



**PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX TOKOH PEWAYANGAN TERINTEGRASI
MODEL VCT UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP NASIONALISME DALAM
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS 3 SD**

Afrina Rahma Faizah¹, Mawardi²

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan,
Universitas Kristen Satya Wacana^{1,2}**

Surel: 292022019@student.uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to develop a Smart Box learning media based on wayang characters integrated with the Value Clarification Technique (VCT) model and to determine its validity, practicality, and effectiveness in fostering students' nationalism attitudes. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The subjects consisted of 44 third-grade students. Data were collected through validation sheets, teacher and student response questionnaires, and a nationalism attitude scale. The results showed that the media achieved very high validity, with percentages of 96% (media), 86.6% (material), and 100% (instructional design). The effectiveness results indicated that 61.4% of students were in the very high category, 34.1% in the high category, and 4.5% in the moderate category, with no students in the low category. The practicality reached 96%, categorized as very high. Therefore, the media is valid, practical, and effective in fostering students' nationalism attitudes.

Keywords: *Smart Box, Puppet Figures, Nationalism, VCT, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Smart Box Tokoh Pewayangan terintegrasi model Value Clarification Technique (VCT) serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifannya dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 44 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket respon guru dan siswa, serta instrumen skala sikap nasionalisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki validitas sangat tinggi dengan persentase 96% (media), 86,6% (materi), dan 100% (desain pembelajaran). Keefektifan ditunjukkan oleh 61,4% siswa berkategori sangat tinggi, 34,1% tinggi, dan 4,5% cukup, tanpa kategori rendah. Kepraktisan media mencapai 96% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media Smart Box Tokoh Pewayangan dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa.

Kata Kunci: *Smart Box, Tokoh Pewayangan, Nasionalisme, VCT, Media Pembelajaran*

Copyright (c) 2026 Afrina Rahma Faizah¹, Mawardi²

✉ Corresponding author:

Email : 292022019@student.uksw.edu

HP : 088225216720

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 23 March 2026, Accepted 26 April 2026, Published 28 April 2026

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2022, mata pelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk mengembangkan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup aspek nasionalisme, seperti cinta tanah air, toleransi, dan penghargaan terhadap keragaman budaya. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila melalui proses pembelajaran kewarganegaraan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan nilai dan moral yang tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Pristiwanti et al., 2022). Melalui Pendidikan Pancasila, generasi muda Indonesia diharapkan mampu memahami dan menghayati nilai-nilai nasionalisme, menghargai keberagaman budaya, serta menyadari hak dan kewajiban sebagai warga negara (Nur et al., 2023).

Selanjutnya, nasionalisme merupakan wujud cinta tanah air serta kesadaran untuk membangun dan mempertahankan identitas bangsa berdasarkan nilai-nilai kebersamaan (DJ & Jumardi, 2022). Sikap nasionalisme menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar, terutama dalam menumbuhkan sikap menghargai keberagaman, cinta tanah air, dan tanggung

jawab sebagai warga negara. Oleh karena itu, penanaman nilai nasionalisme dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dilakukan secara terintegrasi agar tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga diinternalisasi dalam perilaku sehari-hari siswa.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan data wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas III di SD Negeri Wiru 01, SD Negeri Wiru 03, dan SD Negeri Nyemoh, diperoleh temuan bahwa meskipun pendidikan karakter telah diajarkan, sikap nasionalisme siswa dalam kehidupan sehari-hari masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh sekitar 60% siswa yang belum menunjukkan perilaku nasionalisme secara optimal. Selain itu, sebanyak 40% siswa masih kurang memiliki pemahaman terhadap sejarah, budaya, dan nilai-nilai kebangsaan. Lebih lanjut, sekitar 53,3% siswa memiliki motivasi belajar yang rendah dalam mempelajari sikap nasionalisme, yang diduga disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dengan dominasi metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan juga masih terbatas pada buku teks, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa dan menyebabkan siswa kurang berminat serta mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menumbuhkan sikap nasionalisme siswa secara optimal.

