dalam arti luas

---

<sup>4</sup> Wely Dozan, "Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam Surat Al-alaq ayat 1-5". *Ta'limuna*, Vol. 9, No. 02. (2020).167.

dan sempit, menurut ahli pendidikan George F. Kneller mendefinisikan pendidikan secara terminologi. Dalam arti luas, pendidikan mengacu pada tindakan atau pengalaman seseorang yang berdampak pada karakter, kemampuan mental, dan kemampuan fisik seseorang.<sup>5</sup>

Berdasarkan definisi yang telah dijabarkan diatas, pendidikan nasional diartikan sebagai pengajaran berdasarkan UUD 1945, yang berlandaskan pada prinsip-prinsip agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan kebutuhan kekinian. Semua unsur pendidikan yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan tercakup dalam pendidikan nasional Indonesia. Ada banyak cara untuk memperoleh keberhasilan yang diinginkan yaitu dengan cara menerapkan metode dan media yang digunakan pada saat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak. Pendidikan dapat berhasil apabila ada dukungan dari orang tua, orang sekitar serta guru disekolah dan adanya semangat anak tersebut untuk belajar.

Pembelajaran tidak lepas dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan mampu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.<sup>6</sup> Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama sekali yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media

---

<sup>5</sup> Helmawati, *Pendidikan Keluarga*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014. 21.

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 2

pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh pendidik, sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik dan memiliki daya guna.<sup>7</sup>

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>8</sup> Media Pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanipulasi dan dapat digunakan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan sikap peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar khususnya untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Kehadiran media ini sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu.<sup>9</sup> Pentingnya keberadaan media pembelajaran ini harusnya dapat menunjang proses pembelajaran. Namun, pada saat pra observasi di MIN

---

<sup>7</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jogjakarta : 2011), 16

<sup>8</sup> Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* (bandung: sinar baru, 2001).

<sup>9</sup> Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD," *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, Vol. 3, No. 2 (2023), hlm. 219–227.



6 Jember terlihat pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan bahan ajar yang memang sudah disediakan oleh Sekolah. Dalam bentuk buku ajar pegangan siswa yang sudah disediakan oleh pemerintah. Pembelajaran yang ada hanya memanfaatkan bahan ajar yang sudah disediakan dengan memberikan materi-materi secara sederhana dengan berbantuan buku pembelajaran. Selain itu, pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran dengan metode ceramah dan juga berbasis penugasan kelompok, sehingga dengan adanya penerapan desain pembelajaran tersebut akan menyebabkan proses pembelajaran yang bersifat kurang bervariasi sehingga akan menurunkan motivasi belajar peserta didik.<sup>10</sup>

Pembelajaran dengan metode ceramah rata-rata memiliki tingkat keefektifan yang rendah. Hal ini terbukti dari adanya respon peserta didik ketika pengamatan langsung dilakukan di MIN 6 Jember, banyak siswa yang merasa bosan bahkan tertidur dikelas ketika adanya penjelasan yang diberikan oleh guru disampaikan. Sehingga dengan adanya fenomena tersebut menumbuhkan suatu inisiatif peneliti untuk melakukan pengembangan yang media yang mampu menarik minat belajar peserta didik terutama pada siswa dikelas III MIN 6 Jember.

Media bermanfaat untuk membantu guru menyampaikan materi, sehingga materi tidak hanya disampaikan secara monoton melalui Tindakan verbal saja. Media memiliki manfaat agar lebih menarik perhatian peserta didik, lebih menarik bagi peserta didik, pembelajaran

---

<sup>10</sup> Pra Observasi di MIN 6 Jember pada tanggal 1 Desember 2024.

tidak monoton, mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Tujuan utama dengan adanya media pada dasarnya adalah mempercepat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup>

Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh proses pembelajaran karena pada proses pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Selain itu, pendidik juga menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran karena pendidik merupakan penghantar pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik, sehingga diharapkan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dapat menjadi acuan untuk membantu peserta didik mencapai suatu perubahan yang positif. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik apabila proses pembelajaran tersebut menyenangkan.<sup>12</sup>

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran ialah media *Smart Box*, *Smart Box* adalah kotak pintar yang dapat digunakan sebagai media yang mendukung proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk melatih keterampilan belajar siswa serta untuk meningkatkan kemampuan daya ingat siswa.<sup>13</sup> *Smart Box* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kubus dengan berisi gambar, penjelasan

---

<sup>11</sup> Eky Achmad Basim, "Penggunaan Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Tatsqifir: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 2 (2022): 81, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6149>

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 15.

<sup>13</sup> Nanik Ernawati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Media *Smart Box* pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilan Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung" (Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2015), 7.

dan juga permainan yang mampu merangsang kemampuan berfikir peserta didik terutama pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi pengamalan Pancasila yang memiliki tingkat kerumitan yang cukup sulit terutama pada siswa dalam ranah pendidikan dasar yang sering kali merasa bingung dalam mengidentifikasi pengamalan Pancasila dalam setiap sila-sila yang terkandung didalamnya. Sehingga dengan adanya media *Smart Box* ini dirasa mampu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi sikap-sikap yang ditunjukkan dalam pengamalan Pancasila.

Pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting dalam melatih sikap moral peserta didik agar mampu hidup sesuai dengan nilai-nilai yang berkembang di Indonesia. Sehingga dari sejak dini siswa-siswi harus mampu diajarkan sikap dalam mencerminkan jiwa Pancasila. Salah satunya dengan penggunaan media *Smart Box* materi pengamalan Pancasila didalam kelas yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan melakukan pengamalan sikap Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Alasan peneliti memilih judul ini dikarenakan pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III masih didominasi oleh penggunaan buku ajar sebagai satu-satunya sumber belajar serta metode ceramah dan penugasan kelompok yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik terlihat kurang antusias, mudah bosan, dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil

wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pengamalan Pancasila, khususnya dalam mengidentifikasi contoh sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila dipilih karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif melalui penggunaan gambar, kartu, dan aktivitas belajar yang bersifat bermain sambil belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pengamalan Pancasila secara lebih efektif serta meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman peserta didik di kelas III.

Dari paparan di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember ”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran *smart box* pada materi pengamalan pancasila kelas III di MIN 6 Jember?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *smart box* pada materi pengamalan pancasila kelas III di MIN 6 Jember ?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *smart box* pada materi pengamalan pancasila kelas III di MIN 6 Jember?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeksripsikan dan mengetahui produk pengembangan media pembelajaran *smart box* pada materi pengamalan pancasila kelas III di MIN 6 Jember.
2. Mendeksripsikan dan mengetahui kelayakan media media pembelajaran *smart box* pada materi pengamalan pancasila kelas III di MIN 6 Jember.
3. Mendeksripsikan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran *smart box* pada materi pengamalan pancasila kelas III di MIN 6 Jember.

### D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Smart Box* kantong pancasila dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi pengamalan pancasila kelas III di MIN 6 Jember yang memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Smart Box* ini memuat mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang berisi pembelajaran pengamalan pancasila di

kelas III.

2. Media pembelajaran *Smart Box* ini terbuat dari bahan triplek berbentuk balok yang dapat di buka tutup
3. Desain media *Smart Box* ini dengan ukuran 40 cm x 26 cm
4. Media pembelajaran *Smart Box* ini tidak hanya berisi materi dan gambar yang relevan tetapi juga berisi kuis game yang seru dan menyenangkan serta dilengkapi petunjuk penggunaan media
5. Media pembelajaran *Smart Box* pengamalan pancasila ini didesain dengan warna kuning dan merah yang kontras sehingga dapat menarik perhatian peserta didik secara visual.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis dalam proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Smart Box* ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar dapat lebih bervariasi dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi pengamalan pancasila.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi siswa**

Berikut merupakan manfaat adanya media *Smart Box* pengamalan

pancasila bagi siswa :

- a) Sebagai dorongan dalam usaha meningkatkan pemahaman pendidikan kewarganegaraan terutama pada materi pengamalan pancasila
- b) Siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan
- c) Siswa dapat meningkatkan minat dan ketertarikan dalam belajar terutama pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

b. Bagi guru

Berikut merupakan manfaat adanya media *Smart Box* bagi guru:

- d) Media *Smart Box* ini dapat sebagai media pembelajaran. yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
- e) Sebagai salah satu alternative pendekatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan sistem yang dikemas secara lebih menarik lagi.
- f) Media *Smart Box*, dapat dijadikan bentuk inovasi guru dalam agar mampu menciptakan kelas yang aktif, kreatif serta mampu menciptakan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya media *Smart Box* diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk membantu guru dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran.



d. Bagi Peneliti

Dengan adanya media *Smart Box* diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta mampu meningkatkan kreativitas untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik lagi pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

e. Bagi Lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq

Dengan adanya media *Smart Box* ini, diharapkan dapat dijadikan bahan referensi maupun literatur bagi lembaga perguruan tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan mahasiswa yang ingin melakukan pengembangan media *Smart Box*.

f. Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya media *Smart Box* ini, diharapkan dapat memberikan motivasi untuk terus berkarya, dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan maupun pemahaman objek yang diteliti untuk menyempurnakan kembali metode yang berkembang dan terus akan dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, dan juga dapat dijadikan bekal untuk penelitian selanjutnya.

## F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Smart Box* untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini, terdapat asumsi dan keterbatasan produk yang akan dibuat. Asumsi dan

keterbatasan tersebut meliputi:

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

- a. Media pembelajaran *Smart Box* ini dapat memberikan penjelasan terkait mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi pengamalan pancasila.
- b. Penggunaan media pembelajaran *Smart Box* ini disertai dengan gambar yang relevan dan warna yang kontras sehingga dapat menarik perhatian siswa menjadi aktif dan menyenangkan ketika pembelajaran.
- c. Media pembelajaran *Smart Box* dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan yang dilengkapi dengan penjelasan dan soal yang mudah dipahami

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

- a. Produk pengembangan media *Smart Box* terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi pengamalan pancasila pada ranah kelas III Sekolah Dasar.
- b. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas III di MIN 6 Jember.
- c. Uji validitas hanya dilakukan dengan 3 orang ahli yaitu ahlimedia, ahli materi dan praktisi pembelajaran.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran yang

dapat menunjang proses pembelajaran, informasi ini dikirimkan melalui guru kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. *Smart Box*

*Smart Box* atau biasa disebut kotak pintar yang didalamnya terdapat alat untuk belajar. Media *Smart Box* adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak box yang didalamnya terdapat fitur-fitur berupa gambar, kartu dan materi pembelajaran yang relevan digunakan sebagai alat bantu belajar.

## 3. Pengamalan Pancasila

Pengamalan Pancasila adalah penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima bahasan pokok, yaitu nilai ketuhanan, nilai kemanusiaan, nilai kesatuan, nilai kerakyatan, dan nilai keadilan. Hal ini ditujukan untuk menumbuhkan sikap moral masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai kehidupan.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember” adalah suatu upaya pengembangan media pembelajaran inovatif berupa Smart Box (kotak pintar) yang dirancang sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Media ini dikemas dalam bentuk kotak yang di

dalamnya memuat materi pembelajaran, gambar, kartu, serta aktivitas belajar yang disusun secara menarik dan interaktif agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III.

Dari segi media, Smart Box Kantong Pancasila berfungsi sebagai sarana pembelajaran konkret yang memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui kegiatan mengamati, mencocokkan, menjawab pertanyaan, dan bermain sambil belajar. Penggunaan gambar berwarna, kartu materi, dan permainan sederhana dalam Smart Box diharapkan dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dari segi materi, Smart Box ini memuat pembelajaran tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila yang meliputi nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Materi disajikan secara sederhana dan kontekstual agar mudah dipahami oleh peserta didik serta dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Melalui pengembangan media pembelajaran Smart Box Kantong Pancasila ini, diharapkan peserta didik dapat belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan, memahami nilai-nilai Pancasila secara nyata, serta mampu menerapkan sikap-sikap yang mencerminkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan tentang media pembelajaran *Smart Box*. Peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan judul penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

- a. Skripsi yang disusun oleh Nurul Lathifatuz Zahro (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember.”<sup>14</sup>

Fenomena yang terjadi di lapangan bahwa pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, pendidik masih menggunakan media pembelajaran seadanya seperti papan tulis, buku cetak dan kertas gambar. Maka dari itu, media pembelajaran *Smart Box* ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran Matematika yang berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana produk media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran

---

<sup>14</sup> Nurul Lathifatuz Zahro, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember*. (Skripsi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2024),1.

Matematika kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember? 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran Matematika kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember? 3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran Matematika kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember? Adapun Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk menghasilkan produk berupa media *Smart Box* pada pembelajaran Matematika kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember, 2) Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media *Smart Box* pada pembelajaran Matematika kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember, 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Smart Box* pada pembelajaran Matematika kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development), penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan 1) produk media *Smart Box* terbuat dari bahan triplek. Didalamnya terdapat materi dan gambar yang relevan dengan pelajaran matematika. 2) Hasil ketiga rata-rata presentase validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran adalah 94%. 3) Dan hasil penggunaan media *Smart Box*

menggunakan angket respon siswa memperoleh hasil 95,7%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Smart Box* telah mencapai kategori “Sangat Valid” maka media *Smart Box* yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika.

Penelitian ini dan penelitian Nurul Lathifatuz Zahro memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada penggunaan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan media pembelajaran *Smart Box* sebagai media inovatif di sekolah dasar, yang dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Keduanya juga bertujuan menghasilkan media yang layak digunakan melalui validasi ahli serta mengetahui respon siswa. Perbedaannya terletak pada fokus mata pelajaran, subjek, dan tujuan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pengamalan Pancasila untuk siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan penelitian Nurul Lathifatuz Zahro berfokus pada pembelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bagi siswa kelas I di SDS Islam Ulul Albab Jember untuk meningkatkan pemahaman konsep berhitung. Dengan demikian, meskipun sama-sama mengembangkan media *Smart Box*, perbedaan konteks mata pelajaran dan tingkat kelas menunjukkan



kekhasan masing-masing penelitian.

- b. Skripsi ini ditulis oleh Ayu Na'imatul Muflikhah (2024) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi bangun datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu”.<sup>15</sup>

Pembelajaran matematika berhubungan dengan rumus serta konsep abstrak yang rumit dan membutuhkan penalaran tinggi. Pelaksanaan pembelajaran matematika pada pendidikan dasar akan lebih baik menggunakan alat bantu seperti media agar mempermudah pemahaman konsep pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran *Smart Box* sebagai media pembelajaran simetri putar yang valid dan mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan 6 tahapan model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian pengembangan ini adalah 28 peserta didik kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket validator ahli, dan angket respon peserta didik. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

---

<sup>15</sup> Ayu Na'imatul Muflikhah, *Pengembangan media pembelajaran Smart Box pada materi bangun datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu* (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2024), 1.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, menunjukkan media pembelajaran *Smart Box* mendapatkan persentase validasi materi 98%, validasi media sebesar 94%, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 96%. Sedangkan persentase kemenarikan dari hasil angket respon peserta didik mendapatkan 92,4%.

Penelitian Ayu Na'imatul Muflikhah dan penelitian yang dilakukan peneliti memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada penggunaan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran *Smart Box* sebagai media inovatif di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Keduanya juga dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran untuk membantu pemahaman materi abstrak serta meningkatkan keaktifan siswa, dan sama-sama menilai kelayakan media melalui validasi ahli dan respon peserta didik. Perbedaannya terletak pada fokus materi, subjek, dan model pengembangan. Penelitian peneliti mengembangkan *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi pengamalan nilai-nilai Pancasila, sedangkan penelitian Ayu Na'imatul Muflikhah berfokus pada pembelajaran Matematika materi bangun datar (simetri putar) pada siswa kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu dengan model Borg and Gall. Dengan demikian, meskipun sama-sama

mengembangkan media *Smart Box*, kedua penelitian memiliki kekhasan dan kebaruan sesuai konteks pembelajaran masing-masing.

- c. Artikel ini ditulis oleh Siti Aminah dan Eka Yusnaldi (2024) dengan judul “Pengembangan Media Smart box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah”.<sup>16</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MIS Rantau Panjang yang layak ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dari penelitian ini adalah 22 siswa kelas V MIS Rantau Panjang.

Hasil data kevalidan media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil penilaian validasi media oleh ahli yang memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori ”sangat valid”, validasi materi sebesar 94% dengan kategori ”sangat valid”. Hasil data kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket guru yang memperoleh persentase 100% dengan kategori ”sangat

---

<sup>16</sup> Siti Aminah dan Eka Yusnaldi, “Pengembangan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 3 (2024), <https://doi.org/10.58230/27454312.778>

praktis” dan hasil penilaian angket respon siswa yang memperoleh persentase 100% dengan kategori ”sangat praktis”.

Hasil data keefektifan media pembelajaran dilihat dari peningkatan signifikan pada analisis N-gain dengan perolehan rata-rata 0,85 dengan kategori tinggi dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. *Smart Box* tidak hanya membantu dalam penyampaian materi yang lebih jelas dan interaktif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik untuk mengadopsi media serupa dalam pengajaran mereka, serta memberikan wawasan bagi pengembang media pendidikan dalam menciptakan alat bantu belajar yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik di sekolah.

Penelitian yang dilakukan peneliti dan artikel Siti Aminah dan Eka Yusnaldi memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada penggunaan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart*

*Box* sebagai media inovatif yang layak, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan penilaian melalui validasi ahli dan angket respon siswa. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran, subjek, dan fokus analisis. Penelitian peneliti mengembangkan media *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan penekanan pada pemahaman nilai-nilai Pancasila dan pembentukan karakter siswa, sedangkan penelitian Siti Aminah dan Eka Yusnaldi berfokus pada mata pelajaran IPS kelas V di MIS Rantau Panjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian peneliti menitikberatkan pada kelayakan dan respon penggunaan media, sementara penelitian Siti Aminah dan Eka Yusnaldi menganalisis keefektifan media melalui uji *pretest-posttest* dan perhitungan *N-gain* yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi.

