

PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MURID MAPEL PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Tiffany Rizqika Annisa¹, Kurniana Bektiningsih²

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

Surel: tifanyra9@student.unnes.ac.id

Abstract: This study aimed to develop an Interactive Smart Box learning media to improve fourth-grade elementary students' learning outcomes in Pancasila Education. The research employed a Research and Development method using the ADDIE model. Instruments included expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest assessments. Data were analyzed using percentage analysis, paired sample t-test, and N-gain analysis. Results indicated that the media was highly feasible (media 90%; material 97%), highly practical (teacher 92%; students 95%), and moderately effective in improving learning outcomes, as shown by a medium N-gain score.

Keyword: Interactive Smart Box, Pancasila Education, learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Smart Box Interaktif* untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli, angket respons guru dan murid, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis persentase, uji paired sample t-test, dan uji *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan media sangat layak (media 90%; materi 97%), sangat praktis (guru 92%; murid 95%), serta cukup efektif meningkatkan hasil belajar dengan nilai *N-gain* kategori sedang.

Kata Kunci: *Smart Box* Interaktif, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu pada hakikatnya merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi murid secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, serta relevan dengan perkembangan zaman (Rahmawati et al., 2025). Hal tersebut relevan dengan pendapat Azura, Sania, & Lestari (2025) bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan jati diri bangsa. Hal ini juga sejalan dengan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Abdullah, 2022).

Dalam konteks pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila memiliki

peran strategis sebagai wahana penanaman nilai-nilai luhur bangsa sejak usia dini (Mimin et al., 2021). Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual mengenai nilai-nilai Pancasila, tetapi juga membentuk karakter murid agar memiliki sikap toleran, cinta tanah air, dan menghargai keberagaman budaya Indonesia (Rachman et al., 2024). Menurut Nurgiansah (2021) nilai-nilai yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila menjadi fondasi penting dalam membangun karakter generasi muda sebagai penerus bangsa. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara bermakna, kontekstual, dan menarik agar nilai-nilai tersebut dapat terinternalisasi secara optimal pada diri murid (Regiamtama, Ekowidjaja, & Chowanda 2025).

Namun demikian, implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan (Fadillah, Nursinta, & Ajeng, 2025). Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas, sehingga pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif murid (Laksmi et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar, munculnya kejenuhan, serta kurang optimalnya hasil belajar murid, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman kontekstual seperti *Keberagaman Budaya Indonesia* (Faridha, Achmad, 2021). Padahal, jenjang sekolah dasar merupakan fase penting dalam pembentukan dasar kognitif, sosial, dan karakter murid (Diah, 2025).

Kondisi serupa juga ditemukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila

kelas IV di SDN 2 Tulakan. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa pembelajaran masih berfokus pada penyampaian materi melalui buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Akibatnya, murid cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi *Keberagaman Budaya Indonesia*. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kurangnya interaksi selama proses pembelajaran menjadi faktor utama yang memengaruhi rendahnya hasil belajar murid (Maulyda et al., 2025).

Rendahnya hasil belajar murid juga terlihat dari hasil evaluasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang menunjukkan bahwa sebagian murid masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pemahaman murid terhadap materi Pendidikan Pancasila (Fauziah, 2025).

Rendahnya hasil belajar juga diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelas, yang mana penyajian materi yang kurang variatif serta penggunaan media pembelajaran yang relatif sama dari waktu ke waktu berpotensi menimbulkan kejenuhan pada murid. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan strategi pembelajaran yang inovatif agar mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media

pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan murid, serta membantu murid memahami materi secara lebih konkret dan bermakna (Marini et al., 2025). Hal tersebut sejalan dengan Osiesi & Blignaut, (2025) yang mana seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah *Smart Box* Interaktif. *Smart Box* Interaktif merupakan media pembelajaran berbasis alat peraga yang dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas interaktif, permainan edukatif, serta visualisasi materi (Dwi, Irma, 2025). Menurut Nafi'ah, Attalina, & Zumrotun (2025) media pembelajaran *smart box* memungkinkan murid untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media *Smart Box* yang layak dan efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar murid sekolah dasar (Cica & Laili, 2025).