Berlandaskan permasalahan tersebut,

diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar serta menumbuhkan sikap nasionalisme siswa. Media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa dapat memahami dan menghayati nilai-nilai kebangsaan dengan lebih baik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Dalam et al., 2024). Sejalan dengan temuan tersebut, penggunaan media Smart Box juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa melalui tampilan visual yang beragam, serta memudahkan pemahaman materi (Putri et al., 2024). Hal ini diperkuat oleh penelitian (Maharani et al., 2024) yang menunjukkan bahwa media Smart Box memiliki tingkat validitas yang tinggi, yaitu 92% pada aspek materi dan 94% pada aspek media, serta memperoleh respons siswa dan guru masing-masing sebesar 92% yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga mampu meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta keaktifan siswa.

Namun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih berfokus pada peningkatan aspek kognitif dan hasil belajar, serta belum banyak mengkaji pengembangan media Smart Box yang secara khusus diarahkan untuk menumbuhkan sikap nasionalisme melalui integrasi model Value Clarification Technique (VCT) berbasis tokoh budaya lokal. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek

kognitif dan afektif secara seimbang. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan inovasi pengembangan media Smart Box Tokoh Pewayangan yang terintegrasi dengan model Value Clarification Technique (VCT) untuk menumbuhkan sikap nasionalisme siswa sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila melalui tokoh pewayangan Pandawa sebagai bentuk pembelajaran berbasis budaya lokal yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif siswa dalam menginternalisasi nilai nasionalisme secara sadar dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media Smart Box tokoh pewayangan terintegrasi model Value Clarification Technique (VCT) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta (2) mengetahui tingkat validitas dan keefektifannya dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa kelas III sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Menurut Sugiyono (2023), metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk sekaligus menguji kelayakannya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Smart Box Tokoh Pewayangan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Mawardi, 2016). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga proses

pengembangan media dapat dilakukan secara terstruktur.

Pada tahap analysis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahap design dilakukan dengan merancang konsep media, isi materi, serta aktivitas pembelajaran yang terintegrasi dengan model Value Clarification Technique (VCT). Tahap development meliputi proses pembuatan media serta uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Tahap implementation dilakukan dengan menerapkan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas III pada tiga sekolah dasar, yaitu SD Negeri Wiru 01, SD Negeri Wiru 03, dan SD Negeri Nyemoh dengan melibatkan 44 siswa. Pada tahap ini, siswa menggunakan media Smart Box Tokoh Pewayangan dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan sikap nasionalisme. Tahap evaluation dilakukan untuk menilai kualitas media berdasarkan hasil validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru dan siswa setelah penggunaan media. Sementara itu, keefektifan media diukur melalui hasil pengisian instrumen skala sikap nasionalisme siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli, angket kepraktisan, dan hasil pengukuran sikap nasionalisme siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar para ahli serta tanggapan guru dan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1. Presentase : hasil akhir dalam bentuk persen
2. Skor yang diperoleh : skor yang diberikan oleh ahli/responden
3. Skor maksimal : skor tertinggi yang dapat dicapai

Nilai persentase yang diperoleh dari hasil pengukuran selanjutnya diklasifikasikan ke dalam lima kategori penilaian yang dikutip dari (Mawardi et al., 2014). Selanjutnya, data keefektifan dianalisis menggunakan distribusi frekuensi untuk mengetahui kecenderungan kategori sikap nasionalisme siswa setelah pembelajaran. Uraian kategori persentase disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kategori Presentase

Interval	Kategori
81 – 100%	Sangat tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Rendah
1 – 20%	Sangat Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Smart Box Tokoh Pewayangan yang dikembangkan dengan model ADDIE. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

1. Analysis

Tahap analysis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas III di tiga sekolah, yaitu SD Negeri Wiru 01, SD Negeri Wiru 03, dan SD Negeri Nyemoh. Hasil analisis

menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki sikap nasionalisme yang masih rendah (60%), kurang memahami nilai kebangsaan (40%), serta memiliki motivasi belajar yang rendah (53,3%). Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan penggunaan media yang terbatas, sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membantu meningkatkan pemahaman serta menumbuhkan sikap nasionalisme siswa. Oleh karena itu, dikembangkan media Smart Box Tokoh Pewayangan sebagai solusi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Design