- d. Artikel ini ditulis oleh Tama Sofiyana, Nurul Kusuma dan Yeni Yudha (2024) dengan judul “Media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV SD Materi kekayaan budaya Indonesia”.<sup>17</sup>

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci dalam peningkatan mutu sumber daya manusia dan terwujudnya cita-cita masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan pertimbangan yang matang dalam proses pembelajaran untuk dapat mewujudkannya. Penggunaan media di dalam kelas merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar. Hal

---

<sup>17</sup> Tama Sofiyana, Nurul Kusuma, dan Yeni Yudha, “Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SD pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia,” *JMA: Jurnal Media Akademik*, Vol. 2, No. 10 (2023), <https://doi.org/10.62281/v2i10.833>

tersebut menjadi salah satu motivasi dalam penelitian ini.

Tujuan penelitian ini, menurut Yerch, adalah untuk menjelaskan bagaimana media *Smart Box* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif anak SD kelas IV tentang kekayaan budaya Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rancangan siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A SD Negeri Banjarejo sebanyak 28 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan penilaian hasil belajar dan observasi kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Smart Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SD kelas IV tentang kekayaan budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan prasiklus sebesar 43%, Siklus I sebesar 64%, dan Siklus II sebesar 89%. Temuan observasi kelas yang menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan bersemangat mengikuti pembelajaran menggunakan media *Smart Box* semakin menguatkan peningkatan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan artikel yang ditulis oleh Tama Sofiyana, Nurul Kusuma, dan Yeni Yudha memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan media *Smart Box* sebagai media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa

sekolah dasar. Keduanya juga dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitian, mata pelajaran, dan fokus analisis. Penelitian Nafis menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan fokus pada kelayakan media pembelajaran, sedangkan penelitian Tama Sofiyana dkk. menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan utama meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan artikel Tama Sofiyana dkk. berfokus pada materi kekayaan budaya Indonesia pada pembelajaran IPS kelas IV SD. Dengan demikian, meskipun sama-sama menggunakan media *Smart Box*, kedua penelitian memiliki perbedaan pendekatan dan tujuan pembelajaran.

- e. Artikel ini ditulis oleh Tina Saofah, Din Azwar dan Astri Sutisnawati (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Smart Box* berbasis *Science Environment Technology Society (SETS)* dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”.<sup>18</sup>

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kelayakan dan efektivitas media *Smart Box* dalam pembelajaran IPA siswa

---

<sup>18</sup> Tina Saofah, Din Azwar, dan Astri Sutisnawati, “Pengembangan Media *Smart Box* berbasis *Science Environment Technology Society (SETS)* dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar,” *Jideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 10, No. 1 (2024): 357, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1301>

sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan desain Borg and Gall. Peneliti menggunakan berbagai jenis metode untuk mengumpulkan data, seperti observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes. Peneliti menggunakan desain eksperimen *one group pretest-posttest*. Eksperimen dilakukan guna menguji keefektifan dari media *Smart Box* dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPA.

Hasil penelitian diperoleh dari analisis kebutuhan yang sudah dilakukan, dengan menggunakan angket respon siswa, angket praktisi/guru, dan angket validasi para ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Smart Box* ini memperoleh kategori sangat layak dengan perolehan nilai sebesar 89% dari hasil validasi ahli dan 98% dari hasil validasi praktisi. Lalu dari angket respon siswa pun diperoleh sebesar 90%. Analisis hasil pembelajaran responden menjadi subjek penelitian, memperoleh skor pada pretest 54 meningkat menjadi 81 pada posttest, dengan rata-rata nilai 0,592 atau 59% yang diinterpretasikan sebagai Sedang dan Cukup Efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media *Smart Box* berbasis SETS ini termasuk ke dalam kategori Sangat Layak dan bisa dijadikan media bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penelitian lanjutan diperlukan dalam rangka merancang



kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media *smart box* berbasis SETS dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan peneliti dan artikel yang ditulis oleh Tina Saofah, Din Azwar, dan Astri Sutisnawati memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) serta pengembangan media pembelajaran *Smart Box* sebagai media inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Keduanya juga sama-sama menilai kelayakan media melalui validasi ahli dan respon siswa. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran, pendekatan pengembangan, dan tujuan analisis. Penelitian Nafis berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan penelitian Tina Saofah dkk. berfokus pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan pendekatan *Science Environment Technology Society (SETS)*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti menitikberatkan pada kelayakan media, sementara penelitian Tina Saofah dkk. juga menguji efektivitas media melalui desain *pretest–posttest*. Dengan demikian, meskipun sama-sama mengembangkan media *Smart Box*, kedua penelitian memiliki perbedaan fokus dan kontribusi dalam konteks pembelajaran.

**Tabel 2.1**  
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

<b>No</b>	<b>Nama Penulis</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Orisinalitas</b>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
1	Nurul Lathifatuz Zahro (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i> pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember	1. Sama-sama mengembangkan media <i>Smart Box</i> 2. Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D dengan model ADDIE.	1. Dikembangkan untuk siswa kelas I di SD Islam Ulul Albab 2. Media dikembangkan pada mata pelajaran Matematika.	1. Dikembangkan pada ranah pendidikan kelas III di MIN 6 Jember. 2. Media dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2	Ayu Na'imatul Muflikhah (2024)	Pengembangan media pembelajaran <i>Smart Box</i> pada materi bangun datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>Smart Box</i>	1. Media dikembangkan pada mata materi bangun datar 2. Subjek uji coba ialah siswa di MI Iskandar Sulaiman kota Batu 3. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall. 4. Menitik beratkan pada uji kemenarikan saja.	1. Media dikembangkan pada materi pengamalan pancasila 2. Subjek uji coba ialah siswa-siswi kelas III DI min 6 Jember 3. Menggunakan model penelitian ADDIE 4. Menitik beratkan pada uji kelayakan dan proses pengembangan.
3	Siti Aminah dan Eka Yusnaldi (2024)	Pengembangan Media Smart box untuk Meningkatkan Hasil Belajar	1. Sama-sama mengembangkan media <i>Smart Box</i> 2. Menggunakan	1. Fokus pada materi mata pelajaran IPAS. 2. Objek	1. Fokus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganeg

		Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah	an metode R&D dengan model ADDIE	penelitian siswa kelas V MIS Rantau Panjang. 3. Melakukan uji keefektifan.	araan. 2. Objek penelitian siswa kelas III MIN 6 Jember 3. Melakukan uji kelayakan
4	Tama Sofiyana, Nurul Kusuma dan Yeni Yudha (2024)	Penerapan Media <i>Smart Box</i> untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV SD Materi kekayaan budaya Indonesia	Sama-sama memanfaatkan media <i>Smart Box</i>	1. Fokus pada materi kekayaan budaya Indonesia 2. Objek penelitian Kelas IV SD 3. Menggunakan metode PTK	1. Fokus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 2. Objek penelitian siswa kelas III MIN 6 Jember 3. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE.
5	Tina Saofah, Din Azwar dan Astri Sutisnawati (2024)	Pengembangan Media <i>Smart Box</i> berbasis <i>Science Environment Technology Society (SETS)</i> dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasa	Sama-sama mengembangkan media <i>Smart Box</i>	1. Fokus pada mata pelajaran IPA 2. Menggunakan model Borg and Gall. 3. Objek siswa Sekolah Dasar. 4. Melakukan uji efektivitas	1. Fokus pada mata pelajaran PKN 2. Menggunakan model ADDIE. 3. Objek penelitian siswa kelas III MIN 6 Jember. 4. Melakukan uji kelayakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas,  
maka penelitian yang akan peneliti teliti pada saat ini lebih berfokus

pada pengembangan sebuah media *Smart Box* dengan tema implementasi pancasila dalam kehidupan dengan menggunakan teknologi berbasis aplikasi Canva, dimana pada penelitian ini peneliti bertujuan untuk memaparkan bagaimana proses dari pengembangan media itu sendiri serta bagaimana kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui uji coba produk. lalu novelty dalam penelitian terletak pada subjek penelitian dan juga berfokus pada media *Smart Box* di kelas III MIN 6 Jember, media ini dilengkapi dengan penjelasan materi , dilengkapi soal games dan petunjuk penggunaannya.

## **B. Kajian Pustaka**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Dengan demikian, media berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan pesan atau informasi pendidikan.<sup>19</sup>

Media dijadikan suatu alat untuk menyampaikan informasi kepada penerima agar dapat diterima dengan lebih cepat dan juga mudah. Media yang diintegrasikan dengan pengajaran disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Gagne dalam buku *Media*

---

<sup>19</sup> Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 169.

Pembelajaran Game Fashion menjelaskan bahwa tujuan dari media pembelajaran itu sendiri sebagai alat untuk merangsang minat belajar peserta didik.<sup>20</sup> sedangkan menurut Adapun Sanaky mengemukakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah mengantarkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dengan cara yang mudah dan efisien, menjaga konsentrasi siswa, serta meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.<sup>21</sup>

Media pembelajaran merujuk pada instrumen-instrumen yang dapat membawa sebuah informasi yang dibawa pengajar dari sebuah sumber belajar kepada pembelajar. Media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap dalam lingkungan lembaga pendidikan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang membantu seorang pendidik menyampaikan informasi baik materi atau informasi lain yang menunjang pembelajaran kepada siswa sebagai penerima informasi, agar kegiatan belajar mengajar efektif, mudah dipahami dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

---

<sup>20</sup> Purwosiwi Pandansari, *Media Pembelajaran Game Fashion* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 17.

<sup>21</sup> Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Muhammad Zaini, 2021), 17.

## **b. Fungsi Media**

Menurut Wina Sanjaya ada lima fungsi media pembelajaran yaitu :

- 1) Fungsi komunikatif : Media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh guru dan juga siswa dalam pembelajaran, hal ini bertujuan agar materi dapat mudah dipahami dengan jelas.
- 2) Fungsi Motivasi : Media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik.
- 3) Fungsi Kebermaknaan : Media pembelajaran berfungsi untuk memberikan makna dalam proses pembelajaran, siswa diajarkan bagaimana cara menganalisa maupun menciptakan pemahaman melalui media yang digunakan.
- 4) Fungsi Menyamakan persepsi : Media pembelajaran digunakan untuk menyamakan persepsi antara guru dengan siswa, hal ini bertujuan untuk menyamakan pandangan terkait apa yang disampaikan guru dengan apa yang diterima oleh siswa itu sendiri.
- 5) Fungsi Individualitas: Media pembelajaran dengan fungsi individualitas ini membantu untuk penyamaan keragaman

karakter peserta didik agar dapat menaungi seluruh karakteristik belajar masing-masing peserta didik.<sup>22</sup>

Jadi, berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita ketahui banyak sekali fungsi dari media pembelajaran. fungsi tersebut akan berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh guru dalam pembelajaran, media dapat dikatakan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas yang telah dilakukan penyesuaian sesuai dengan kebutuhna peserta didik dalam belajar.

Menurut Kemp dan Dayton, Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana yang diinginkan atau diperlukan.
- 7) Persepsi positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Rahmi Mudia Alti, *et.all. Media Pembelajaran*, (Padang : Get Press, 2022), 136.

<sup>23</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001). 23.

Dengan adanya penjelasan tersebut menjadi bentuk bukti pentingnya keberadaan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi didalam kelas, banyak manfaat yang dapat dirasakan dalam penggunaan media karena dengan adanya media pembelajaran ini belajar dapatdikemas lebih baik dan membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan.

### c. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis, berikut ini merupakan jenis-jenis media pembelajaran :

#### 1) Media Audio

Jenis media audio ini kerap digunakan guru untuk mentransfer pesan melalui audio ke penerima. Media audio berkaitan dengan indra pendengaran atau disampaikan secara verbal (lisan) maupun non-verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Media audio ini seperti radio, telepon, tape recorder dan sejenisnya.<sup>24</sup>

#### 2) Media Visual

Jenis media visual dalam pembelajaran memerlukan peran indra penglihatan. Pada media visual guru memanfaatkan berbagai macam perkembangan teknologi yang saat ini berkembang. Dengan adanya media visual ini dapat menarik

---

<sup>24</sup> Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 112.



perhatian peserta didik, memperjelas materi yang disampaikan, memvisualisasikan fakta. Media visual terbagi menjadi dua yaitu: media visual diam dan media visual gerak. Contoh dari media visual diam ialah gambar, foto, grafik, bagan dan sebagainya. Sedangkan media visual gerak ialah proyeksi gerak seperti film bisu dan lain sebagainya.<sup>25</sup>

### 3) Media Audio Visual

Jenis media audio visual merupakan media yang menampilkan suara beserta gambar. Berdasarkan karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua: pertama, media audio visual diam seperti Televisi diam, film rangkaian bersuara, maupun buku bersuara dan lain sebagainya. Kedua, media audio visual gerak seperti film, gambar bersuara, video dan lain sebagainya.<sup>26</sup> Media audio visual gerak ini dapat dicontohkan pada media video animasi, video animasi menggabungkan antara suara dengan gambar jika diintegrasikan dengan pendidikan maka media pembelajaran berbasis video ini dikemas dalam bentuk yang menarik dengan penjabaran materi yang jelas, disertai gambar menarik, soal-soal yang merangsang respon peserta didik dan mampu menciptakan pembelajaran yang komunikatif agar terwujudnya pembelajaran

<sup>25</sup> Sanaky, H. A. H. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, hlm. 45.

<sup>26</sup> Supardan, *Pembelajaran dan Media Pembelajaran*, ( Jawa Tengah : Lakeisha, 2023), 47.

yang bersifat interaktif.<sup>27</sup>

#### 4) Media online dan e-learning

Media online dan e-learning. Termasuk di dalamnya adalah platform pembelajaran online, video pembelajaran online, kursus daring, forum diskusi, dan sumber daya pembelajaran digital. Media online memungkinkan akses terhadap materi pembelajaran yang fleksibel dan kolaborasi dengan siswa dan guru secara virtual.<sup>28</sup>

#### 5) Media visualisasi data

Media visualisasi data ialah media yang mencakup grafik, diagram, peta, dan infografis yang digunakan untuk menyajikan informasi atau data dengan cara yang visual dan mudah dipahami.<sup>29</sup>

#### 6) Media Pembelajaran Interaktif

Media dapat dikatakan sebagai alat dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima pesan. Dalam dunia pendidikan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada peserta didik disebut media pembelajaran.<sup>30</sup> Media pembelajaran memuat konsep materi pembelajaran yang dikemas secara menarik dalam

<sup>27</sup> Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, hlm. 87.

<sup>28</sup> Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, hlm. 63.

<sup>29</sup> Knafllic, S. N. (2020). *Storytelling with Data*. Hoboken: Wiley, hlm. 14

<sup>30</sup> Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta, hlm. 92.

bentuk media pembelajaran. media pembelajaran interaktif merupakan salah satu dari sekian banyak inovasi dalam media pembelajaran.<sup>31</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam jenisnya seperti, gambar, grafik, audio suara, film, video dan masih banyak lagi. Jenis-jenis media pembelajaran ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik peserta didik yang kemudian dikemas semenarik mungkin agar mampu menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien, materi akan tersampaikan dengan baik sehingga dapat mempermudah pembelajaran. dalam pendidikan di Sekolah Dasar sangat dibutuhkan sekali media-media yang mampu mengemas pembelajaran lebih aktif didalam kelas sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

## 2. *Smart Box*

### 1) Pengertian *Smart Box*

Harnanto mengungkapkan definisi dalam penelitiannya bahwa *Smart Box* merupakan kotak pintar yang didalamnya terdapat alat untuk belajar.<sup>32</sup> *Smart Box* didefinisikan oleh Puspitasari sebagai balok dengan dua sisi di dalamnya yang

<sup>31</sup> Supardan, *Pembelajaran dan Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah : Lakeisha, 2023), 50.

<sup>32</sup> Rahayuningsih et al., "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5–6 Tahun melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9, No. 1 (2019): 13.

mengandung kartu bergambar dan kata.<sup>33</sup> Penggunaan *Smart Box* ini dapat membantu anak dalam bereksplorasi sesuai dengan kemampuannya serta dapat melatih daya ingatannya, belajar melalui bermain, serta dapat melatih daya pikir anak dalam menyelesaikan masalah-masalah yang terdapat dalam media *Smart Box* sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca anak dengan optimal.

*Smart Box* atau kotak pintar menurut Ayu Sukaryanti dkk merupakan media yang bentuknya kotak yang memiliki dua sisi. Salah satu sisinya dilengkapi dengan gambar, sementara sisi lainnya berisi pertanyaan dari bahan pelajaran.<sup>34</sup> Sedangkan menurut Taty Fauzi dkk kotak pintar merupakan kotak kecil yang berisi berbagai alat yang dapat digunakan peserta didik belajar.<sup>35</sup> *Smart Box* juga dianggap sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan dan dianggap penting untuk mengatasi kesulitan pendidik dalam menemukan media pembelajaran geometri yang sesuai, menarik, dan murah

---

<sup>33</sup> Rahayuningsih et al., "Peningkatan Kemampuan Mengenai Huruf pada Anak Usia 5–6 Tahun melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9, No. 1 (2019): 16.

<sup>34</sup> Sukaryanti, Ayu, Murjainah, dan Sylvia Lara Syaflin, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, Vol. 7, No. 1 (2023): 140–149, [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)

<sup>35</sup> Taty Fauzi, Dessi Andriani, dan Feggi Ica Jantrie Yaie, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, No. 3 (2022): 8–16, <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v5i03.8807>

untuk siswa.<sup>36</sup> Dari uraian mengenai definisi *Smart Box* atau kotak pintar, dapat disimpulkan bahwa *Smart Box* merupakan suatu media pembelajaran tiga dimensi yang berbentuk kotak atau peti yang didalamnya diisi dengan gambar atau alat-alat yang dipergunakan dalam proses pembelajaran.

## 2) Manfaat *Smart Box*

Rahayuningsih menjelaskan terdapat beberapamanfaat media pembelajaran *Smart Box*. Adapun manfaat dari media pembelajaran *Smart Box* ialah :

- a) Meningkatkan aspek perkembangan anak
- b) Menggalakkan aktivitas dan kreativitas anak
- c) Mengandung nilai pendidikan.<sup>37</sup>

Sedangkan menurut Nurul Lathifatu zahro Media *Smart Box* dirancang untuk membantu dalam pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional. disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang dengan baik. Kemudian melibatkan anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas yang merangsang kreativitas dan pemikiran aktif.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Rahayuningsih et al., "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5–6 Tahun melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9, No. 1 (2019): 17.