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan *Smart Box* Interaktif yang dirancang khusus untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi *Keberagaman Budaya Indonesia* kelas IV sekolah dasar. Media ini dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik murid sekolah dasar serta kebutuhan pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif, interaksi

langsung, dan pemahaman kontekstual terhadap nilai-nilai kebhinekaan bangsa. *Smart Box* Interaktif diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu murid memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila (Khairul, Indah, & Yetti, 2025).

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan hasil yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani et al., (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Rendah SD Negeri Lidah Wetan II/462” menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan, dengan tingkat validitas 100% dari ahli media dan ahli materi serta respons sangat baik dari guru dan murid. Media konkret interaktif yang dilengkapi permainan edukatif tersebut mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman konsep murid. Penelitian Devi (2024) juga menunjukkan bahwa media *Smart Box* memiliki validitas 82% dari ahli materi dan 90% dari ahli media serta memperoleh respons positif murid sebesar 96%, sehingga efektif mengatasi pembelajaran yang monoton melalui penyajian materi yang konkret dan interaktif.

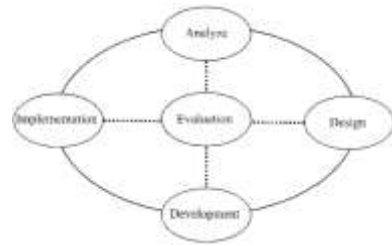
Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Linda & Sri (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media *Smart Box* berada pada kategori sangat layak dan praktis digunakan, dengan tingkat validitas 88% dari ahli

media dan 92% dari ahli materi serta memperoleh respons sangat positif dari murid. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* memiliki potensi besar sebagai inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Smart Box* Interaktif serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar murid.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* yang bertujuan menghasilkan produk berupa media *Smart Box* Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Pendekatan R&D dipilih karena memungkinkan peneliti merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran secara sistematis hingga diperoleh media yang valid, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut alur penelitian ADDIE menurut (Robert Maribe Branch dalam Sugiyono, 2019):



Gambar 1. Alur Penelitian ADDIE

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi di kelas. Tahap *design* meliputi perancangan konsep media *Smart Box* Interaktif, penyusunan materi Pendidikan Pancasila, serta desain komponen permainan edukatif yang akan dimasukkan ke dalam media. Tahap *development* dilakukan dengan pembuatan produk media sesuai rancangan yang telah disusun, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi (Andi & Rismayanti, 2021). Selanjutnya pada tahap *implementation*, media yang telah direvisi diuji cobakan kepada murid kelas IV untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas penggunaannya. Tahap terakhir yaitu *evaluation*, dilakukan untuk menilai kelayakan produk berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, serta peningkatan hasil belajar murid.

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Tulakan, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Jepara, dengan subjek penelitian murid kelas IV yang berjumlah 18 murid, dimana 5 murid sebagai kelompok kecil dan 13 murid sebagai kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respons murid, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* (Imerita et al., 2025). Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif, yaitu analisis

persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media serta analisis perbandingan skor *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *Smart Box* Interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan solusi pembelajaran melalui pengembangan media *Smart Box* Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar murid yang dipengaruhi oleh keterbatasan sumber belajar serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Robert Maribe Branch dalam Sugiyono, 2019):

1) Tahap *Analysis*

Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan observasi kelas IV SDN 2 Tulakan, wawancara dengan guru, serta pengamatan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional, penggunaan media pembelajaran kurang variatif, serta minat dan hasil belajar murid masih rendah. Temuan ini menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

2) Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap desain difokuskan pada perancangan media *Smart Box* Interaktif untuk materi keragaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Media dirancang dalam bentuk kotak pembelajaran yang memuat materi, kartu permainan edukatif, serta aktivitas evaluasi yang bertujuan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid dalam pembelajaran.