Tahap design dilakukan untuk merancang media pembelajaran Smart Box Tokoh Pewayangan serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap ini disusun desain produk yang meliputi struktur materi, format penyajian, dan fitur pendukung seperti gambar, teks interaktif, dan kuis untuk menyampaikan nilai-nilai nasionalisme secara menarik bagi siswa kelas III SD. Topik pembelajaran yang dipilih adalah nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara yang berkaitan dengan pembentukan karakter dan sikap nasionalisme siswa. Materi disusun dari berbagai referensi seperti buku dan artikel, kemudian dipadukan dengan tokoh pewayangan Pandawa sebagai media kontekstual. Selanjutnya disusun kerangka Smart Box yang memuat pengenalan tokoh Pandawa beserta karakter dan nilai keteladanannya.

Aktivitas pembelajaran dirancang dalam beberapa tahap, yaitu: (1) pengenalan materi Pancasila dan kaitannya dengan nasionalisme, (2) pengenalan lima tokoh Pandawa, (3) pembacaan dan refleksi kisah Pandawa, serta (4) kuis interaktif untuk memperkuat pemahaman siswa. Media dirancang dalam bentuk kotak interaktif (mystery box) yang dapat dibuka, dengan isi yang disesuaikan dengan tahapan pembelajaran sehingga lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa.

3. Development

Pada tahap development dilakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah disusun. Produk yang dihasilkan berupa media Smart Box Tokoh Pewayangan dalam bentuk kotak interaktif yang memuat materi nilai-nilai Pancasila, gambar tokoh pewayangan Pandawa, cerita, serta kuis pembelajaran. Media ini dirancang dengan tampilan menarik, interaktif, dan mudah digunakan sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa kelas III SD. Berikut gambar hasil pengembangan Media Smart Box Tokoh Pewayangan



Gambar 1. Tampilan Luar Smart Box



Gambar 2. Tampilan Dalam Smart Box Tokoh Pewayangan

Selain itu, pada tahap ini juga disusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan penggunaan media Smart Box Tokoh Pewayangan. RPP dirancang agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara sistematis melalui tahap pendahuluan, inti, dan penutup, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa. Berikut uraian singkat kegiatan pembelajaran menggunakan media Smart Box Tokoh Pewayangan disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Uraian Singkat Kegiatan Pembelajaran

Uraian Singkat Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan awal	Pembelajaran diawali dengan pemberian motivasi, apersepsi, serta penyampaian tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dan sikap nasionalisme.
Kegiatan inti	Siswa belajar menggunakan media Smart Box Tokoh Pewayangan yang terintegrasi dengan model Value Clarification Technique (VCT). Siswa membaca materi Pancasila, mengenal tokoh Pandawa, memahami cerita yang mengandung nilai

nasionalisme, kemudian melakukan diskusi, refleksi, dan mengerjakan kuis interaktif.

Kegiatan penutup Siswa bersama guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran, kemudian guru memberikan penguatan serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya, media yang telah dikembangkan dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi media Smart Box Tokoh Pewayangan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Smart Box Tokoh Pewayangan

Uji Validasi	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
Media	72	96%	Sangat tinggi
Materi	65	86,6%	Sangat tinggi
Desain Pembelajaran	75	100%	Sangat tinggi

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji validasi media memperoleh skor 72 dengan persentase 96%, uji validasi materi memperoleh skor 65 dengan persentase 86,6%, dan uji validasi desain pembelajaran memperoleh skor 75 dengan persentase 100%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Smart Box Tokoh Pewayangan termasuk dalam kategori sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa saran perbaikan dari para ahli. Pada aspek media, perbaikan dilakukan dengan merapikan tampilan serta

memperkuat struktur media agar lebih kokoh dan menarik saat digunakan. Selanjutnya, pada aspek materi, dilakukan penambahan dan penjelasan materi agar lebih jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pembelajaran. Perbaikan tersebut dilakukan sebagai penyempurnaan sebelum media digunakan pada tahap uji coba.