<sup>37</sup> Rahayuningsih et al., "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5–6 Tahun melalui Metode Bermain dengan Media Kotak Pintar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9, No. 1 (2019): 12.

<sup>38</sup> Nurul Lathifatuz Zahro, *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Pembelajaran Matematika bagi Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember* (Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 26.

Sedangkan menurut peneliti manfaat dari media *Smart Box* ialah dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan menyematkan nilai-nilai pendidikan dalam kontennya. Dengan cara ini, anak-anak dapat belajar sambil bersenang-senang, meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep pendidikan sehingga pembelajaran dapat dikemas lebih menarik dan bervariasi.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut *National Council of Social Studies (NCSS)* Amerika Serikat, PKn adalah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksud untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam peranannya di masyarakat. Hasil Seminar Nasional Pengajaran dan Pendidikan Civics di Tawangmangu juga menyatakan hal senada, bahwa PKn sebagai suatu program pendidikan yang tujuan utamanya membina warga negara yang lebih baik menurut syarat-syarat, kriteria, dan ukuran, ketentuan-ketentuan pembukaan UUD 1945.<sup>39</sup> Pendidikan Kewarganegaraan adalah dimaksudkan agar warga negara memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila.<sup>40</sup>

Sedangkan menurut Syahril pendidikan kewarganegaraan adalah suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebijakan

---

<sup>39</sup> Cholisin, *Ilmu Kewarganegaraan* (Yogyakarta: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UNY, 2000), 1.

<sup>40</sup> Sumarsono, *Pendidikan Kewarganegaraan* (Jakarta: Gramedia, 2022), 3.

dan budaya kewarganegaraan, dengan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara koheren diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas sosial-kultural, dan kajian ilmu kewarganegaraan.<sup>41</sup> Jadi pendidikan kewarganegaraan itu sendiri adalah agar setiap warga negara dapat memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku demi tetap utuh dan tegaknya NKRI. Adapun tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan itu sendiri sebagai berikut :

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isi kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Syarbani Syahril, *Membangun Karakter Kewarganegaraan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 4.

<sup>42</sup> Winarno, *Pendidikan Kewarganegaraan*. (Surakarta: UNS Press, 2005), 11.

Pendidikan Kewarganegaraan juga berperan dalam memperkuat demokrasi dengan mengajarkan nilai-nilai demokrasi dan melatih kemampuan berpikir kritis serta partisipatif. Meskipun menghadapi berbagai tantangan, pendidikan kewarganegaraan tetap menjadi pilar penting dalam membangun bangsa yang bersatu, demokratis, dan berdaulat. PKN secara pragmatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (content embedding values) dan pengalaman belajar (learning experiences) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tutunan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran kehidupan bermasyarakat, lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.

#### 4. Pengamalan Pancasila

Secara etimologis istilah “Pancasila” berasal dari bahasa Sansekerta. Menurut Muhammad Yamin, dalam bahasa Sansekerta Pancasila memiliki 2 macam arti secara leksikal yaitu: panca artinya “lima”, syila vokal i pendek artinya “batu sendi”, syiila vokal I panjang artinya “peraturan tingkah laku yang baik, yang penting atau yang senonoh.”<sup>43</sup> Kata-kata tersebut kemudian diserap ke bahasa Indonesia yaitu “Susila” yang berkaitan dengan moralitas. Oleh karena hal

---

<sup>43</sup> Kaelan, *Pendidikan Pancasila* (Yogyakarta: Paradigma, 2010), 21.



tersebut secara etimologis diartikan sebagai “Panca Sila” yang memiliki makna berbatu sendi lima atau secara harafiah berarti “dasar yang memiliki lima unsur”. Berdasarkan Penjelasan di atas maka secara etimologis Pancasila dapat diartikan sebagai dasar/landasan hidup yang berjumlah lima unsur atau memiliki lima unsur.

Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila Sebagai suatu dasar filsafat Negara maka sila-sila Pancasila merupakan suatu sistem nilai, oleh karena itu sila-sila Pancasila itu pada hakikatnya merupakan suatu kesatuan. Pancasila memiliki serangkaian nilai, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Nilai-nilai dasar Pancasila seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan yang bersifat universal, objektif, artinya nilai-nilai tersebut dapat dipakai dan diakui oleh negara-negara lain. Pancasila bersifat subjektif, artinya bahwa nilai-nilai Pancasila itu melekat pada pembawa dan pendukung nilai Pancasila itu sendiri, norma-norma Pancasila yang merupakan perumusan dan musyawarah seluruh bangsa.<sup>44</sup> Nilai-nilai Pancasila ini menjadi landasan dasar, serta motivasi atas segala perbuatan baik dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kenegaraan. Dalam kehidupan kenegaraan, perwujudan nilai Pancasila harus tampak dalam suatu peraturan perundang-undang yang berlaku di Indonesia.

---

<sup>44</sup> KH. Achmad Shodiqq, *Norma-Norma Pancasila Menurut Pandangan Islam*. (Jakarta: Perpustakaan Lakspendam, 2010), 3.

Pengertian Nilai-nilai Pancasila Nilai-nilai Pancasila sebagai falsafah hidup bangsa perlu di implementasikan untuk membangkitkan karakter bangsa yang semakin menurun. Pancasila merupakan refleksi kritis dan rasional sebagai dasar negara dan kenyataan budaya bangsa, dengan tujuan untuk mendapatkan pokok-pokok pengertiannya secara mendasar dan menyeluruh. Pancasila sebagai ideologi baik dalam pengertian ideologi negara atau ideologi bangsa masih dipertahankan. Namun, seiring kesalahan tafsir bahwa Pancasila dipergunakan untuk memperkuat otoritarianisme negara. Salah satu ciri kekuasaan yang otoriter di manapun adalah selalu menganggap ideologi sebagai maha penting yang berhubungan erat dengan stabilitas atau kohesi sosial.<sup>45</sup> Berikut merupakan nilai-nilai pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai berikut :

1) Nilai ketuhanan yang maha esa pada sila pertama

Sila pertama Pancasila memiliki lambang bintang emas dengan latar hitam. Sila pertama Pancasila mengandung nilai ketuhanan. Contoh-contoh penerapan nilai-nilai ketuhanan dalam kehidupan sehari-hari adalah: a) Membina kerukunan hidup antara sesama manusia b) Tidak melakukan penistaan agama. Penistaan terhadap agama adalah perilaku menghina atau merendahkan agama, seperti melakukan pembakaran rumah ibadah. c) Mengembangkan siap saling menghormati dan menjaga kebebasan

---

<sup>45</sup> Wahyudi dan Agus, *Ideologi Pancasila: Doktrin yang Komprehensif atau Konsepsi Politis* (Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila UGM, 2004), 3.

orang dalam beribadah sesuai agama dan kepercayaannya. d) Menjalankan kehidupan sehari-hari sesuai kebaikan yang diajarkan Tuhan dalam agama dan keyakinan. e) Tidak memaksakan sebuah agama atau kepercayaan pada orang lain. f) Mengembangkan sikap saling menghormati, bekerja sama, dan tolong-menolong tanpa mendiskriminasi karena agama atau kepercayaan yang dianutnya. g) Bersikap toleran kepada umat beragama atau berkeyakinan lain.<sup>46</sup>

- 2) Nilai Kemanusiaan dalam sila kedua Pancasila Sila kedua Pancasila berbunyi Kemanusiaan yang adil dan beradab. Sila kedua Pancasila memiliki lambang rantai emas bermata persegi dan bulat yang berkaitan satu sama lain dengan latar warna merah. Sila kedua Pancasila mengandung nilai kemanusiaan. Contoh penerapan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari adalah: a) Mengakui persamaan derajat, hak, dan kewajiban asasi setiap manusia tanpa membedakan suku, keturunan, agama, kepercayaan, jenis kelamin, warna kulit, kedudukan sosial, dan lainnya, b) Sifat membantu orang yang mengalami kesusahan tanpa pilih kasih. c) Mengembangkan sikap saling mengasihi antara sesama manusia. d) Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan. e) Tidak bersikap semena-mena. f) Mendukung dan aktif dalam

---

<sup>46</sup> Darji Darmodiharjo, *Santiaji Pancasila*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1991), 54.

kegiatan kemanusiaan seperti bakti sosial, membantu korban bencana alam, berbagi makanan pada yang membutuhkan, membantu panti asuhan dan panti jompo, dan lainnya.<sup>47</sup>

- 3) Nilai Persatuan dalam sila ketiga Pancasila Sila ketiga: Pancasila berbunyi Persatuan Indonesia. Sila ketiga Pancasila memiliki lambang pohon beringin dengan latar warna putih. Sila kedua Pancasila mengandung nilai persatuan. Contoh pengamalan sila ke-3 dalam kehidupan sehari-hari: a) Mengembangkan sikap saling menghargai keanekaragaman budaya. b) Membina hubungan baik dengan semua unsur bangsa. c) Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa. d) Mengembangkan persatuan asal dasar Bhinneka. Tunggal Ika, yaitu 'berbeda-beda tetapi satu'. e) Mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi atau golongan. f) Mengembangkan sikap bangga dan cinta terhadap tanah air dan bangsa. g) Rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara apabila diperlukan

- 4) Nilai Kerakyatan dalam sila keempat Pancasila Sila keempat Pancasila berbunyi Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan: Sila keempat Pancasila memiliki lambang kepala banteng warna hitam dan putih dengan latar warna merah. Sila kedua Pancasila mengandung nilai

---

<sup>47</sup> Darji Darmodiharjo, *Santiaji Pancasila*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2005), 55.

kerakyatan. Contoh pengamalan sila ke-4 Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yaitu: a) Selalu mengutamakan musyawarah untuk mencapai kesepakatan dalam menyelesaikan permasalahan. b) Menghargai hasil musyawarah. c) Menjalankan hasil musyawarah dengan sungguh-sungguh dan bertanggung jawab. d) Tidak memaksakan kehendak atau pendapat pada orang lain. e) Menghargai masukan orang lain f) Berjiwa besar untuk menerima keputusan yang dihasilkan melalui musyawarah. g) Bekerja sama untuk mempertanggungjawabkan keputusan musyawarah. h) Ikut serta dalam pemilihan umum, pilpres, dan pilkada. i) Memberikan kepercayaan pada wakil rakyat yang dipilih. j) Wakil rakyat harus mampu membawa aspirasi rakyat. k) Menghindari hasil walk out dalam musyawarah.<sup>48</sup>

- 5) Nilai Keadilan dalam sila kelima Pancasila Sila kelima Pancasila berbunyi Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Sila kelima Pancasila memiliki lambang padi dan kapas dengan latar warna putih. Sila kelima Pancasila mengandung nilai keadilan. Contoh sikap yang mencerminkan sila kelima Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yaitu: a) Tidak bergaya hidup mewah b) Tidak bersifat boros c) Bekerja keras d) Menghormati hak-hak orang lain e) Peduli dan membantu mengurangi penderitaan yang dialami orang lain f) Menjunjung tinggi semangat kekeluargaan

---

<sup>48</sup> Darji Darmodiharjo, *Santiaji Pancasila*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2005), 56.

dan gotong royong g) Tidak melakukan perbuatan yang merugikan kepentingan umum

Nilai dari sebuah dasar negara yaitu Pancasila yang mana perludn harus kit jadikan sebagai dasar atau pedoman untuk kehidupan sehari hari dalam berperilaku di negara Indonesia supaya menjadi warga negara Indonesia yang baik(*good citizen*). Karena nilai dalam Pancasila memuat banyak sekali peraturan yang sejalan dengan agama. Sehingga jika kita berpedoman dengan Pancasila dapat menjadikan kita berperilaku dan bertingkah laku yang baik. Didalam Pancasila terkandung banyak sekali nilai, yaitu kemanusiaan, ketuhanan, persatuan, keadilan, dan kerakyatan. Semua nilai dari Pancasila merupakan kesatuan yang utuh yang mana menguncup dan menuju kearah tujuan yaitu satu. Nilai-nilai pokok dari Pancasila memiliki sifat universal dan objektif, yang artinya adalah nilai-nilai itu bisa diakui dan dipakai oleh setiap negara.

Pengimplementasian Pancasila harus datang dari diri sendiri berarti bahwa Pancasila memiliki sebuah kebutuhan dalam pegangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.<sup>49</sup> Hal tersebut tidak dapat muncul dengan sendirinya yang artinya harus adanya upaya yang dilakukan untuk mencapainya, dengan adanya Pancasila dapat menjadi pegangan kita dan dalam Pancasila mampu menampung segala keberagaman yang menyebabkan tidak akan timbul perpecahan.

---

<sup>49</sup> Soeprapto, "Implementasi Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, dan Bernegara," *Jurnal Ketahanan Nasional*, Vol. 10, No. 2 (2016): 7–14, <https://jurnal.ugm.ac.id/jkn/article/view/22980/15236>

Kesadaran dalam membangkitkan, memperkuat dan mengembangkan nilai-nilai dari Pancasila untuk dilakukan dimanapun oleh setiap warga negara agar mencegah mudarnya nilai-nilai luhur Pancasila yang ada pada diri kita. Membiasakan nilai-nilai Pancasila dalam segala aspek seperti lingkungan masyarakat, organisasi, dan lain-lain itu sangat penting. Implementasi nilai-nilai Pancasila tersebut berguna agar apa yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi setiap masyarakat.



## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan pada Pengembangan Media *Smart Box* sebagai suatu produk media pembelajaran pada peserta didik kelas III MIN 6 Jember berupa metode Penelitian dan Pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Reaserch and Development* atau disebut juga R & D.

Menurut Richey and Kellin dalam Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan perancangan dan penelitian sebuah pengembangan dengan kajian sistematis berkaitan dengan menyusun rancangan suatu produk, mengembangkan atau menciptakan rancangan produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian dan pengembangan yang menjadi proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.<sup>50</sup>

Jadi, metode penelitian *Reaserch and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan melakukan uji keefektifan dari produk yang dikembangkan. Sebuah perencanaan dan pengembangan dalam penelitian R&D berusaha mengembangkan ilmu secara sistematis berdasarkan data konkret di lapangan. Pengembangan ini semata-mata dilakukan untuk meningkatkan produktivitas kerja.

---

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.



Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi produk, dimana produk tersebut telah ada dan peneliti hanya melakukan uji efektivitas atau validasitas terhadap suatu produk. Melakukan pengembangan terhadap suatu produk dalam artian dapat berupa melakukan pembaharuan terhadap produk yang ada agar dapat lebih efektif untuk digunakan atau menciptakan produk yang baru dalam artian produk ini belum pernah ada dan diciptakan oleh peneliti tersebut.

Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan, berikut ini model-model dalam penelitian R&D ialah:

1. Model pengembangan Borg and Gall. Model ini memiliki 10 tahap pelaksanaan penelitian yang harus dilewati  $\therefore$  Penelitian ini melibatkan tahapan-tahapan yaitu: pengumpulan data dan informasi (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji coba awal di lapangan (*preliminary field testing*), revisi produk awal (*main product revision*), uji coba utama di lapangan (*main field testing*), revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan (*operational product revision*), uji operasional di lapangan (*operational field testing*), revisi akhir produk (*final product revision*), serta diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 10.

2. Model pengembangan 4D, model ini disebut model Four-D yang terdiri dari empat tahapan: *define, design, develop, dan disseminate*.<sup>52</sup>
3. Model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
4. Model pengembangan Plomp. Pengembangan Plomp terdiri dari 5 fase: investigasi awal, *design*/perancangan, realisasi/konstruksi, tes, evaluasi, & revisi, dan implementasi.<sup>53</sup>

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model penelitian ADDIE atau sering disebut dengan *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Peneliti menggunakan model ADDIE dikarenakan pada model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang bersifat sistematis. Setiap fase yang dilakukan dalam tahap pengembangan ini melewati fase evaluasi dan revisi sehingga media mencapai tingkat kevalidan yang sesuai sehingga model ini sangat cocok digunakan dalam pengembangan media *Smart Box* yang dilakukan oleh peneliti.

Model ADDIE ini menggunakan pendekatan sistem yang efektif dan efisien melalui proses yang bersifat interaktif antara siswa, guru maupun lingkungannya.<sup>54</sup> Jadi, penggunaan model ADDIE ini sangat tepat untuk

---

<sup>52</sup> Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, dan Arris Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan," *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 1, No. 6 (Juni 2023): 374.

<sup>53</sup> Mimik Fernandes dan Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing untuk Kelas IV SD," *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol. 4, No. 1 (Februari 2020): 24.

<sup>54</sup> Fitria Hidayat dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam pembelajaran pendidikan

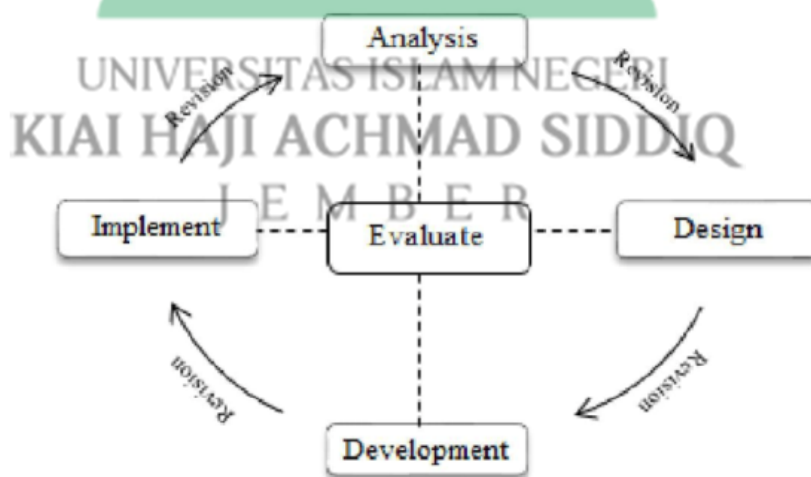
diterapkan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dikarenakan kerangka kerjanya yang mampu memberikan pendekatan secara sistematis dalam pengembangan intruksional atau program pembelajaran. hal tersebut dikarenakan model ADDIE ini melewati tahapan Analyze, Design, Development, Implementation, Evalution yang dirasa kompleks dan tepat untuk digunakan.