3) Tahap *Pengembangan*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media *Smart Box* Interaktif sesuai desain yang telah dirancang. Media yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta fungsi media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan produk sebelum digunakan dalam tahap implementasi. Berikut tampilan media pembelajaran *Smart Box Interaktif*:

a) Tampilan Luar Media Pembelajaran

Tampilan media pembelajaran *Smart Box* Interaktif menyajikan identitas media sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV materi Keberagaman Budaya Indonesia dan identitas pengembang.



Gambar 2. Tampilan Luar Media Pembelajaran

b) Tampilan Dalam Media Pembelajaran

Bagian dalam *Smart Box* Interaktif terdiri atas beberapa panel interaktif yang memuat materi pengantar keberagaman budaya Indonesia, buku mini materi, serta kode QR sebagai akses sumber belajar tambahan. Media juga dilengkapi aktivitas permainan edukatif berupa *Kotak Cerita Dadu* dan *Roda Keberuntungan* yang berfungsi sebagai sarana latihan dan evaluasi interaktif. Selain itu, bagian dasar menampilkan elemen visual tiga dimensi bertema budaya Indonesia untuk memperkuat pengalaman belajar konkret serta ruang penyimpanan pegangan guru sebagai panduan penggunaan media dalam pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Dalam Media Pembelajaran

4) Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media pada murid kelas IV SDN 2 Tulakan. Sebelum digunakan secara luas, media terlebih dahulu direvisi sesuai masukan para ahli, kemudian diujicobakan kepada murid untuk mengetahui keefektifan terhadap peningkatan hasil belajar murid.



Gambar 2. Tahap Penerapan Kelompok Kecil



Gambar 3. Tahap Penerapan Kelompok Besar

5) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai respons murid terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket menunjukkan tanggapan sangat positif, ditandai dengan meningkatnya motivasi dan antusiasme belajar karena aktivitas yang interaktif dan menarik. Media *Smart Box* Interaktif juga membantu murid memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah dan menyenangkan. Temuan tersebut menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam menambah variasi aktivitas evaluasi serta penyempurnaan unsur permainan edukatif agar kualitas media semakin optimal.

Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh dua validator, yaitu Bapak Abtadi Tris Hamdani, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media dan Ibu Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi. Proses validasi dilakukan menggunakan instrumen

angket penilaian kelayakan yang diisi oleh masing-masing validator untuk menilai kualitas media dari aspek tampilan maupun kesesuaian materi (Kamilatul et al., 2023). Hasil penilaian dari kedua validator tersebut disajikan pada bagian berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Validator	Instrumen	Persentase	Kriteria
Media	Media	90%	Sangat Layak
Materi	Materi	97%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian ahli media memperoleh persentase 90% yang termasuk kategori sangat layak, sedangkan penilaian ahli materi mencapai 97% yang menandakan bahwa materi Pendidikan Pancasila yang disajikan dalam media telah sesuai untuk digunakan pada pembelajaran kelas V sekolah dasar. Kelayakan tersebut didasarkan pada kesesuaian dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik perkembangan murid. Saran dan masukan dari para ahli kemudian dijadikan acuan untuk menyempurnakan media sebelum tahap uji coba.

Setelah dinyatakan layak melalui validasi ahli media dan ahli materi, media pembelajaran yang dikembangkan diimplementasikan pada murid kelas IV melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Peningkatan hasil belajar diukur menggunakan tes *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS versi 27, dengan uji

normalitas *Shapiro–Wilk* untuk mengetahui distribusi data, yang hasilnya disajikan pada tabel uji normalitas berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

Uji	Sig.	Keterangan
Kelompok Kecil	0,694	Normal
Kelompok Besar	0,665	Normal

Hasil uji normalitas menunjukkan seluruh data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 27 untuk membandingkan data yang saling berpasangan, hasil analisis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Paired Sample Ttest