4. Implementation

Tahap implementation (implementasi) merupakan tahap penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk melihat hasil penggunaan media dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa. Pada penelitian ini, implementasi media Smart Box Tokoh Pewayangan dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu SD Negeri Wiru 01, SD Negeri Wiru 03, dan SD Negeri Nyemoh dengan melibatkan seluruh siswa kelas III. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti, sedangkan guru kelas tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan diawali dengan apersepsi dan penyampaian materi secara singkat mengenai nilai-nilai Pancasila. Selanjutnya, pada kegiatan inti siswa menggunakan media Smart Box Tokoh Pewayangan yang terintegrasi dengan model Value Clarification Technique (VCT). Siswa membaca materi, mengenal tokoh Pandawa, serta memahami cerita yang mengandung nilai-nilai nasionalisme. Melalui kegiatan diskusi dan refleksi, siswa diajak untuk mengidentifikasi, memahami, dan menilai nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap akhir, siswa mengerjakan kuis interaktif secara

berkelompok sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif dan menyenangkan.

Selama proses pembelajaran, siswa terlihat antusias dan aktif dalam kegiatan diskusi maupun kerja kelompok. Siswa juga menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan serta lebih mudah memahami nilai-nilai nasionalisme yang disampaikan. Untuk mengetahui hasil penggunaan media, dilakukan pengukuran menggunakan instrumen sikap nasionalisme. Hasil pengukuran tersebut kemudian disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Sikap Nasionalisme Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81-100	Sangat Tinggi	27	61,4%
61-80	Tinggi	15	34,1%
41-60	Cukup	2	4,5%
21 - 40	Rendah	0	0%
1 - 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		44	100%

Berdasarkan hasil pengukuran sikap nasionalisme siswa menggunakan instrumen skala sikap, diketahui bahwa 27 siswa (61,4%) berada pada kategori "Sangat Tinggi", 15 siswa (34,1%) berada pada kategori "Tinggi", 2 siswa (4,5%) berada pada kategori "Cukup", dan tidak ada siswa yang berada pada kategori "Rendah" maupun "Sangat Rendah" (0%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki sikap nasionalisme pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Jadi dalam hal ini siswa sudah cukup baik dalam memahami dan

menerapkan nilai-nilai nasionalisme setelah menggunakan media *Smart Box Tokoh Pewayangan* yang terintegrasi dengan model *Value Clarification Technique (VCT)*. Tidak adanya siswa pada kategori rendah juga menunjukkan bahwa seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Smart Box Tokoh Pewayangan* efektif dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa kelas III sekolah dasar.

Selanjutnya, aspek kepraktisan media dinilai berdasarkan respon guru dan siswa di SD Negeri Wru 01. Hasil penilaian terhadap kepraktisan media disajikan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Media Smart Box Tokoh Pewayangan

No	Responden	Jumlah	Persentase Skor (%)	Kategori
1	Siswa	17	96,3%	Sangat Tinggi
2	Guru	3	94,6%	Sangat Tinggi
Jumlah		20	96%	Sangat Tinggi

Hasil penilaian menunjukkan bahwa respon siswa memperoleh persentase sebesar 96,3% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Sementara itu, guru memberikan penilaian sebesar 94,6% yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Secara keseluruhan, rata-rata kepraktisan media mencapai 96%, sehingga media *Smart Box Tokoh Pewayangan* termasuk sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media ini dinyatakan

layak diterapkan di kelas.

5. Evaluation

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model *ADDIE* yang bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran secara menyeluruh berdasarkan aspek validitas, keefektifan, dan kepraktisan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan di tiga sekolah dasar, yaitu SD Negeri Wiru 01, SD Negeri Wiru 03, dan SD Negeri Nyemoh. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media *Smart Box Tokoh Pewayangan* memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan persentase sebesar 96% pada aspek media, 86,6% pada aspek materi, dan 100% pada aspek desain pembelajaran, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah melalui tahap revisi sesuai masukan ahli.