Untuk melakukan penelitian dan pengembangan model ADDIE ada beberapa langkah-langkah yang harus dipahami, berikut ini merupakan langkah- langkah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut :

1. Melakukan identifikasi permasalahan yang dialami dalam lembaga dalam kegiatan pembelajaran, serta melakukan analisis kebutuhan siswa beserta guru terhadap media yang diperlukan. Kemudian, melakukan deksripsi penyebab adanya kesenjangan antara fakta dan harapan.
2. Tahap desain, memulai mendesain media pembelajaran yang sudah dirancang berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan dan dengan metode pengujian yang tepat.
3. Tahap pengembangan, melakukan pengembangan terhadap media disesuaikan dengan analisis maupun rencana yang telah dibuat.
4. Tahap implelementasi, pada tahap implementasi atau pelaksanaan ini terlaksana setelah adanya revisi yang dilakukan melalui validator yang ditentukan. Pada tahap implementasi media sudah berada di fase layak

untuk diterapkan

5. Terakhir, tahap evaluasi digunakan untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan berkaitan dengan proses maupun hasil sebelum atau sesudah pembelajaran.<sup>55</sup> Pengembangan dengan model ADDIE harus dilewati dengan sistematis melalui langkah *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* dengan memperhatikan analisis kebutuhan media yang diperlukan peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik beserta mata pelajaran yang telah ada agar dapat disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan model ADDIE ini sangat cocok digunakan dalam penelitian yang dilakukan peneliti dikarenakan pengerjaan yang dilakukan secara sistematis dan disetiap proses pengembangannya memerlukan tahapan evaluasi dan revisi agar media dapat dibuat sebaik mungkin.



**Gambar 3.1**  
Model Pengembangan ADDIE

<sup>55</sup> Hamdah Fachurin, *Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*, (Skripsi, IAIN Kediri, 2021), 35.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan juga *Evaluation* (Evaluasi). Berikut merupakan penjelasan dari setiap prosedur dalam penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilaksanakan ialah melakukan analisis tentang perlunya suatu pengembangan. Pada tahap analisis diperlukan identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan peserta didik terutama pada produk yang akan dikembangkan. Pengembangan ini berkesinambungan dengan adanya permasalahan yang ada dilembaga pendidikan. Analisis juga dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa, mata pelajaran serta indikator pencapaian yang akan dicapai. Berikut ini merupakan prosedur dalam tahap analisis ialah :

#### a) Mengidentifikasi penyebab adanya suatu pengembangan

Pada identifikasi ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran masih menjadi faktor utama untuk berusaha meningkatkan proses pembelajaran. Sistem pembelajaran yang monoton dan berorientasi pada guru menyebabkan pembelajaran

monoton. Maka untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan diminati oleh siswa diperlukan suatu pengembangan media dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Dalam proses analisis kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik di MIN 6 Jember dalam proses pembelajaran dengan berupaya melakukan identifikasi suatu pengembangan. Setelah adanya analisis kebutuhan pengembangan melalui identifikasi kemudian dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran *Smart Box* agar dapat dijadikan alat dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran agar lebih mudah dimengerti, bersifat komunikatif dan memiliki desain yang menarik agar menumbuhkan rasa semangat dan ingin tahu peserta didik.

b) Menentukan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan agar media yang dibuat selaras dengan apa yang dituju. Sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MIN 6 Jember. Kemudian, media *Smart Box* ini disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga akan menciptakan sebuah keselarasan pada materi pengamalan pancasila yang ingin dituju pada akhir pembelajaran.

c) Melakukan konfirmasi calon pengguna

Pada tahap ini dilakukan identifikasi pengalaman belajar calon pengguna media, serta melakukan pengumpulan data dengan

identifikasi kelompok, karakteristik umum, jumlah siswa, serta lokasi siswa.

1) Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan: Pada tahap ini diperlukan identifikasi sumber daya dari segi konten, fasilitas pembelajaran, teknologi dan tenaga pendidik. Semua ini disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang dipertimbangkan agar media yang dikembangkan sesuai dengan apa yang diperlukan sehingga media yang dibuat dapat sesuai sasaran tujuan ketercapaian yang dituju setelah adanya proses pembelajaran.

2) Mengidentifikasi sistem penyampaian yang akan digunakan: Penyampaian materi pembelajaran disampaikan ketika berada di kelas secara berkelompok dan juga individu sehingga media pembelajaran *Smart Box* dapat menunjang pembelajaran dengan baik.

## 2. *Design* (Desain)

Pada tahap desain yang dilakukan ialah merancang media yang akan dikembangkan yaitu, media pembelajaran *Smart Box* pada materi pengamalan pancasila. Proses rancangan didesain sekreatif mungkin dengan memanfaatkan bahan maupun teknologi yang ada dan mudah digunakan. sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu dalam tahap desain harus memperhatikan sumber-sumber materi yang bersifat relevan agar dapat menunjang proses pembelajaran. Desain yang telah dibuat peneliti yaitu media *Smart Box* pada mata pelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) materi pengamalan pancasila dalam ranah pendidikan Sekolah Dasar.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ketiga yaitu mengembangkan media pembelajaran dan memproduksi secara lengkap media yang sudah dirancang sebelumnya. Pada proses pengembangan ini dilakukan pembuatan media *Smart Box* yang disertai dengan instrumen dalam memvalidasi untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran itu sendiri. instrumen validasi kelayakan media ini akan diberikan pada 2 orang ahli yaitu ahli media dan juga materi serta seorang praktisi pembelajaran dari salah satu tenaga pendidik di MIN 6 Jember yang sesuai dengan bidangnya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *Smart Box* materi pengamalan pancasila ini sebagai berikut:

- a. Mencari aplikasi editing yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan pengembang media
- b. Mendownload aplikasi yang sudah direncanakan, pada tahapan awal peneliti merancang media canva sebagai alat dalam membantu proses pendesainan media *Smart Box*.
- c. Membuat produk sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat
- d. Melakukan review media dengan menyerahkan media kepada validator dan juga praktisi pembelajaran untuk dinilai dan diberikan saran agar media dapat dibuat lebih baik lagi.



- e. Melakukan perbaikan terhadap mediayang sudah dikembangkan dan dinilai oleh validator maupun praktisi pembelajaran. ketika media sudah direvisi maka di cek kembali untuk dilihat apakah media *Smart Box* ini layak untuk di uji cobakan, ketika media dinyatakan layak. Maka, media *Smart Box* dapat diimplementasikan pada siswa kelas III di MIN 6 Jember.

#### 4. *Implementation ( Implementasi )*

Pada tahap implementasi atau penerapan sebagai langkah awal dalam pengenalan produk. Artinya media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Pendidik dan juga para perancang pendidikan serta pengembang program-program pembelajaran harus menyadari akan pentingnya pemahaman terhadap hakikat belajar dan pembelajaran.<sup>56</sup> Pada tahap implementasi uji coba dilakukan dengan uji skala besar.

Produk penelitian yang telah dibuat harus diuji melalui beberapa alur yang bersifat ilmiah. Sehingga, kevalidan media bisa terukur dan teruji dengan baik.<sup>57</sup> Ketika kevalidan media sudah pada ranah layak dan memperoleh respon yang baik dari pengguna maka, media pembelajaran *Smart Box* ini dapat digunakan secara luas.

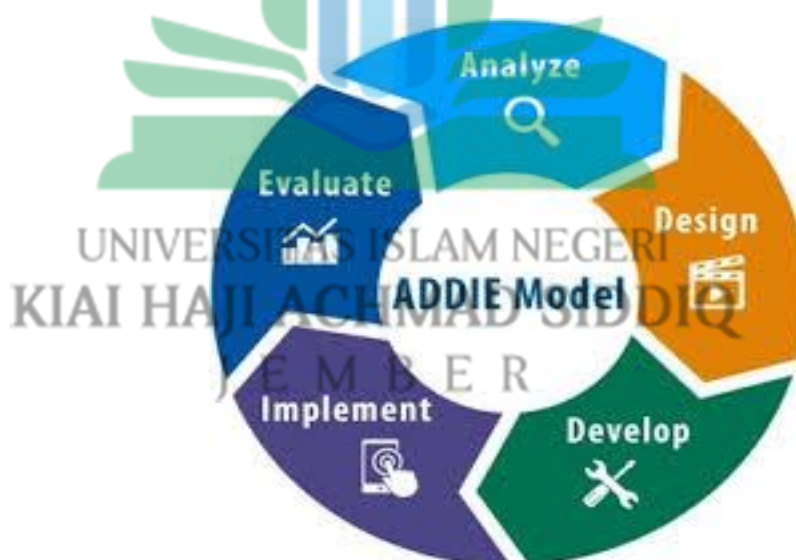
---

<sup>56</sup> Lailatul Usriyah, *Model Dan Strategi Pembelajaran*, (Bandung Jawa Barat: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia, 2022), 2.

<sup>57</sup> GM. Rizka Zannah Ria, *Pengembangan Media Culturak Box (Kotak Kebudayaan) pada materi IPAS Kelas IV di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023), 50.

### 5. Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan implemementasi media yang sudah dilakukan, media pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menilai suatu media pembelajaran. evaluasi ini diperoleh dari adanya uji respon peserta didik setelah adanya penggunaan media pembelajaran yang berupa produk *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan dengan materi pengimplementasian pancasila. Hasil dari proses evaluasi digunakan revisi akhir agar mampu memenuhi kebutuhan, berdasarkan masukan maupun saran yang telah diberikan selama tahapan implementasi.<sup>58</sup> Berikut merupakan gambar dari tahapan pengembangan dengan model ADDIE:



**Gambar 3.2**

Siklus model pengembangan ADDIE

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memenuhi kriteria produk, agar

---

<sup>58</sup> Puspita Aprilianti, *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Powtoon pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P. 2019/2020* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019), 30.

terwujudnya pembelajaran yang efektif, efisien dan juga menyenangkan serta dapat menunjukkan angka kevalidan produk. Produk media pembelajaran *Smart Box* ini akan dilakukan uji kevalidan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevaliditasan sebuah produk. Uji kevalidan produk dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran yang kemudian jika media sudah valid maka akan dilaksanakan uji coba produk bersama peserta didik dengan menggunakan skala kecil dan juga skala besar agar media dapat mencapai tingkat kevalidan nya.

#### **D. Desain Uji Coba**

Pada desain uji coba dilakukan pengujian oleh tenaga ahli materi, tenaga ahli media dan satu praktisi pembelajaran yang diwakili oleh guru guru di MIN 6 Jember untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba tersebut dilakukan untuk melakukan penilaian dan menyempurnakan kembali media yang sudah dikembangkan.

##### **a. Subjek uji coba**

Subjek uji coba dari media *Smart Box* ini, meliputi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan juga siswa/siswi kelas III di MIN 6 Jember, Hal ini didasari karena orang yang menggunakan produk merupakan subjek dari uji coba produk itu sendiri.<sup>59</sup>

---

<sup>59</sup> Penyusun, *Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, 2022/2023.

- 1) Ahli Materi : Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam materi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu Dosen FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq untuk melakukan penilaian pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai orang yang ahli dalam bidang tersebut.
- 2) Ahli Media : Ahli media merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti menggunakan salah satu Dosen yang ahli dalam pengembangan bahan ajar termasuk pada media dalam pembelajaran yaitu salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- 3) Praktisi Pembelajaran : Praktisi pembelajaran merupakan orang yang dikatakan ahli dalam pembelajaran seperti guru-guru yang ada di MIN 6 Jember yang sesuai dengan bidangnya.
- 4) Peserta Didik : Peserta didik merupakan orang yang menjadi subjek utama dalam penelitian. Peserta didik disini ialah siswa kelas III di MIN 6 Jember dengan jumlah 25 siswa/siswi.

#### **b. Jenis Data**

Jenis data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan.

- a. Data Kualitatif : Data yang didapatkan dari berbagai sumber penelitian dan dapat dilakukan dengan teknik yang beragam.<sup>60</sup> Data ini merupakan masukan dan juga komentar selama proses penelitian dan pengembangan berlangsung. Data ini berbentuk deksriptif berkaitan dengan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu Media Pembelajaran *Smart Box*.
- b. Data Kuantitatif : Data kuantitatif berbentuk angka-angka sebagai hasil dari pengukuran kevalidan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maupun responden yaitu siswa.<sup>61</sup>

### c. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media *Smart Box* ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket yang diberikan kepada peserta didik dalam uji coba produk.

#### a) Angket Penilaian Media

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas media pembelajaran. Penilaian ini bersifat rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran yang rasional dan belum berdasarkan

---

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 366.

<sup>61</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

fakta dilapangan.<sup>62</sup>

Angket ini diberikan kepada tiga orang ahli atau pakar yaitu ahli materi, ahli media dan juga ahli pembelajaran PKN. Informasi yang diperoleh dari angket penilaian akan dijadikan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran agar mencapai media akhir yang valid. Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah di analisis yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>63</sup> Indikator pengembangan yang dilakukan muali dari tampilan, isi materi, soal, interkasi dan lain sebagainya.

Skala pengukuran yang digunakan dalam memvalidasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pengukuran skala likert. Skala likert berfungsi untuk melakukan pengukuran secara menyeluruh berkaitan dengansikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek yang telah dikembangkan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert ini memiliki nilai positif sampai dengan negatif, yang berupa penilaian kata-kata seperti, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 408.

<sup>63</sup> Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, ALFABETA, 2018), 12.

skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS).<sup>64</sup> Dan lembar evaluasi diberikan kepada tenaga ahli atau pakar yang menjadi validator dalam penelitian dan pengembangan.

#### b) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memperoleh data, wawancara yang digunakan merupakan wawancara berstruktur. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan materi Pendidikan kewarganegaraan dan proses pembelajaran didalam kelas. penggunaan media pembelajaran, sumber belajar, serta sarana dan prasana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Wawancara dilaksanakan bersama siswa, guru maupun kepala sekolah di MIN 6 Jember yang dibagi menjadi beberapa kategori seperti tanggapan, masukan, kritik, dan lain sebagainya.<sup>65</sup>

#### c) Observasi

Secara umum observasi merupakan aktifitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti.<sup>66</sup> Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 165.

<sup>65</sup> Sri Wahyuni, *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 5 Jeneponto*, (Skripsi, Universitas Negeri Makasar, 2020), 37.

<sup>66</sup> Mawardani, *"Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif"*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012), 51.

cara mengamati lapangan. Observasi yang dilakukan langsung di area lembaga MIN 6 Jember, tidak bersifat sistematis karena observasi dilakukan langsung dengan memperhatikan lingkungan belajar peserta didik hingga prangkat pembelajaran yang sering digunakan.

#### d) Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dilakukan dengan mencari-cari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, foto, dan lain sebagainya. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui foto-foto, catatan atau tulisan siswa yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah diterapkan beserta hasil dari pengisian angket penilaian yang diberikan.<sup>67</sup>

#### E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Smart Box* memerlukan tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga pakar atau ahli sebagai seorang validator. Validator jni meliputi validator media, validator ahli dan juga praktisi ahli pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Angket yang diberikan berisi indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran.

---

<sup>67</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.



- a. Validasi Ahli Media: Validasi ahli media ini diwakilkan oleh dosen ahli media yang kompeten berkaitan dengan media pembelajaran *Smart Box*. Beberapa aspek harus diperhatikan dalam media baik dari segi tampilan, warna, keterpaduan, serta menyenangkan untuk digunakan oleh peserta didik. Skor tertinggi adalah 5 dan skor terendah adalah 1.<sup>68</sup>
- b. Validasi Ahli Materi : Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi PKN yang berkompeten berkaitan dengan pengamalan pancasila yang terdapat pada media *Smart Box* yang sudah dikembangkan. Penilaian ini terkait kesesuaian media dengan isi materi yang dikembangkan. Melalui penilaian ahli materi maka didapatkan kevalidan berdasarkan angket penilaian.
- c. Validasi Praktisi pendidikan Pendidikan Kewarganegaraan : Validasi pendidikan PKN dilakukan oleh guru ahli dalam pembelajaran PKN. Validasi ahli ini berisi angket terkait penilaian media dengan materi pembelajaran yang dijabarkan. Selain itu, lembar validasi berisi masukan- masukan atau saran terhadap pengembangan media *Smart Box* pembelajaran. Nilai yang didapat dari 3 validator akan dihitung dengan menggunakan skala likert 1-5.
- d. Respon Peserta Didik: Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik berfungsi untuk mengetahui respon peserta didik

---

<sup>68</sup> Fajri Awaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal*, (Skripsi, UNNES, 2018), 46.

terhadap media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.<sup>69</sup> Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert, dimana peserta didik dapat mengisi jawaban dengan keterangan ya dan tidak.<sup>70</sup> Adapun rumus pengolahan data yang akan digunakan sebagai berikut:<sup>71</sup>

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum X$  = skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum

Untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran *Smart Box* ini, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan kriteria penilaian. Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media dan Ahli materi.<sup>72</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
LEMBER  
Tabel 3.1  
Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi

<sup>69</sup> Meldawati, *Pengembangan E-Diklat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022*, (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022), 48.

<sup>70</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 145.

<sup>71</sup> Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain, *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram*, "Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.