Jenis	Uji	Respon	Rata-rata	Nilai	Keterangan
Kelompok Kecil	Pre	5	64	0	Ha diterima H0 ditolak
	Pos	5	85		
Kelompok Besar	Pre	13	65	0	Ha diterima H0 ditolak
	Pos	13	87		

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,00 (< 0,05)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Peningkatan hasil belajar selanjutnya dianalisis menggunakan uji *N-gain* dengan bantuan SPSS versi 27, hasil analisis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji N-gain

Data	Skala Kecil		Skala Besar	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	64	85	65	87
<i>N-gain</i>	0,572		0,677	
<i>N-gain (%)</i>	57,2%		67,7%	
Kategori	Sedang		Sedang	
Efektifitas	Cukup Efektif		Cukup Efektif	

Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh skor 0,572 pada uji coba skala kecil dan 0,677 pada skala besar, yang keduanya termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

Selanjutnya, kepraktisan media juga diuji untuk mengetahui kemudahan penggunaannya dalam pembelajaran. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan murid setelah pelaksanaan uji coba media, hasil analisis kepraktisan media disajikan pada tabel berikut:

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	92%	Sangat Praktis
Murid	95%	Sangat Praktis

Tabel 5. Uji Kepraktisan

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media berdasarkan tanggapan guru mencapai 92% dan tanggapan murid sebesar 95%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 2 Tulakan

masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media terbatas, sehingga keterlibatan dan hasil belajar murid belum optimal. Kondisi ini mendorong pengembangan media *Smart Box* Interaktif sebagai inovasi pembelajaran yang lebih konkret dan interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan validasi ahli media sebesar 90% dan ahli materi 97%. Uji kepraktisan juga memperoleh respons sangat positif dari guru (92%) dan murid (95%). Secara statistik, terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan N-gain kategori sedang, sehingga media dinyatakan cukup efektif meningkatkan hasil belajar murid.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar langsung dalam membangun pemahaman (Nurjamilah et al., 2025). Media *Smart Box* Interaktif memungkinkan murid belajar melalui aktivitas permainan edukatif, manipulasi objek, serta interaksi langsung dengan materi, sehingga membantu proses konstruksi pengetahuan berlangsung lebih optimal. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian Aminah & Yusnaldi (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Smart Box* mampu meningkatkan keterlibatan belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta mendukung peningkatan hasil belajar murid sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media *Smart Box* Interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, kontekstual, dan efektif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Smart Box* Interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV berhasil menghasilkan media yang valid, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Media yang dikembangkan mampu menjawab permasalahan rendahnya keterlibatan dan pemahaman murid melalui penyajian pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Hasil uji kelayakan ahli, respons kepraktisan guru dan murid, serta peningkatan signifikan nilai belajar setelah penggunaan media mengindikasikan bahwa *Smart Box* Interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih bermakna dan berpusat pada aktivitas belajar murid.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. (2022). LEMBAGA PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM SOSIAL (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan di Indonesia Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba'ul 'Ulum*, 18(1), 38–48. <https://doi.org/10.54090/mu.56>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3079.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Azura, N., Sania, R. I., & Lestari, A. (2025). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Membentuk Karakter Siswa. *JIPSH: Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 233–239. Retrieved from <https://doi.org/10.58472/jipsh.v1i3.84>
- Cica Monika, & Laili Rahmi. (2025). Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Ipas Di Sdn 011 Bukit Pedusunan Kecamatan Kuantan Mudik. *BEGIBUNG: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(3), 37–43. <https://doi.org/10.62667/begibung.v3i3.196>
- Devi Rizky Pramudya, H. P. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10), 1090–1104. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65110>
- Diah Wulan Febriyani, N. W. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 10(1), 99–110.
- Dwi, Irma Hestiana Sutari, M. F. A. (2025). Pengembangan Media Smart Box Dengan Judul Aku Berperilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Dalam Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian*