Keefektifan media ditunjukkan melalui hasil distribusi frekuensi sikap nasionalisme siswa, di mana 61,4% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 34,1% pada kategori tinggi, dan 4,5% pada kategori cukup, serta tidak terdapat siswa pada kategori rendah maupun sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa media mampu menumbuhkan sikap nasionalisme siswa secara optimal. Selanjutnya, kepraktisan media ditunjukkan dari hasil respon guru dan siswa dengan rata-rata persentase sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, media *Smart Box Tokoh Pewayangan* dinyatakan valid, efektif, dan praktis, sehingga layak

digunakan sebagai inovasi media pembelajaran dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa sekolah dasar.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Adiyah et al., 2021) yang menunjukkan bahwa media Smart Box dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, penelitian (Maulidiana et al., 2024) menunjukkan bahwa media Smart Box memiliki tingkat validitas sebesar 93% dan kepraktisan sebesar 91%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, (Aminah & Yusnaldi, 2024) juga menunjukkan bahwa media Smart Box memiliki validitas sangat tinggi, kepraktisan yang sangat baik, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori tinggi.

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek kognitif dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik yaitu pada penguatan sikap nasionalisme siswa sebagai bagian dari pendidikan karakter. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menilai keberhasilan media dari aspek kelayakan dan efektivitas pembelajaran, tetapi juga dari perubahan sikap afektif siswa. Secara keseluruhan, pengembangan media Smart Box Tokoh Pewayangan melalui model ADDIE menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif, serta mampu memberikan kontribusi dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media Smart Box Tokoh Pewayangan, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media sangat valid dengan persentase 96% pada aspek media, 86,6% pada aspek materi, dan 100% pada aspek desain pembelajaran, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil keefektifan menunjukkan bahwa 61,4% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 34,1% pada kategori tinggi, dan 4,5% pada kategori cukup, serta tidak terdapat siswa pada kategori rendah maupun sangat rendah, sehingga media dinyatakan efektif dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa. Hasil kepraktisan juga menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori sangat tinggi, sehingga media Smart Box Tokoh Pewayangan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media Smart Box Tokoh Pewayangan layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam menumbuhkan sikap nasionalisme siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiyah, Y. N., Rohyana, F., & Shofa, I. B. (2021). *Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnalcare*, 8(2), 29–36.
- 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), 3077–3086.
- Dalam, S., Merdeka, K., Uptd, D. I., & Barru, S. D. N. (2024). *Jurnal Pendidikan Inklusif Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran*. 8(10), 21–31.

- DJ, N., & Jumardi, J. (2022). *Peran Guru dalam Menanamkan Sikap Nasionalisme terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8341–8348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3775>
- Maharani, S., Nurmayani, Halimatusakdiah, Faisal, & Sembiring, M. M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 065006 Belawan TA. 2023/2024*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(Vol. 8 No. 2), 27498–27510. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16860/12442>
- Maulidiana, F., Arya Wardana, L., & Jannah, F. (2024). *Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo*. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 1664–1675.
- Mawardi, I. (2016). *Merancang Model dan Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 8 No. 1. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412>
- Nur, R., Truvadi, L., Agustina, R., & Salam, I. (2023). *Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi*. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1(4), 501–510.
- Pristiwanti, D., Badarlah, B., Damayanti, E., & Hilaliya, T. (2022). *Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur Siswa Sekolah Dasar Kelas 4*. *Jurnal On Teacher Education*, 4(2), 1351–1358.
- Putri, D. B., Karomah, F. M., & Rahmawati, I. (2024). *Penerapan Media Smart Box Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Gumul Materi Sumber Daya Alam*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 01(04), 751–757.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, N. S., Tyas, A., Hardini, A., & Kristin, F. (2014). *Model Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Kontekstual Untuk Meningkatkan Kebermaknaan Belajar Siswa SD*. 48–61. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 9 No. 1. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2100>