<sup>72</sup> Euis Eti Rohaeti, et all, *Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended*, "SJME Supremum Journal of Mathematics Education, Vol. 3, No. 2, (2019) : 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisiSebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisiSebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.2 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari praktisi lapangan yang diwakilkan oleh guru di MIN 6 Jember sebagai ahli pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Selain adanya uji kelayakan media pembelajaran, peneliti juga melakukan uji efektivitas penggunaan media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan media *Smart Box* yang sudah dikembangkan.<sup>73</sup> Uji efektivitas dilakukan dengan Uji *N-Gain Score* untuk mengukur perbedaan antara nilai pre-test dan post-test. Dengan menghitung perbedaan antara nilai pre-test dan post-test, dapat dievaluasi efektivitas penggunaan media *Smart Box*. berikut ini merupakan rumus *N-Gain Score* yang digunakan :

$$N - Gain = \frac{\text{score posttest} - \text{score pretest}}{\text{score ideal} - \text{score pretest}}$$

Keterangan : score ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Pengelompokan hasil yang diperoleh nilai dengan menggunakan N-Gain dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain atau presentase (%) dari nilai N-Gain. Adapun tabel dibawah ini menunjukan kategori

<sup>73</sup> Miftahur Rohmah dan Nino Indrianto, "Media Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging Dalam Pembelajaran Tematik Di SD/MI", *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.6, no. 2, 2022, 132.

pengelompokan hasil perolehan nilai N-Gain sebagai berikut;

**Tabel 3.2**  
Pembagian Score N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Sementara, pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dalam bentuk (%) dapat mengacu pada gambar tabel dibawah ini:

**Tabel 3.3**  
Kategori tafsiran efektivitas N-Gain

Persentase	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>75	Efektif

Dalam kategori atau ketentuan diatas boleh memilih satu satunya untuk menentukan perolehan nilai *N-Gain Score*.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 6 Jember

##### 1. Profil Madrasah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 6 Jember merupakan lembaga pendidikan dasar Islam negeri yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini berlokasi di Jalan Urip Sumoharjo Gang Legog, Desa Tanggul Wetan, Kecamatan Tanggul, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Berdasarkan data resmi, MIN 6 Jember memiliki NPSN 60715787 dan NSS 111135090006 dengan status akreditasi A, yang menunjukkan bahwa madrasah ini telah memenuhi standar nasional pendidikan dengan sangat baik. Lembaga ini berdiri sejak tahun 1997 dan resmi dinegerikan beberapa tahun kemudian. Sejak awal berdirinya, MIN 6 Jember berkomitmen untuk menjadi wadah pendidikan dasar yang tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter islami dan akhlakul karimah pada peserta didik.

MIN 6 Jember memiliki visi *“Unggul, Berprestasi, Berakhlakul Karimah, Berilmu Amaliah, dan Beramal Ilmiah.”* Visi tersebut mencerminkan tekad madrasah untuk mewujudkan peserta didik yang berprestasi dalam bidang akademik maupun nonakademik, berperilaku santun, serta mampu mengamalkan ilmu yang diperoleh sesuai ajaran Islam. Untuk mencapai visi tersebut, madrasah menetapkan beberapa

misi utama, yaitu melaksanakan pembelajaran yang berkualitas dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik, menanamkan nilai-nilai keagamaan dan moral islami dalam setiap kegiatan belajar, membentuk karakter berakhlakul karimah melalui pembiasaan sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab, serta meningkatkan prestasi akademik dan nonakademik melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler. Selain itu, MIN 6 Jember juga berkomitmen menciptakan lingkungan madrasah yang bersih, nyaman, religius, dan menumbuhkan semangat kebersamaan antara guru, siswa, serta masyarakat sekitar.

Kegiatan pembelajaran di MIN 6 Jember dilaksanakan dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam seluruh aktivitas sekolah. Setiap pagi, siswa dibiasakan untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran, melaksanakan salat dhuha dan dzuhur berjamaah, serta membaca Al-Qur'an. Pembiasaan ini menjadi bagian dari upaya pembentukan karakter religius yang kuat pada diri peserta didik. Madrasah juga menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti hadrah, qira'ah, kaligrafi, dan pramuka yang berfungsi sebagai wadah pengembangan minat dan bakat siswa. Seluruh kegiatan tersebut dirancang untuk menyeimbangkan kemampuan akademik, spiritual, sosial, dan emosional peserta didik agar menjadi pribadi yang utuh dan berdaya saing.

Secara keseluruhan, MIN 6 Jember hadir sebagai lembaga pendidikan dasar Islam yang berorientasi pada pembentukan generasi

cerdas, beriman, dan berakhlakul karimah. Dengan dukungan Kementerian Agama Kabupaten Jember, komite madrasah, serta masyarakat sekitar, MIN 6 Jember terus berupaya meningkatkan kualitas layanan pendidikan melalui inovasi pembelajaran, peningkatan kompetensi guru, dan penguatan karakter peserta didik. Madrasah ini diharapkan mampu menjadi pusat pendidikan yang unggul dalam prestasi, religius dalam karakter, serta menjadi contoh bagi madrasah lain dalam mewujudkan pendidikan yang berlandaskan iman, ilmu, dan amal.<sup>74</sup>

## 2. Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 6 Jember terdiri dari guru-guru profesional yang memiliki kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia. Para guru bertugas melaksanakan proses pembelajaran, membimbing, mengarahkan, serta menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar. Tenaga pendidik di MIN 6 Jember meliputi kepala madrasah, guru kelas, serta guru mata pelajaran. Berikut merupakan data tenaga pendidik di MIN 6 Jember sebagai berikut :

---

<sup>74</sup> Sumber data : profil MIN 6 Jember

**Tabel 4.1**  
Data Pendidik

No	Nama	Jabatan
1	Eko Iswanto, S.Pd.	Kepala Madrasah
2	Ribut Setianingsih, S.Pd.I	Guru Kelas
3	Siti Asrofah, S.Pd.I	Guru Kelas
4	Kholifah, S.Pd.I	Guru Kelas
5	Ishaq Kholilur Rohman, S.Pd., M.MPd.	Guru Kelas
6	Sofwana, S.Ag	Guru Kelas
7	Mamik Nurhakim, S.Pd	Guru Kelas
8	Fitriyani Purwanti, S.Pd.I	Guru Kelas
9	Ari Prasetyaningtiyas, S.Pd.I	Guru Kelas
10	Syaifudin Zuhri, A.Ma	Guru PAI
11	Lutfi Handayani, S.Pd.I	Guru PAI
12	M. Zayyinul Furqon, S.Pd	Guru Kelas
13	Nurhayati, S.Pd	Guru Kelas
14	Susiati, S.Pd.I	Guru Kelas
15	Naely Hanik RZ, S.S	Guru Kelas
16	Badrut Tamam	Guru PJOK
17	Dodik Agung Dermawan	Guru PJOK
18	Risya Umami Mu'ad	Guru Kelas
19	Yusnia Khoirotun Nisa'	Guru Kelas
20	Pangestika Wisnu Murti, S.S.	Guru Bahasa Daerah
21	Muhammad Ismail Wahyuda, S.Pd.	Guru Bahasa Inggris
22	Wiji Iswanti	JAPEL
23	Supangat, A.Ma.Pd	JAPEL
24	Abdul Hamid	JAPEL
25	Agus Kiki Susanto	JAPEL
26	Isnainul Arifin	JAPEL
27	Achmad Hedar	JAPEL

Sumber : Profil MIN 6 Jember

### 3. Data Peserta Didik

Siswa kelas III di MIN 6 Jember berjumlah 26 orang terdiri dari 12 perempuan dan 14 laki-laki. Berikut merupakan data peserta didik kelas III di MIN 6 Jember :



**Tabel 4.2**  
Data peserta didik

NO	NAMA	KELAS
1	Akbar Al Farizi	3
2	Abdul Malik Ibrahim	3
3	Anindita Keysa Zahra	3
4	Muhammad Haikal m Huda	3
5	Arinal Aulia Az-Zahra	3
6	Asriani Putri Kurnia Ningsih	3
7	Atika Nurul Fauziah	3
8	David Maulana Hakim	3
9	Devika Shofi Ambar	3
10	Fatimatus Zahra	3
11	Fatimah Azizah	3
12	Haidar Khoirul Musyafa	3
13	Jihan Anisa Nur Rahma	3
14	Moh. Sulton Ulumuddin	3
15	Mohammad Iqdam Fikri Akbar	3
16	Mohammad Ibnu Abbas	3
17	Muhammad Alfin Fairdaus	3
18	Muhammad Desta Candra Winata	3
19	Muhammad Fahmi Firmansyah	3
20	Muhammad Ilham Al Akbar	3
21	Nadzira Khairani	3
22	Nuzula Magfiroh Qurrotul Aini	3
23	Rania Robbiatul	3
24	Shofiyah	3
25	Syarief Muhammad Humaidy	3
26	Zawwir Abbas Zuhri	3

Sumber : Data peneliti, 2025

#### 4. Fasilitas di MIN 6 Jember

Dari segi fasilitas, MIN 6 Jember memiliki sarana pendidikan yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar, seperti ruang kelas yang representatif, ruang kepala madrasah, ruang guru, perpustakaan, serta area terbuka yang digunakan untuk kegiatan belajar di luar kelas maupun kegiatan olahraga. Lingkungan madrasah dijaga agar tetap bersih dan tertata, mencerminkan budaya hidup sehat dan

disiplin di kalangan seluruh warga sekolah. Berikut merupakan data fasilitas yang terdapat di MIN 6 Jember :

**Tabel 4.3**  
Data fasilitas Madrasah

No	Jenis Ruang	Kondisi (Unit)		
		Baik	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang kelas	2	10	-
2	Ruang kepala sekolah	1	-	-
3	Ruang guru	1	-	-
5	Ruang Administrasi/PTSP	1	-	-
6	Ruang laboratorium IPA	-	-	-
7	Ruang laboratorium komputer	-	-	-
8	Ruang laboratorium bahasa	-	-	-
9	Ruang perpustakaan	-	1	-
10	Ruang UKS	-	-	1
11	Ruang keterampilan	-	-	-
12	Ruang kesenian	-	-	-
13	Ruang toilet guru	2	-	-
14	Ruang toilet siswa	6	-	-
15.	Mushola	1	-	-
16.	Kantin / Toko Madrasah	1	-	-
17.	Tempat Parkir	1	-	-
18.	Dapur & Gudang	1	-	-

## B. Penyajian Data Uji Coba dan Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di MIN 6 Jember yang berlokasi di Tanggul, Kabupaten Jember. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila, yaitu media inovatif berbentuk kotak interaktif yang berisi materi, gambar, dan permainan edukatif yang mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi pengamalan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode *Research And Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi kelayakan produk media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di

Madrasah Ibtidaiyah.

Hasil dari adanya pengembangan ini berupa media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi) yang dijabarkan dalam penjelasan berikut:

#### 1. Hasil *Analyze* (analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar di MIN 6 Jember. Pada tahap ini, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Analisis dilakukan dengan memperhatikan kondisi nyata di lapangan, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan materi Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada pokok bahasan pengamalan Pancasila di kelas III.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa proses pembelajaran di MIN 6 Jember masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Penggunaan metode ceramah serta keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung cepat merasa bosan saat mengikuti pelajaran. Kondisi tersebut

berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti pengamalan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Dalam konteks ini, peneliti mengidentifikasi bahwa media *Smart Box* Kantong Pancasila menjadi solusi yang potensial untuk diterapkan. Media ini dirancang sebagai alat bantu visual dan interaktif yang dikemas dalam bentuk kotak edukatif berisi gambar, kartu, dan aktivitas permainan edukatif, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep pengamalan Pancasila secara konkret. Selain itu, media ini juga disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan visual dan bermain sambil belajar.

Tahap analisis ini meliputi beberapa kegiatan penting, yaitu:

- a. Identifikasi kebutuhan dan permasalahan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya pada materi pengamalan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan buku ajar sebagai sumber belajar utama, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak,

terutama dalam mengidentifikasi sikap-sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu kendala guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan analisis permasalahan tersebut, peneliti mengidentifikasi perlunya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan visual dan bermain sambil belajar. Media *Smart Box* Kantong Pancasila dipandang sebagai solusi yang relevan karena dirancang dalam bentuk media visual dan interaktif yang berisi gambar, kartu, dan aktivitas permainan edukatif, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep pengamalan Pancasila secara konkret. Dengan demikian, pengembangan media ini diharapkan mampu meningkatkan minat, keaktifan, serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III MIN 6 Jember.

- b. Penentuan tujuan pembelajaran, Tujuan pembelajaran dirumuskan agar pengembangan media selaras dengan capaian pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan utama pengembangan ini adalah membantu siswa memahami nilai-nilai pengamalan Pancasila serta menumbuhkan sikap positif terhadap penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Analisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran, Peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik siswa kelas III MIN 6 Jember, yang pada umumnya memiliki rasa ingin tahu tinggi, menyukai permainan, dan belajar melalui pengalaman

konkret. Analisis juga mencakup lingkungan belajar, fasilitas madrasah, serta kesiapan guru sebagai pengguna media.

- d. Identifikasi sumber daya dan sistem penyampaian, Pada tahap ini dilakukan pemetaan sumber daya yang tersedia, baik dari aspek sarana prasarana, tenaga pendidik, maupun dukungan teknologi yang dapat dimanfaatkan. Sistem penyampaian pembelajaran dirancang agar media dapat digunakan secara kelompok maupun individu di dalam kelas.

Dari keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Smart Box* Kantong Pancasila sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di MIN 6 Jember. Media ini diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih komunikatif, kreatif, dan kontekstual, serta menjadi sarana bagi peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan dan berkesan.

## 2. Hasil *Design* (desain)

Tahap desain merupakan langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE setelah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang bentuk, isi, dan struktur dari media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu *Smart Box* Kantong Pancasila. Proses perancangan dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan hasil analisis kebutuhan peserta didik, karakteristik pembelajaran di MIN 6 Jember, serta kesesuaian dengan kurikulum mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) kelas III, khususnya pada materi Pengamalan Pancasila.

Perancangan media dilakukan dengan mengutamakan unsur edukatif, menarik, komunikatif, dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Media ini dirancang agar mampu menumbuhkan minat belajar, meningkatkan pemahaman konsep, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dalam proses desain, peneliti memanfaatkan teknologi digital melalui aplikasi Canva untuk membuat tampilan visual yang menarik, menyusun ilustrasi pendukung, serta merancang tata letak isi media agar terstruktur dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, tahap desain ini meliputi beberapa langkah utama sebagai berikut:

- a. Menentukan Konsep Media, Peneliti merancang media *Smart Box* Kantong Pancasila dalam bentuk kotak tiga dimensi yang berisi berbagai komponen pembelajaran. Konsep kotak pintar ini bertujuan untuk menggabungkan unsur permainan edukatif dengan materi pembelajaran agar siswa dapat belajar sambil bermain. Setiap bagian dari kotak didesain memiliki fungsi dan isi yang berbeda, namun tetap saling berkaitan dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila.
- b. Merancang Struktur isi dan materi, Pada tahap ini isi media disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang tercantum dalam

kurikulum. Materi yang dimasukkan meliputi makna pancasila, pemahaman nilai-nilai pancasila, kantong penerapan pancasila yang membantu siswa mengingat dan menerapkan nilai-nilai Pancasila secara konkret serta permainan edukatif spinner pancasila yang berisi soal-soal yang menarik.

- c. Mendesain tampilan visual media, Aspek visual menjadi perhatian utama dalam tahap desain karena berpengaruh terhadap daya tarik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti mendesain tampilan *Smart Box* dengan perpaduan warna yang cerah, ilustrasi gambar yang komunikatif, serta penggunaan font yang mudah dibaca. Warna-warna seperti merah, kuning, hijau, dan biru digunakan untuk menarik perhatian dan menciptakan kesan ceria.
- d. Merancang petunjuk Penggunaan, Agar media dapat digunakan secara efektif, peneliti juga menambahkan lembar petunjuk penggunaan. Panduan ini menjelaskan cara mengoperasikan media agar mempermudah penggunaannya.
- e. Menyusun instrumen penilaian media, Sebelum media dikembangkan ke tahap berikutnya, peneliti juga merancang instrumen penilaian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Instrumen ini berfungsi untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, dan keefektifan media dalam mendukung proses belajar mengajar.

Hasil dari tahap desain ini menghasilkan rancangan awal *Smart*



*Box* Kantong Pancasila yang siap dikembangkan pada tahap selanjutnya. Rancangan tersebut sudah mencakup aspek isi, tampilan visual, petunjuk penggunaan, serta elemen interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan perencanaan desain yang matang dan terstruktur, media ini diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

### 3. Hasil *Develop* (pengembangan)

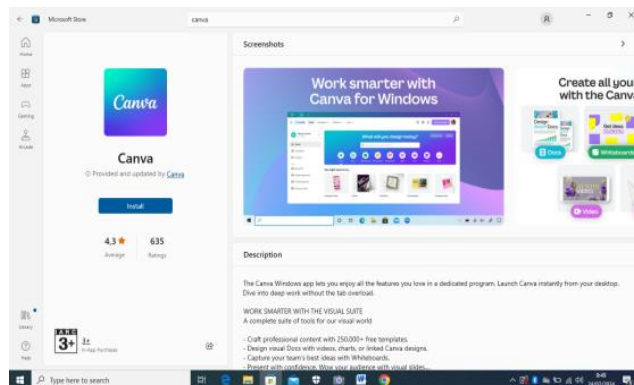
Tahap *development* atau pengembangan merupakan tahap ketiga dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE, yang berfokus pada proses realisasi desain menjadi produk nyata. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan dan memproduksi secara lengkap media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak, menarik, serta efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di MIN 6 Jember.

Dalam tahap ini, peneliti tidak hanya membuat produk media, tetapi juga menyiapkan instrumen validasi untuk menilai kualitas dan kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan, karakteristik peserta didik, serta kurikulum yang berlaku. Instrumen validasi diberikan kepada dua orang ahli, yaitu ahli media

dan ahli materi, serta satu orang praktisi pembelajaran, yaitu guru kelas III di MIN 6 Jember yang memahami konteks penggunaan media di lapangan.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan aplikasi yang akan digunakan, Peneliti terlebih dahulu melakukan pencarian dan pemilihan aplikasi desain yang sesuai untuk membantu proses pembuatan media. Setelah melalui pertimbangan, peneliti memilih menggunakan aplikasi canva, karena memiliki fitur yang lengkap, mudah dioperasikan, dan mendukung pembuatan desain visual yang menarik dan edukatif.
- b. Mengunduh dan menyiapkan aplikasi yang akan digunakan, Setelah menentukan aplikasi Canva sebagai alat bantu, peneliti mengunduh dan menginstalnya untuk digunakan dalam proses pendesainan. Aplikasi ini digunakan untuk membuat desain visual media seperti tampilan luar kotak, kartu bergambar, petunjuk permainan, serta elemen dekoratif yang memperkuat daya tarik visual produk.