- Nusantara*, 1(6), 88–92.
- Fadillah, Nursinta, Ajeng Nia Ramadani, S. R. U. (2025). Tantangan Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Pancasila Di Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 564–568.
<https://doi.org/10.69714/gkcvrm67>
- Faridha Rasyid, Achmad Noor Fatirul, A. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Sistem Barcode Modifikasi Bahan Bekas pada Materi Statistik. *Jurnal Sekolah*, 10(1), 111–123.
- Fauziah, S. A. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 120–126.
- Imerita, M., Kirdanu, E., Mizan, S., & Info, A. (2025). Pengembangan Media Smart Box Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Berbeda Itu Indah Bagi Siswa Kelas III SD Islam Walisongo Brondong. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3), 4428–4439. Retrieved from <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>
- Kamilatul Aini, Irsad Rosidi, Laila Khamsatul Muharrami, Yunin Hidayati, A. Y. R. W. (2023). Uji kelayakan media pembelajaran Videoscribe berbasis animation drawing menggunakan model ADDIE pada materi pencemaran lingkungan. *Natural Science Education Research*, 6(1), 112–121.
- Khairul Faizin, Indah Ramadhani, Yetti Hidayatillah, M. M. A. (2025). The Implementation of Special Box Learning Media in Developing Students' Critical Thinking Skills in Pancasila Education at SDN Daramista II. *Indonesian Journal on Education*, 2(3), 342–353.
- Laksmi, A. M., Mafazatina, A. N., Widodo, S. T., & Inayah, K. N. (2025). Dampak Pemanfaatan Media dan Metode Pembelajaran terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Jatisari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 249–259.
- Linda Afriyanti, Sri Enggar Kencana Dewi, N. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 282–294.
- Marini, A., Safitri, D., Niladini, A., Zahari, M., Dewiyani, L., & Muawanah, U. (2025). Developing a website integrated with project-based learning: Evidence of stimulating creativity among elementary school students in Indonesia. *Social Sciences and Humanities Open*, 11(March), 101402.
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101402>
- Mauliyda, M. A., Sugiman, Wuryandani, W., Sulistyani, N., & Annizar, A. M. ruf. (2025). Investigating the role of digital capabilities on the relationship between teacher readiness and teacher skills using augmented reality media in elementary schools: A mediation and moderation analysis. *Social Sciences and Humanities Open*, 11(May 2024), 101411.
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101411>
- Mimin Ninawati, Alfia Dwi Saputri, Jihan Puspa Rani, Rizkia Amelia, Shalma As'ari, S. M. P. (2021). Peran Pendidikan Pancasila sebagai Pembentuk Karakter pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 32(3), 167–186.
- Nafi'ah, K. S., Attalina, S. N. C., & Zumrotun, E. (2025). Peran Media Smart Box dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 170–183. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2361>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M. Tizani Nawa Bik, E. S. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
- Osiesi, M. P., & Bliagnaut, S. (2025). Impact of the teacher education curriculum on the development of 21st-Century skills: Pre-service teachers' perceptions. *Social Sciences and Humanities Open*, 11(January), 101317. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101317>
- Rachman, A., Putro, H. Y. S., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2024). The development and validation of the “Kuesioner Tema Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila” (KT P5): A new tool for strengthening the Pancasila Student Profile in Indonesian pioneer schools. *Heliyon*, 10(16), e35912. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e35912>
- Rahmawati, Y., Luthfi, N., Herianingtyas, R., Jakarta, U. N., & Yogyakarta, U. N. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1), 1–15.
- Ramadhani, N. P., Nazilah, R. H., Devi, J. R., Salsabila, I., Susanti, S., Sukardi, A. T. N., ... Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Rendah SD Negeri Lidah Wetan II/462. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.61476/17y6f059>
- Regiamtama, K. I., Ekowidjaja, Y. A. R., & Chowanda, A. (2025). Learning Pancasila Through Enhanced Interaction with a Serious Game. *Procedia Computer Science*, 269, 741–748. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2025.09.017>
- Robert Maribe Branch, I. V. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>