**Gambar 4.1**  
Aplikasi canva

- c. Membuat produk sesuai dengan rancangan desain, Pada tahap ini, peneliti mulai membuat *Smart Box* Kantong Pancasila berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Media dikembangkan dalam bentuk kotak edukatif berukuran sedang yang berisi materi nilai pancasila, pengamalan Pancasila, spinner game edukatif, petunjuk penggunaan dan profil pengembang. Semua komponen disusun dengan memperhatikan unsur estetika, kejelasan isi, dan kemudahan penggunaan.



**Gambar 4.2**  
Produk *Smart Box* pengamalan Pancasila

d. Melakukan penilaian dan tinjauan awal (*review media*), Setelah produk selesai dibuat, peneliti menyerahkan media tersebut kepada para validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Masing-masing validator menilai media menggunakan instrumen validasi yang telah disiapkan, meliputi aspek kelayakan isi, tampilan, kebahasaan, dan kepraktisan. Selain memberikan penilaian kuantitatif melalui angket, para validator juga memberikan masukan dan saran untuk perbaikan media agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada tahap validasi ahli media ini, telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli materi ialah bapak Shony Kholiqin, S.Pd.I . M.Pd selaku kepala sekolah yang memiliki dasar pendidikan PKN, serta validator media bapak Dr. Husni Mubarak, S. Pd ., M.Si. selaku dosen pengempu mata kuliah pengembangan bahan ajar dan memang ahli dalam pengaplikasian teknologi, serta untuk validator ahli pembelajaran PKN diwakili oleh ibu Naely Hanik Rz,S.Pd selaku guru kelas III di MIN 6 Jemberr, Jawa Timur. Berikut merupakan beberapa angkat yang sudah diisi oleh validator tertuang dalam tabel berikut ini

- 1) Validasi ahli media, Dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan validasi ini diisi oleh bapak Dr. Husni Mubarak, S. Pd., M.Si. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media.

**Tabel 4.4**  
Hasil validasi ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks	✓				
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Kemudahan penggunaan media	✓				
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
8	Media <i>Smart Box</i> mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 38 dengan presentase 95% dari total keseluruhan 40. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran sebagai berikut :

- a) Tambahkan petunjuk penggunaan media
  - b) Memperbesar font pada soal
  - c) Gambar pada kantong pancasila diubah tanpa tulisan
- 2) Validasi ahli materi, dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang telah dikembangkan, validasi ahli materi diisi

oleh Shony Kholiqin, S.Pd.I . M.Pd . Berikut ini rincian hasil penilaian ahli materi.

**Tabel 4.5**  
Hasil validasi ahli materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Ketepatan tata bahasa	✓				
2	Ketepatan penulisan kalimat	✓				
3	Keefektifan kalimat	✓				
4	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik		✓			
5	Ketepatan ejaan	✓				
6	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
7	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
8	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	✓				
9	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
10	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
11	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
12	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

Rumus :

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$= 98 \%$$

Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 59 dengan presentase 98% dari total keseluruhan 60. Dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dengan saran mengganti kertas

pada buku materi agar lebih tebal dan awet untuk digunakan.

- 3) Validasi ahli pembelajaran PKN, diisi oleh wali kelas III ibu Naely Hanik Rz,S.Pd dengan tujuan melakukan kesesuaian materi dengan media yang telah dikembangkan berdasarkan modul ajar pembelajaran PKN. Berikut tabel hasil penilaian validator.

**Tabel 4.6**  
Hasil validasi ahli pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks		✓			
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Kemudahan penggunaan media	✓				
7	Kejelasan penggunaan media	✓				
8	Media <i>Smart Box</i> mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik	✓				
9	Ketepatan tata bahasa	✓				
10	Ketepatan penulisan kalimat	✓				
11	Keefektifan kalimat	✓				
12	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
13	Ketepatan ejaan	✓				
14	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
15	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
16	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	✓				
17	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi	✓				

	siswa dalam pembelajaran					
18	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
19	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
20	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

**Rumus :**

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{98}{100} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Validasi dari ahli pembelajaran yang dilakukan oleh wali kelas III memperoleh nilai 98 dengan presentase rata-rata 98% dari total keseluruhannya sebesar 100. Dari kategori sangat layak dan tidak mendapatkan saran karena dirasa sudah cukup baik untuk diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli ang terdiri dari ahli materi, ahli media maupun praktisi pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini:



**Tabel 4.7**  
Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator ahli media	95%	Sangat layak
2.	Validator ahli materi	98%	Sangat Layak
3.	Praktisi pembelajaran	98%	Sangat Layak
<b>Nilai rata-rata persentase</b>		<b>97%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 97%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* pengamalan pancasila telah memenuhi kategori valid atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritikan yang telah diberikan oleh validator akan dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media pembelajaran.

#### 4. Hasil *Implement* (implementasi)

Tahap implementasi merupakan fase penerapan media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila setelah melalui proses validasi dan revisi oleh para ahli serta praktisi pembelajaran. Pada tahap ini, media dinyatakan layak untuk digunakan di lapangan dan mulai diujicobakan kepada peserta didik kelas III di MIN 6 Jember.

Kegiatan implementasi dilaksanakan sebagai langkah awal pengenalan produk kepada peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi Pengamalan Pancasila. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai fasilitator yang membantu guru dalam mengoperasikan media serta mengamati proses penggunaan *Smart Box* terhadap keterlibatan dan keaktifan belajar siswa.

Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran, termasuk media *Smart Box*, lembar kerja siswa, dan alat bantu lainnya. Siswa terlihat antusias dan penasaran karena bentuk media yang unik dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Kotak tiga dimensi dengan warna cerah, gambar menarik, dan permainan edukatif di dalamnya menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi pada diri peserta didik.

Proses pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok diberikan satu *Smart Box* yang berisi kantong nilai-nilai Pancasila, gambar situasi kehidupan sehari-hari, serta kartu pertanyaan interaktif. Peneliti kemudian memberikan arahan tentang cara menggunakan media, misalnya dengan mengambil gambar dari kantong dan mendiskusikan perilaku yang mencerminkan sila-sila Pancasila.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan keterlibatan aktif. Mereka berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan saling

memberi pendapat dengan penuh semangat. Aktivitas ini membuat suasana kelas menjadi hidup, menyenangkan, dan jauh dari kesan pembelajaran monoton. Peneliti maupun peneliti mengamati bahwa siswa tampak lebih mudah memahami makna nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan bermain dan praktik langsung menggunakan media *Smart Box*.

Implementasi juga berfungsi sebagai uji coba produk dan penelitian ini menggunakan uji skala besar, yang melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas yang berjumlah 26 peserta didik. Melalui uji ini, peneliti dapat menilai sejauh mana media memenuhi kriteria kelayakan, kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa.



**Gambar 4.3**  
Implementasi media  
(sumber : dokumentasi peneliti)

Sebelum penerapan media peneliti memberikan soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik. Hasil *pre-test* dan *post-test* kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara langsung di dalam kelas. Dalam penelitian pengembangan ini, siswa kelas III

MIN 6 Jember dijadikan subjek untuk menjawab soal pre-test dan *post-test*. Kegiatan pre-test dilakukan sebelum penerapan media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi Pengamalan Pancasila. Setelah pembelajaran menggunakan media *Smart Box* Kantong Pancasila selesai dilaksanakan, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Berikut merupakan hasil dari uji efektivitas media *Smart Box* sebagai berikut :

**Tabel 4.8**  
Hasil *pre-test* dan *post-test*

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Akbar Al Farizi	60	100
2	Abdul Malik Ibrahim	60	80
3	Anindita Keysa Zahra	50	90
4	Muhammad Haikal m Huda	50	100
5	Arinal Aulia Az-Zahra	50	80
6	Asriani Putri Kurnia Ningsih	60	100
7	Atika Nurul Fauziah	50	90
8	David Maulana Hakim	40	90
9	Devika Shofi Ambar	70	100
10	Fatimatus Zahra	50	90
11	Fatimah Azizah	60	90
12	Haidar Khoirul Musyafa	70	90
13	Jihan Anisa Nur Rahma	60	80
14	Moh. Sulton Ulumuddin	50	90
15	Mohammad Iqdam Fikri Akbar	60	80
16	Mohammad Ibnu Abbas	70	90
17	Muhammad Alfin Fairdaus	40	80
18	Muhammad Desta Candra Winata	50	90
19	Muhammad Fahmi Firmansyah	60	90
20	Muhammad Ilham Al Akbar	60	80
21	Nadzira Khairani	50	90

22	Nuzula Magfiroh Qurrotul Aini	60	90
23	Rania Robbiatul	40	90
24	Shofiyah	30	90
25	Syarief Muhammad Humaidy	50	80
26	Zawwir Abbas Zuhri	40	100
	<b>Jumlah</b>	<b>1.390</b>	<b>2.320</b>
	<b>Rata-rata</b>		

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa a nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test*. Kemudian dilakukan uji *N-Gain Score* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Smart Box* sebelum maupun sesudah penerapannya yang diwalikan oleh nilai pretest dan posttest siswa siswi dikelas III. Berikut merupakan hasil uji *N-Gain Score* :

**Tabel 4.9**  
Hasil uji *N-Gain Score*

No	Nama	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	<i>N-Gain Score</i>	<i>N-Gain Score Percent</i>
1	Akbar Al Farizi	60	100	40	40	1.00	100
2	Abdul Malik Ibrahim	60	80	20	40	.50	50
3	Anindita Keysa Zahra	50	90	40	50	.80	80
4	Muhammad Haikal m Huda	50	100	50	50	1.00	100
5	Arinal Aulia Az-Zahra	50	80	30	50	.60	60
6	Asriani Putri Kurnia Ningsih	60	100	40	40	1.00	100
7	Atika Nurul Fauziah	50	90	40	50	.80	80
8	David Maulana Hakim	40	90	50	60	.83	83
9	Devika Shofi Ambar	70	100	30	30	1.00	100
10	Fatimatus Zahra	50	90	40	50	.80	80
11	Fatimah Azizah	60	90	30	40	.75	75
12	Haidar Khoirul Musyafa	70	90	20	30	.67	67
13	Jihan Anisa Nur Rahma	60	80	20	40	.50	50

14	Moh. Sulton Ulumuddin	50	90	40	50	.80	80
15	Mohammad Iqdam Fikri A	60	80	20	40	.50	50
16	Mohammad Ibnu Abbas	70	90	20	30	.67	67
17	Muhammad Alfin Fairdaus	40	80	40	60	.67	67
18	Muhammad Desta Candra W	50	90	40	50	.80	80
19	Muhammad Fahmi F	60	90	30	40	.75	75
20	Muhammad Ilham Al Akbar	60	80	20	40	.50	50
21	Nadzira Khairani	50	90	40	50	.80	80
22	Nuzula Magfiroh Qurrotul A	60	90	30	40	.75	75
23	Rania Robbiatul	40	90	50	60	.83	83
24	Shofiyah	30	90	60	70	.86	86
25	Syarief Muhammad Humaidy	50	80	30	50	.60	60
26	Zawwir Abbas Zuhri	40	100	60	60	1.00	100
Rata-rata							2.320

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain terhadap 26 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0.77 atau 77%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan kata lain, sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan kemampuan yang baik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Secara individu, sebagian besar peserta didik memperoleh nilai N-Gain di atas 0.70, bahkan beberapa di antaranya mencapai nilai 1.00 (100%), yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar secara maksimal. Hanya sebagian kecil peserta didik yang memperoleh nilai N-Gain di bawah 0.70, yang termasuk kategori sedang.

Dengan demikian, hasil ini menggambarkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan telah mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dengan efektif. Peningkatan yang tinggi pada skor N-Gain menandakan bahwa peserta didik mampu menguasai materi dengan lebih baik setelah mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan sebelum pembelajaran dilakukan.

**Tabel 4.10 Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	26	.50	1.00	.7605	.16320
ngain_persent	26	50	100	76.05	16.320
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4, diketahui bahwa jumlah peserta sebanyak 26 orang dengan nilai *N-Gain Score* minimum 0.50 dan maksimum 1.00, serta rata-rata sebesar 0.7605 dengan standar deviasi 0.16320. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, nilai rata-rata N-Gain Percent sebesar 76.05% termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria Hake (1999), yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan setelah pembelajaran. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar antar peserta didik cukup merata, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik secara efektif.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan angket respon siswa untuk mengetahui pendapat mereka mengenai media yang digunakan. Hasil awal menunjukkan respon yang positif siswa merasa media *Smart Box* membantu mereka belajar dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Selain itu, guru juga memberikan masukan terkait kejelasan instruksi, ketahanan bahan media, serta kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran. Berikut merupakan hasil dari penilaian respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.11**  
Hasil respon peserta didik

No	Nama	Ya	Tidak	Nilai
1.	Akbar Al Farizi	8	2	80
2.	Abdul Malik Ibrahim	7	3	70
3.	Anindita Keysa Zahra	10	-	100
4.	Muhammad Haikal	10	-	100
5.	Arinal Aulia Az-Zahra	10	-	100
6.	Asriani Putri Kurnia Ningsih	10	-	100
7.	Atika Nurul Fauziah	10	-	100
8.	David Maulana Hakim	7	3	70
9.	Devika Shofi Ambar	10	-	100
10.	Fatimatus Zahra	10	-	100
11.	Fatimah Azizah	10	-	100
12.	Haidar Khoirul Musyafa	10	-	100
13.	Jihan Anisa Nur Rahma	10	-	100
14.	Moh. Sulton Uluuddin	10	-	100
15.	Mohammad Iqdam Fikri A	10	-	100
16.	Mohammad Ibnu Abbas	10	-	100



17	Muhammad Alfin Fairdaus	10	-	100
18	Muhammad Desta Candra W	10	-	100
19	Muhammad Fahmi F	8	2	80
20	Muhammad Ilham Al Akbar	9	1	90
21	Nadzira Khairani	10	-	100
22	Nuzula Magfiroh Qurrotul A	10	-	100
23	Rania Robbiatul	10	-	100
24	Shofiyah	10	-	100
25	Syarief Muhammad Humaidy	8	2	80
26	Zawwir Abbas Zuhri	10	-	100
<b>Jumlah</b>		<b>2.470</b>		

**Rumus :**

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{2.470}{2.600} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan hasil uji respon peserta didik dalam skala besar pada kelas III MIN 6 Jember dengan anggota sebanyak 26 siswa menunjukkan skor dengan presentase sebesar 95% yang artinya media *Smart Box* pengamalan pancasila ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Dengan demikian, adanya tahap implementasi ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman

siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menumbuhkan sikap kerjasama, rasa ingin tahu, serta motivasi belajar yang tinggi. Ketika kevalidan media telah teruji melalui uji skala besar, maka media *Smart Box* dapat digunakan secara luas sebagai sarana pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran PKn di madrasah ibidaiyah maupun sekolah dasar.

#### 5. Hasil *Evaluate* (evaluasi)

Media pembelajaran *Smart Box* kantong pancasila memerlukan tahap evaluasi untuk menilai kualitas, efektivitas, dan kelayakan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan melalui uji respon peserta didik setelah mereka menggunakan media *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, menunjukkan bahwa media *Smart Box* mampu menarik perhatian peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta interaktif. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, bersemangat dalam menjawab pertanyaan, dan lebih mudah memahami nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan kategori sangat layak, yang menandakan bahwa media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik dan praktisi


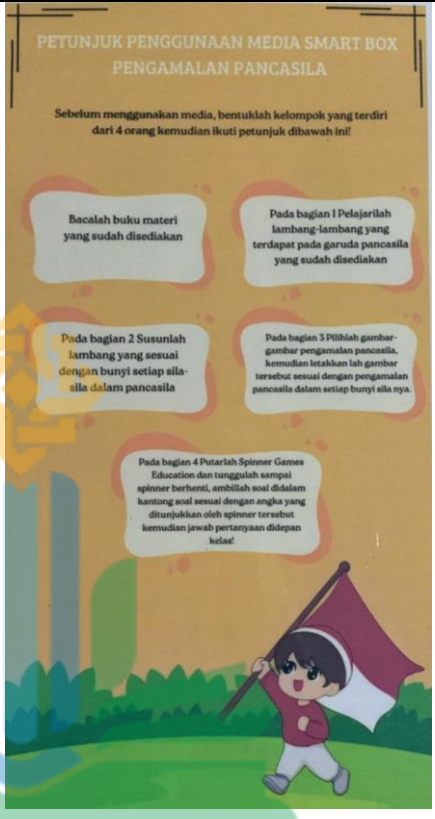
pembelajaran dijadikan dasar untuk melakukan revisi akhir pada media, seperti penyempurnaan tampilan, penambahan variasi warna dan gambar, serta perbaikan tata letak agar lebih menarik dan mudah digunakan. Dengan demikian, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* kantong pancasila layak digunakan sebagai media inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pengamalan Pancasila.

### C. Revisi Produk

Setelah adanya validasi terhadap produk yang dikembangkan baik dari ahli materi, media maupun pembelajaran PKN dimana sesuai dengan saran yang diberikan terhadap produk yang dikembangkan. Maka dilakukan revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan oleh masing-masing validator.

Dari hasil validasi, media pembelajaran *Smart Box* ini sudah diperbaiki berdasarkan saran yang diperoleh dari validator pada lembar validasi yang diberikan. Berikut merupakan tabel rincian beberapa revisi yang ada

**Tabel 4.12**  
Revisi Produk

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1.			<p>Saran ahli media, menambahkan petunjuk penggunaan media. Pada gambar sebelah kiri terlihat media sebelum direvisi tidak menggunakan petunjuk penggunaan secara tertulis dan kemudian berdasarkan saran ahli maka pada gambar sebelah kanan media ditambahkan petunjuk agar memudahkan penggunaan media.</p>

			<p>Berdasarkan saran oleh validator ahli media, pada gambar kiri sebelum adanya revisi media <i>Smart Box</i> pada bagian <i>spinner education</i> memiliki soal yang berbentuk kecil dan kemudian diperbaiki pada gambar dibagian kanan dengan ukuran yang lebih besar.</p>
			<p>Berdasarkan saran oleh validator ahli materi, pada gambar kiri sebelum revisi media dicetak menggunakan kertas HVS biasa dan pada gambar bagian kanan buku diperbaiki dengan dicetak menggunakan Laminasi A3 agar lebih awet untuk digunakan.</p>

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila untuk siswa kelas III MIN 6 Jember. Media *Smart Box* ini merupakan kotak pembelajaran interaktif yang berisi kumpulan kartu bergambar, soal permainan edukatif, dan penjelasan materi sehingga dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menyenangkan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan dilalui secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan media di sekolah, perancangan desain produk, pembuatan media dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain, hingga tahap implementasi dan evaluasi terhadap media yang dikembangkan.

Berikut merupakan pembahasan mengenai kajian produk media pembelajaran yang telah direvisi :

1. Produk *Smart Box* pengamalan Pancasila ini menggunakan model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*). Setiap tahap dilakukan secara sistematis dan saling berkesinambungan, dimulai dari tahap analisis kebutuhan media di



MIN 6 Jember, perancangan desain *Smart Box* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, pengembangan produk menggunakan bahan dan alat yang sederhana namun kreatif, hingga tahap implementasi serta evaluasi terhadap keefektifan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan, media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media penunjang pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi pengamalan Pancasila kelas III di MIN 6 Jember. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila secara konkret melalui kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengembangan media ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih nyata sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.<sup>75</sup>

Hasil pengembangan media *Smart Box* Kantong Pancasila ini memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian terdahulu yang sama-sama mengembangkan media *Smart Box* atau media kotak edukatif sebagai alat bantu pembelajaran. Penelitian Krismawati, Maula, dan Prayogo menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis papan pintar atau kotak edukatif mampu meningkatkan minat dan

---

<sup>75</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 23.

pemahaman peserta didik karena pembelajaran disajikan secara visual dan interaktif.<sup>76</sup> Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media berbentuk fisik (manipulatif) yang melibatkan aktivitas peserta didik secara langsung, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah, tetapi mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Selain itu, penelitian lain yang relevan juga menyatakan bahwa media *Smart Box* efektif digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar karena dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami materi melalui permainan edukatif.<sup>77</sup> Kesesuaian ini menunjukkan bahwa media *Smart Box* Kantong Pancasila yang dikembangkan ini memiliki landasan empiris yang kuat, karena selaras dengan temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki perbedaan sekaligus kebaruan (*novelty*) dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Perbedaan utama terletak pada fokus materi yang dikembangkan. Jika penelitian sebelumnya lebih banyak

---

<sup>76</sup> Agustin Krismawati, Lia Hikmatul Maula, dan Muhammad Suwignyo Prayogo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-Hari di Kelas IV SD," *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, Vol. 3, No. 2 (2023): 219–227.

<sup>77</sup> Siti Aminah dan Eka Yusnaldi, "Pengembangan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2 (2024): 90.



mengembangkan media *Smart Box* pada mata pelajaran IPA atau pembelajaran tematik, maka penelitian ini secara khusus mengembangkan media *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pengamalan Pancasila untuk kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Fokus ini menekankan pada penanaman nilai karakter dan moral peserta didik, bukan hanya pada pemahaman konsep akademik semata.

Perbedaan lainnya terletak pada desain dan keunggulan media, di mana *Smart Box Kantong Pancasila* dilengkapi dengan kantong-kantong khusus yang merepresentasikan setiap sila Pancasila. Setiap kantong berisi kartu materi, kartu gambar, kartu soal, serta aktivitas permainan edukatif yang dirancang untuk mengarahkan peserta didik mengidentifikasi dan memahami contoh sikap pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kelebihan media ini tidak hanya terletak pada kelengkapan isi, tetapi juga pada pengelompokan nilai karakter berdasarkan sila Pancasila, sehingga memudahkan peserta didik memahami keterkaitan antara simbol, nilai, dan penerapan sikap. Desain tersebut berbeda dengan media *Smart Box* pada penelitian terdahulu yang umumnya hanya memuat materi dan soal tanpa pengelompokan nilai karakter secara sistematis.

Dari sisi implementasi, media *Smart Box Kantong Pancasila* diujicobakan secara langsung kepada peserta didik kelas III MIN 6 Jember, sehingga pengembangannya disesuaikan dengan

karakteristik peserta didik kelas rendah. Media ini menggunakan bahasa yang sederhana, tampilan visual yang menarik, warna yang kontras, serta aktivitas belajar berbasis permainan, sehingga mampu meningkatkan minat, keaktifan, dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang menekankan pentingnya pembelajaran konkret, visual, dan pengalaman langsung.

Dengan demikian, dapat dianalisis bahwa pengembangan media *Smart Box Kantong Pancasila* dalam penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu dari segi bentuk media dan pendekatan pembelajaran interaktif, namun menunjukkan kelebihan dan perbedaan yang signifikan pada fokus materi, desain media, serta tujuan pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai karakter melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Perbedaan inilah yang menjadi kekuatan, kebaruan, dan kontribusi ilmiah penelitian ini dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Kelayakan media pembelajaran *Smart Box Kantong Pancasila* ini telah melalui tahap validasi oleh beberapa ahli sebelum diujicobakan

kepada siswa kelas III MIN 6 Jember. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian yang sangat tinggi, yaitu 97% dari keseluruhan aspek dengan kategori sangat layak digunakan. Secara rinci, validasi ahli materi memperoleh nilai 98%, validasi ahli media memperoleh nilai 95%, dan validasi praktisi pembelajaran memperoleh nilai 98%. Hal ini membuktikan bahwa media *Smart Box* telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi, tampilan, maupun kebermanfaatannya dalam proses belajar.

Selanjutnya, uji coba produk uji skala besar diperoleh rata-rata hasil 95% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa *Smart Box* Kantong Pancasila tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Siswa memberikan tanggapan positif bahwa media ini menyenangkan, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar.

Dengan demikian, media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila dinyatakan sangat valid, layak, dan efektif untuk digunakan sebagai media inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Media ini membantu guru menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, serta bermakna bagi peserta didik sehingga proses pengamalan nilai-nilai Pancasila dapat tersampaikan dengan lebih konkret dan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Dengan adanya unsur permainan dan interaktivitas, *Smart Box* mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif serta memahami konsep nilai-nilai Pancasila secara konkret melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman langsung. *Smart Box* membantu siswa mengaitkan konsep abstrak nilai-nilai Pancasila dengan situasi nyata di lingkungan sekitar mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan dari penelitian terdahulu seperti Siti Aminah & Eka Yusnaldi (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Smart Box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran IPS.<sup>78</sup>

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila dinyatakan sangat valid, layak, dan efektif untuk digunakan sebagai media inovatif di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Media ini tidak hanya membantu guru dalam

---

<sup>78</sup> Siti Aminah dan Eka Yusnaldi, "Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2 (2024), hlm. 90.

menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga menumbuhkan rasa nasionalisme, tanggung jawab, dan pengamalan nilai-nilai moral Pancasila pada diri peserta didik sejak usia dini. Dengan demikian, *Smart Box* Kantong Pancasila layak untuk dikembangkan lebih lanjut dan diimplementasikan secara lebih luas pada lembaga pendidikan dasar lainnya.

3. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji keefektifan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pengamalan Pancasila kelas III di MIN 6 Jember. Keefektifan media ini ditunjukkan melalui peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Box* Kantong Pancasila. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebesar 53,46, sedangkan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 89,23. Peningkatan tersebut mengindikasikan adanya perubahan hasil belajar yang signifikan setelah peserta didik diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media *Smart Box* Kantong Pancasila.

Selanjutnya, hasil perhitungan menggunakan rumus *N-Gain Score* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,77 atau 77%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* Kantong Pancasila efektif dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara individu, sebagian besar peserta didik memperoleh nilai N-Gain di atas 0,70 (kategori tinggi), bahkan beberapa peserta didik mencapai nilai 1,00 (100%), yang menandakan peningkatan hasil belajar secara maksimal. Hanya sebagian kecil peserta didik yang berada pada kategori sedang (0,50–0,69), sehingga secara keseluruhan media ini memberikan dampak peningkatan yang positif dan merata.

Selain itu, hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai standar deviasi sebesar 0,163, yang tergolong kecil. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar antar peserta didik relatif merata dan tidak terjadi kesenjangan yang signifikan. Dengan demikian, media *Smart Box* Kantong Pancasila tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mampu memberikan pemerataan peningkatan pemahaman di antara peserta didik kelas III MIN 6 Jember.

Temuan tersebut sejalan dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton, yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar, memperjelas penyampaian materi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>79</sup> Dalam hal ini, media *Smart Box* Kantong Pancasila berfungsi sebagai media konkret dan interaktif yang membantu peserta didik memahami materi

---

<sup>79</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 170.

pengamalan Pancasila yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

Jika ditinjau dari penelitian terdahulu, hasil keefektifan media *Smart Box* Kantong Pancasila ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Siti Aminah dan Eka Yusnaldi yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan nilai N-Gain berada pada kategori tinggi.<sup>80</sup> Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan media *Smart Box* sebagai sarana pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Selain itu, penelitian Tina Saofah dkk. juga menunjukkan bahwa media *Smart Box* efektif meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, yang dibuktikan melalui peningkatan skor pretest dan posttest serta hasil uji keefektifan media.<sup>81</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut terletak pada fokus materi dan aspek hasil belajar yang dicapai. Penelitian ini tidak hanya menekankan pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga pada pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila sebagai bagian dari pembentukan sikap dan karakter peserta didik.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>80</sup> Siti Aminah dan Eka Yusnaldi, "Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2 (2024), hlm. 92–94.

<sup>81</sup> Tina Saofah, Din Azwar, dan Astri Sutisnawati, "Pengembangan Media Smart Box Berbasis SETS dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan IPA SD*, Vol. 4, No. 1 (2024), hlm. 48–50.

keefektifan media *Smart Box* Kantong Pancasila dalam skripsi Ini didukung oleh data empiris berupa peningkatan nilai pre-test dan post-test serta nilai N-Gain dengan kategori tinggi, selaras dengan hasil penelitian terdahulu, dan relevan dengan teori media pembelajaran serta teori belajar yang dikaji pada Bab II. Oleh karena itu, media *Smart Box* Kantong Pancasila dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman serta pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas III MIN 6 Jember.

## **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Pproduk Lebih Lanjut**

Terkait hasil pengembangan media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila, peneliti memberikan beberapa saran mengenai pemanfaatan, diseminasi, serta pengembangan produk lebih lanjut agar media ini dapat diterapkan secara efektif dan bermanfaat secara luas dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

1. Saran pemanfaatan produk
  - a. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan untuk memahami materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Melalui permainan edukatif yang terdapat di dalam *Smart Box*, siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri sekaligus



memperkuat pemahaman nilai-nilai moral dan kebangsaan.

- b. Guru dapat menggunakan *Smart Box* Kantong Pancasila sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam penyampaian materi PKn agar pembelajaran lebih interaktif, tidak monoton, dan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Guru juga dapat memodifikasi penggunaan *Smart Box* dengan mengintegrasikan kegiatan diskusi, permainan kelompok, atau penilaian berbasis proyek untuk meningkatkan partisipasi siswa.
- c. Pihak sekolah dapat menjadikan *Smart Box* Kantong Pancasila sebagai bagian dari koleksi media pembelajaran di perpustakaan atau laboratorium kelas. Dengan demikian, media ini dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh guru dan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila.

## 2. Saran desiminasi produk

Produk pengembangan *Smart Box* Kantong Pancasila diharapkan dapat disebarluaskan dan dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan lainnya, baik Madrasah Ibtidaiyah (MI) maupun Sekolah Dasar (SD) di Kabupaten Jember dan daerah lainnya di Indonesia. Dalam proses diseminasi, perlu diperhatikan kesesuaian antara karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di masing-masing lembaga agar penggunaan media dapat optimal. Peneliti juga menyarankan agar media ini diperkenalkan melalui kegiatan

workshop guru, pelatihan pembelajaran inovatif, maupun forum MGMP/KKG, sehingga dapat menjadi inspirasi bagi pendidik lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis karakter Pancasila.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

- a. Bagi peneliti atau pihak lain yang berminat melakukan pengembangan lebih lanjut, *Smart Box* Kantong Pancasila dapat dikembangkan dengan menyesuaikan pada materi PKn lainnya atau bahkan pada mata pelajaran berbeda seperti IPAS, Bahasa Indonesia, atau Pendidikan Agama, agar cakupan penggunaan media semakin luas.
- b. Pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan fitur digital interaktif seperti barcode tambahan berisi video pembelajaran, animasi nilai-nilai Pancasila, atau kuis digital yang dapat diakses melalui ponsel maupun komputer.
- c. Desain *Smart Box* dapat dibuat lebih variatif dengan meningkatkan kualitas visual, warna, dan bentuk tampilan, agar lebih menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakteristik usia sekolah dasar.
- d. Produk *Smart Box* Kantong Pancasila yang telah dinyatakan layak di kelas III dapat dikembangkan untuk kelas yang berbeda dengan menyesuaikan materi dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, sehingga dapat digunakan di jenjang yang lebih

tinggi atau rendah.

- e. Pengembangan berikutnya juga dapat mengintegrasikan unsur kearifan lokal dan budaya daerah agar nilai-nilai Pancasila lebih mudah dipahami melalui contoh-contoh nyata dalam kehidupan masyarakat sekitar siswa.
- f. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas pembelajaran dengan metode eksperimen yang lebih luas guna mengetahui pengaruh penggunaan *Smart Box* terhadap hasil belajar, keterampilan sosial, dan penanaman karakter peserta didik.

### C. Kesimpulan

1. Proses pengembangan media pembelajaran *Smart Box Kantong Pancasila* dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Pengamalan Pancasila kelas III di MIN 6 Jember dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Setiap tahap dilakukan secara sistematis dan berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan media, perancangan desain sesuai karakteristik siswa sekolah dasar, pengembangan produk dengan bahan sederhana namun menarik, hingga implementasi dan evaluasi efektivitas media dalam pembelajaran. Hasil revisi dilakukan berdasarkan masukan validator sehingga menghasilkan produk akhir yang komunikatif, aman, menarik, dan mudah digunakan. Media ini memadukan unsur

edukatif dan permainan yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa serta memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

2. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, media *Smart Box Kantong Pancasila* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 97% dengan kategori sangat layak, meliputi validasi ahli materi (98%), ahli media (95%), dan praktisi pembelajaran (98%). Uji coba skala besar juga memperoleh rata-rata hasil 95% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Respon siswa yang positif menegaskan bahwa media ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, serta bermakna.
3. Hasil uji efektivitas melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,46 meningkat menjadi 89,23 pada *post-test*, dengan skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,77 (77%) yang termasuk kategori tinggi menurut kriteria Hake. Hal ini membuktikan bahwa media *Smart Box Kantong Pancasila* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pengamalan Pancasila. Peningkatan hasil belajar juga merata di antara peserta didik dengan standar deviasi sebesar 0,163. Dengan demikian, media ini terbukti

efektif dalam membantu siswa memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila secara konkret, menyenangkan, serta kontekstual dengan kehidupan sehari-hari.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Basim,Eky.” Penggunaan Media Domino Mufrodat untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab”,*Tatsqifir: Jjurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol 3 No 2.doi : 10.30997/tjpba.v3i2.6149
- Aminah,siti. dan Eka Yusnaldi “Pengembangan Media Smart box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah”, *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol 13 No 3(2024). Doi : <https://doi.org/10.58230/27454312.778> .
- Aprilianti, Puspita. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Poowton pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020,Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumut, 2019.
- Arsyad,Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.
- Arsyad.Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001.
- Awaliyah,Fajri *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe CS6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MTsN 2 Tegal*, Skripsi, UNNES, 2018.
- Cholisin.*Ilmu Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UNY. 1.
- Darmodiharjo,Darji. Santiaji Pancasila, Surabaya: Usaha Nasional, 1991.
- DozanWely. ”Nilai-nilai Pendidika Islam dalam Surat Al-alaq ayat 1-5”. *Ta’limuna*, Vol. 9, No. 02.2020.
- Ernawati.Nanik. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media *Smart Box* Pada Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Persatuan Gilangkecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.” *Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2015
- Eti. Euis Rohaeti,et all, *Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended*,” *SJME Supremum Journal of Mathematics Education*, Vol. 3, No. 2, (2019) : 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>
- Fachurin,Hamdah. *Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri*, Skripsi, IAIN Kediri, 2021.

- Fauzi, Taty. Dessi Andriani, dan Feggi Ica Jantrie Yaie, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini," *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 03 (2022): 8–16, <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v5i03.8807>.
- Fernandes, Mimik. Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas IV SD", *ELSE (Elementary School Education Journal)*, Vol.4, No.1 Februari, 2020.
- GM. Rizka Zannah Ria, *Pengembangan Media Culturak Box (Kotak Kebudayaan) pada materi IPAS Kelas IV di SD Swasta Plus Al-Qodiri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2023).
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Helmawati, *Pendidikan Keluarga*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Hidayat, Fitria. dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam," *Jipai : Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati*, Vol. 1, No. 1, (2021): 28-37, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Imron. Fauzi, Ubaidillah, U., Indrianto, N., Aminulloh, A., & Asshuwaifiyah, U. (2022). The pattern of development of competence, commitment, and motivation of teachers in pesantren. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(4), 1175-1189.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta : 2011.
- Iqbal Hasan, Iqbal. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.
- Kaelan, *Pendidikan Pancasila*, Yogyakarta: Paradigma, 2010.
- KH. Achmad Shodiqq, *Norma-Norma Pancasila Menurut Pandangan Islam*. Jakarta: Perpustakaan Lakspendam, 1985.
- Krismawati, A., Maula, L. H., & Prayogo, M. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis papan pintar pada materi peran fungsi dalam kehidupan sehari-hari di kelas IV SD. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(2), 219–227.
- Lathifatuz Zahro, Nurul. *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember*. Skripsi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2024.

- Lathifatuz Zahro,Nurul. Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Islam Ulul Albab Jember. Skripsi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2024.
- Marlina, dkk. "*Pengembangan Media Pembelajaran SD/M*"I.(Aceh : Muhammad Zaini,2021).17.
- Mawardani, "*Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*," (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2012.
- Meldawati, *Pengembangan E-Diktat Berbasis Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas VIII di MTsN 2 Banjar Tahun ajaran 2021/2022*,Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022.
- Mudia Alti,Rahmi. dkk. Media Pembelajaran, Padang : Get Press, 2022.
- Na'imatul Muflikhah,Ayu. Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi bangun datar kelas III MI Iskandar Sulaiman Kota Batu, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim.2024.
- Neolaka,Armos. dan Grace Amalia, *Landasan Pendidikan : Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* .Depok : Kencana, 2017.
- Nurlaelah, Johri Sabaryati dan Zulkarnain,*Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII SMPN 19 Mataram,*" *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 5, No. 1, (2019), <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i1.895>.
- Penyusun, *Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, 2021.
- Purwosiwi Pandansari,Purwosari. *Media Pembelajaran Game Fashion*,Jawa Tengah: Lakeisha, 2021.
- Rahayuningsih et al., "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9, no.1 2019.
- Riani Johan,Jasmine. Tuti Iriani, Arris Maulana, "*Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan*", *Jurnal Pendidikan West Science*, Vol. 01, No. 06 Juni,2023.
- Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*,Bandung, ALFABETA, 2018.
- Rivai,Ahmad. dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran* , bandung: sinar baru, 2001.



- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.
- Saofah,Tina Din Azwar dan Astri Sutisnawati,” Pengembangan Media *Smart Box* berbasis *Science Environment Technology Society (SETS)* dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. *Jideguru: Jurnal KaryaIlmiah Guru*.Vol 10 No 1 (2024). Doi: <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1301>.
- Siyoto,Sandi dan Ali Sodik, *Dasar Metodeologi Pendidikan*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Soeprapto. (2016). Implementasi Pancasila Dalam Kehidupan Ber Masyarakat Berbangsa Dan Bernegara. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 10(2), 7 14. <https://jurnal.ugm.ac.id/jkn/article/view/22980/15236>
- Sofiyana,Tama. Nurul Kusuma dan Yeni Yudha, Media *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV SD Materi kekayaan budaya Indonesa. *JMA:Jurnal Mmedia Akademik*. Vol 2 No 10. Doi : <https://doi.org/10.62281/v2i10.833> .
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2019..
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono,*Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development*,Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sumarsono, Pendidikan Kewarganegaraan, Jakarta: Gramedia, 2022.
- Supardan, *Pembelajaran dan Media Pembelajaran*,Jawa Tengah : Lakeisha,2023.
- Syahrial,Syarbani. *Membangun Karakter Kewarganegaraan*, Yogyakarta: Graha Ilmu 2006.
- Usriyah,Lailatul. dan Dwi Isnaini, Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik|| *Journal of primary Education*. Vol 1, No 2, Juni 20
- Usriyah,Lailatul. *Model Dan Strategi Pembelajaran*, (Bandung Jawa Barat: Forum Silaturahmi Doktor Indonesia, 2022.
- Wahyudi dan Agus, *Ideologi Pancasila: Doktrin yang Komperehensif atau Konsepsi Politis*. Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila UGM, 2004.

Wahyuni, Sri., *Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 5 Jeneponto*, Skripsi, Universitas Negeri Makasar, 2020.

Winarno, *Pendidikan Kewarganegaraan*. Surakarta: UNS Press 2005.





UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 1 : Matriks

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Sumber data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i> Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember	<p>1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran <i>Smart Box</i> Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan media <i>Smart Box</i> Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember?</p>	<p>1. Media Pembelajaran</p> <p>2. <i>Smart Box</i></p> <p>3. Pendidikan kewarganegaraan</p> <p>4. Penanaman pancasila</p>	<p>1. Responden siswa kelas III MIN 6 Jember</p> <p>2. Informan :</p> <p>a. Kepala Sekolah</p> <p>b. Wali kelas.</p> <p>c. Guru</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Buku pustaka, bahan rujukan dan artikel jurnal.</p> <p>5. Validasi</p> <p>a. Dosen ahli media</p> <p>b. Dosen materi</p> <p>c. Praktisi pembelajaran</p>	<p>1. Metode Penelitian: Research and Development (R&amp;D)</p> <p>2. Model Penelitian dan pengembangan : ADDIE</p> <p>3. Teknik pengumpulan data :</p> <p>a. Observasi dilapangan.</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>d. Angket</p> <p>4. Teknik analisis: Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat berdasarkan dari angket yang telah dibuat. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli :</p> <p>Keterangan :</p> $V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ <p><math>V</math> = nilai</p> <p><math>\sum X</math> = skor yang diperoleh</p> <p><math>N</math> = skor maksimum</p>

## Lampiran 2

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nafisatun Nur Kholisah

NIM : 201101040022

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 30 Oktober 2025

Saya yang menyatakan,

  
Nafisatun Nur Kholisah  
201101040022

## Lampiran 3

- SOAL PRE-TEST PKN**
- Nama : *Yusuf*  
Kelas : *2*
- 40
1. Garuda Pancasila adalah lambang negara Indonesia. Lambang itu melambangkan...
    - A. Kekuatan dan kebesaran bangsa Indonesia
    - B. Burung yang bisa terbang tinggi
    - C. Simbol dari hewan yang dilindungi
    - D. Nama bendera Indonesia
  2. Kata "Pancasila" berasal dari bahasa Sansekerta. Arti dari kata "Panca" dan "Sila" adalah...
    - A. Tiga aturan
    - B. Lima dasar
    - C. Dua kebiasaan
    - D. Sepuluh hukum
  3. Sila pertama Pancasila berbunyi "Ketuhanan Yang Maha Esa". Sikap yang sesuai dengan sila ini adalah...
    - A. Menyuruh teman agar ikut agama kita
    - B. Mengganggu teman yang sedang berdoa
    - C. Menghormati teman yang berbeda agama
    - D. Tidak mau beribadah
  4. Ketika ada teman yang jatuh, kita sebaiknya...
    - A. Membiarkannya
    - B. Menertawakannya
    - C. Menolong dan membantunya
    - D. Pergi menjauh
  5. Sila ketiga Pancasila berbunyi "Persatuan Indonesia". Contoh sikap yang sesuai adalah...
    - A. Bermain hanya dengan teman yang satu suku
    - B. Saling membantu tanpa melihat perbedaan
    - C. Membeda-bedakan teman
    - D. Tidak mau bekerja sama
  6. Dalam memilih ketua kelas, seluruh siswa berdiskusi dan memberikan pendapat. Kegiatan itu menunjukkan pengamalan sila ke...
    - A. Pertama
    - B. Kedua
    - C. Keempat
    - D. Kelima
  7. "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia" adalah bunyi sila ke...
    - A. Kedua
    - B. Ketiga
    - C. Keempat
    - D. Kelima
  8. Tokoh yang mengusulkan nama "Pancasila" sebagai dasar negara adalah...
    - A. Moh. Hatta
    - B. Soekarno
    - C. Soepomo
    - D. Moh. Yamin
  9. Para perumus Pancasila bersikap saling menghargai pendapat. Sikap itu menunjukkan nilai...
    - A. Rendah hati dan kerja sama
    - B. Tidak mau mendengarkan orang lain
    - C. Sombong dan keras kepala
    - D. Egois dan cuek
  10. Contoh pengamalan sila kelima dalam kehidupan di sekolah adalah...
    - A. Membantu teman yang tidak membawa alat tulis
    - B. Menyontek saat ulangan
    - C. Menolak kerja kelompok
    - D. Mengejek teman yang berbeda pendapat

## SOAL POST-TEST

Nama : RaniaKelas : 3

90

1. Pancasila ditetapkan sebagai dasar negara Indonesia pada tanggal...
- A. 17 Agustus 1945
  - B. 1 Juni 1945
  - C. 18 Agustus 1945
  - D. 20 Mei 1945
2. Tokoh yang memberikan usulan "Peri Kebangsaan, Peri Kemanusiaan, Peri Ketuhanan" adalah...
- A. Soekarno
  - B. Soepomo
  - C. Moh. Yamin
  - D. Hatta
3. Soepomo mengusulkan negara yang mempersatukan semua golongan. Artinya kita harus...
- A. Mementingkan diri sendiri
  - B. Bekerja sama tanpa membedakan
  - C. Tidak mau menerima pendapat lain
  - D. Menolak teman yang berbeda
4. Sikap yang dapat diteladani dari para tokoh perumus Pancasila adalah...
- A. Menganggap pendapat sendiri paling benar
  - B. Menghargai dan mendengarkan pendapat orang lain
  - C. Tidak mau bekerja sama
  - D. Menghindari musyawarah
5. Contoh pengamalan sila pertama di sekolah adalah...
- A. Berdoa sebelum belajar
  - B. Tidak mau ikut upacara
  - C. Membedakan teman
  - D. Mengganggu yang beribadah
6. Sila kedua mengajarkan kita untuk...
- A. Berbuat adil dan menghargai sesama
  - B. Menyuruh teman agar setuju dengan kita
  - C. Tidak peduli dengan orang lain
  - D. Memilih teman tertentu saja
7. Sila ketiga bisa kita amalkan dengan cara...
- A. Saling menghormati antar teman dari daerah berbeda
  - B. Menolak teman dari luar kota
  - C. Bertengkar karena perbedaan
  - D. Tidak mau kerja kelompok
8. Saat musyawarah di kelas, pendapat Rina berbeda dengan teman-temannya. Rina sebaiknya...
- A. Tetap menghargai hasil musyawarah
  - B. Memaksakan pendapatnya
  - C. Marah dan keluar dari kelas
  - D. Tidak ikut memilih
9. Jika ada teman yang kurang mampu, kita bisa membantu dengan ikhlas. Sikap ini sesuai dengan sila...
- A. Kedua
  - B. Keempat
  - C. Kelima
  - D. Pertama
10. Nilai yang dapat kita pelajari dari semangat para perumus Pancasila adalah...
- A. Rela berkorban untuk bangsa dan saling bekerja sama
  - B. Tidak mau mendengarkan orang lain
  - C. Menganggap dirinya paling hebat
  - D. Tidak mau membantu sesama



## Lampiran 4

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Peneliti : Nafisatun Nur Kholisah

NIM : 201101040022

Ahli Media :

#### Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *smart box pengamalan pancasila* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



### A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks	✓				
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Kemudahan penggunaan media	✓				
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
8	Media <i>Smart Box</i> mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik	✓				

### B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	-	-

## C. Komentar/ Saran

- ① harus ada petunjuk penggunaan media
- ② soal terlalu kecil, font diperbesar
- ③ gambar yg bertulisan pada kontur pancasila diubah tanpa tulisan
- ④ kalau bisa cp yg ditampilkan.

## D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI Jember, 10 Maret 2025  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER Ahli Media  
 Dr. Husni Mahabok, S.Pd., M.Si.

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Peneliti : Nafisatun Nur Kholisah

NIM : 201101040022

Ahli Materi :

#### Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran smart box pengamalan pancasila yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang

Setuju TS =

Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Ketepatan tata bahasa	✓				
2.	Ketepatan penulisan kalimat	✓				
3.	Keefektifan kalimat	✓				
4.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik		✓			
5.	Ketepatan ejaan	✓				
6.	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
7.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
8.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	✓				
9.	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
10.	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
11.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
12.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

### B. Kebenaran Media

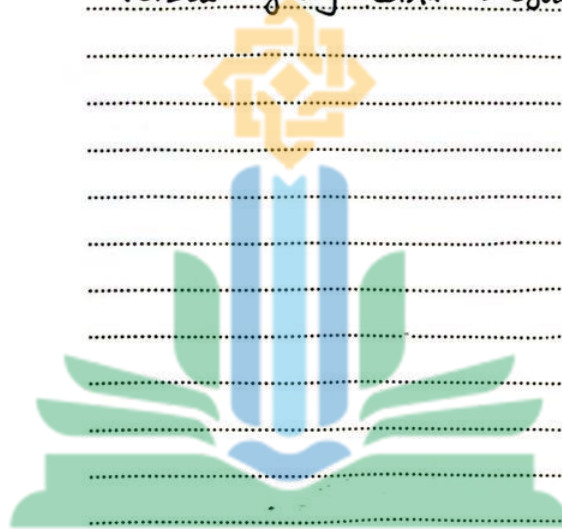
Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan



**C. Komentar/ Saran**

Selengkapnya Buku Materi dicetak dengan kertas yang lebih bagus & tebal.


**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 10 Maret 2025

Ahli Materi

  
Shony Khoulqin R.S.pd.I.M.Pd

### LEMBAR VALIDASI GURU PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Kantong  
Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan  
Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Peneliti : Nafisatun Nur Kholisah

NIM : 201101040022

Nama Guru : *Nely Hanik Rz*

#### Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran *smart box pengamalan pancasila* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka. Keterangan

#### Skala:

SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju


Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan awal produk	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna background dengan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran		✓			
4	Ketepatan posisi teks		✓			
5	Kualitas tampilan gambar	✓				
6	Kemudahan penggunaan media	✓				
7	Kejelasan penggunaan media	✓				
8	Media smart box mampu menunjang proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan minat peserta didik	✓				
9	Ketepatan tata bahasa	✓				
10	Ketepatan penulisan kalimat	✓				
11	Keefektifan kalimat	✓				
12	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓				
13	Ketepatan ejaan	✓				
14	Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi	✓				
15	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	✓				
16	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar	✓				
17	Isi materi pada media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	✓				
18	Kemudahan penyajian materi dengan siswa	✓				
19	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
20	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	✓				

### B. Perbaikan Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
		-

### C. Komentar/ Saran

Media yang digunakan sudah sangat baik dan kreatif sehingga dapat menambah semangat anak-anak dalam proses belajar tentang Pancasila dan pengamalnya.

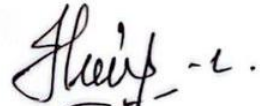
### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- ① Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 12 Maret 2025

Guru Ahli Pembelajaran

  
 Naely Hanik R.



## Lampiran 5



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6**  
 Jalan Urip Sumoharjo Gg. Legog Tanggul 68155  
 Telepon (0336) 443484  
 Website : [www.min6jember.sch.id](http://www.min6jember.sch.id) ; E-mail : [mintanggulwetan@gmail.com](mailto:mintanggulwetan@gmail.com)

### **SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN** **Nomor : 105/Mi.13.32.06/OT.01.2/03/2025**

Berdasarkan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Nomor : B-11034/In.20/3.a/PP.009/04/2025 tanggal 10 Maret 2025 tentang Permohonan Ijin Penelitian.

Dengan ini, Kepala MIN 6 Jember menerangkan dengan sebenar-benarnya bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember di bawah ini :

Nama : NAFISATUN NUR KHOLISAH  
 NIM : 201101040022  
 Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Semester : 10 ( Sepuluh )

Benar – benar telah mengadakan penelitian di MIN 6 Jember selama 6 (Enam) hari dengan judul " *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Kantong Pancasila Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III pada MIN 6 Jember* ".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

Jember, 16 Maret 2025  
 Kepala Madrasah



Hindanah



Dipindai dengan CS CamScanner  
 Dokumen ini telah dipindai dengan CS CamScanner menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSRE), Badan Siber dan Sandi Negara

## Lampiran 6

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Nafisatun Nur Kholisah

Nim : 201101040022

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember.

No	Tanggal	Jenis Kegiatan
1.	Senin, 10 Maret 2025	Memberikan surat izin Observasi Kepada Kepala Sekolah MIN 6 Jember.
2.	Senin 10 Maret 2025	Wawancara Kepala Sekolah MIN 6 Jember.
3.	Selasa, 11 Maret 2025	Wawancara guru kelas dan Observasi.
4.	Rabu, 12 Maret 2025	Pre Test dan Pengenalan media pembelajaran <i>Smart Box</i> Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember.
5.	Kamis, 13 Maret 2025	Implementasi media pembelajaran <i>Smart Box</i> Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember dan Post Test.
6.	Jumat, 14 Maret 2025	Validasi Media oleh ahli pembelajaran PPKN
7.	Jumat, 14 Maret 2025	Wawancara Peserta Didik dan Pengisian Angket Respon Peserta didik
8.	Senin, 16 Maret 2025	Pengambilan Surat selesai penelitian.

Jember,

Kepala Madrasah



Hindanah

## Lampiran 7



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2976/In.20/3.a/PP.009/03/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Husni Mubarak, S.Pd., M.Si. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040022
Nama	: NAFISATUN NUR KHOLISAH
Semester	: Semester Sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Maret 2025

\_\_\_\_\_, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**MHOTIBUL UMAM**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2972/In.20/3.a/PP.009/03/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Shony Kholiqin Rofiq., S.Pd.I., M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M. Sholahuddin Amrullah.M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040022
Nama	: NAFISATUN NUR KHOLISAH
Semester	: Semester Sepuluh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Kewarganegaraan Materi Pengalaman Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 10 Maret 2025

an. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**



## Lampiran 8

**Dokumentasi Penelitian**

**Menjelaskan buku materi dan media pembelajaran**



**Peserta didik aktif bertanya**



Implementasi media Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Kantong Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pengamalan Pancasila Kelas III di MIN 6 Jember.







Pengerjaan soal pre-test dan post test



Peserta didik mengerjakan LKPD dan Peserta didik mengerjakan angket siswa





## BIODATA PENULIS



Nama : Nafisatun Nur Kholisah  
 Nim : 201101040022  
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 25 Januari 2003  
 Agama : Islam  
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Pendidikan Islam dan Bahasa  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 Alamat : Dusun Gawok RT.004/RW.002 Desa Dukuhdempok  
 Kecamatan Wuluhan Kabupaten Jember

### Riwayat Pendidikan

1. TK Muslimat 41
2. MIMA 42 Hidayatud Diniyah
3. MTs. Al Ma'arif Wuluhan
4. MA 03 Al Ma'arif Wuluhan

### Pengalaman Organisasi

1. Pramuka MIMA 42 Hidayatud Diniyah
2. OSIM MA 03 Al Ma'arif Wuluhan
3. Ambalan Diponegoro dan Fatimah Az-zahra
4. PAC IPPNU Wuluhan
5. KPP Wuluhan
6. DKC KPP Jember
7. Forum Anak Desa Dukuhdempok
8. PIK R Desa Dukuhdempok
9. KIM Desa Dukuhdempok