

Pengaruh Penggunaan Media Kotak Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Tunarungu Kelas VI Pada Mata Pelajaran PKN di SDLB-B Karya Mulia Surabaya

Fadia Leliy Isnaini

Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: fadia.19044@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKN pada siswa tunarungu kelas VI di SDLB-B Karya Mulia Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKN dengan menggunakan media kotak pintar pada siswa tunarungu kelas VI di SDLB-B Karya Mulia Surabaya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian Pre-Eksperimental (Non-Design) jenis One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dan sampel penelitian yaitu seluruh siswa kelas VI sebanyak 11 orang siswa tunarungu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tunarungu kelas VI pada mata pelajaran PKN sebelum penerapan media kotak pintar memperoleh rata-rata 41,8 dan hasil belajar siswa tunarungu kelas VI pada mata pelajaran PKN setelah penerapan media kotak pintar memperoleh rata-rata 85,4. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media kotak pintar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa tunarungu kelas VI pada mata pelajaran PKN di SDLB-B Karya Mulia Surabaya.

Kata Kunci: Kotak Pintar, Hasil Belajar, Tunarungu, PKN.

Abstract

The problem addressed in this study is the low learning outcomes in Civic Education among sixth-grade deaf students at SDLB-B Karya Mulia Surabaya. This study aims to determine the improvement in Civic Education learning outcomes through the use of Smart Box media for sixth-grade deaf students at SDLB-B Karya Mulia Surabaya. The research employed a quantitative approach with an experimental research method using a pre-experimental design, specifically the One-Group Pretest-Posttest Design. The population and sample of the study consisted of all sixth-grade students, totaling 11 deaf students. The results indicated that the average Civic Education learning outcome score of the students before the implementation of Smart Box media was 41.8, while after the implementation of the media, the average score increased to 85.4. Based on these findings, Smart Box media is effective in improving the Civic Education learning outcomes of sixth-grade deaf students at SDLB-B Karya Mulia Surabaya.

Keywords: Smart Box, Learning Outcomes, Deaf Students, Civic Education.

PENDAHULUAN

Anak tunarungu merupakan anak yang mengalami gangguan pada fungsi pendengaran, baik secara sebagian maupun total, yang disebabkan oleh tidak berfungsinya organ pendengaran secara optimal. Kondisi ini menimbulkan dampak yang kompleks terhadap berbagai aspek kehidupan anak, khususnya dalam proses komunikasi dan pembelajaran. Ketidakmampuan mendengar membuat anak tunarungu mengalami hambatan dalam menerima informasi yang disampaikan secara

verbal atau audio. Meskipun secara potensi intelegensi anak tunarungu sejatinya setara dengan anak-anak pada umumnya, keterbatasan dalam kemampuan berbahasa, minimnya akses terhadap informasi, serta lemahnya kemampuan berpikir abstrak sering kali menyebabkan tingkat intelegensi mereka tampak lebih rendah dibandingkan dengan anak normal. Hambatan tersebut bukan disebabkan oleh rendahnya kemampuan berpikir, melainkan oleh keterbatasan sarana untuk memperoleh dan mengolah informasi.

Dalam konteks pendidikan formal, anak tunarungu menghadapi berbagai kendala

dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Salah satu kendala utama adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, seperti metode ceramah yang bersifat monoton. Metode ini cenderung kurang efektif bagi siswa tunarungu karena sangat bergantung pada kemampuan mendengar. Akibatnya, siswa tunarungu sering merasa bosan, kurang fokus terhadap materi yang disampaikan, bermain sendiri, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara konkret dan bermakna kepada siswa tunarungu. Kondisi tersebut pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar sendiri merupakan gambaran kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat penguasaan materi melalui berbagai pengalaman belajar selama kegiatan mengajar berlangsung (Supit, 2023, hlm. 6994–7003).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sebagai warga negara. Melalui mata pelajaran ini, siswa dibekali pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Winarno (dalam Ihsan, 2017:50) menyatakan bahwa tujuan utama PKN adalah membina sikap saling menghormati, menumbuhkan empati, mempertahankan persatuan dan kesatuan bangsa, menghargai pendapat orang lain, serta menghindari pemaksaan kehendak demi kemajuan bangsa. Oleh karena itu, materi PKN yang disampaikan kepada siswa harus bersifat bermakna, sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, bagi siswa tunarungu, materi PKN sering kali dianggap sulit dipahami karena banyak memuat konsep-konsep abstrak yang disampaikan secara verbal.

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi digital memberikan peluang besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran

yang dapat dimanfaatkan adalah media kotak pintar, yaitu media pembelajaran berbasis visual dan interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Penggunaan media kotak pintar diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu efektivitas proses pembelajaran, menarik perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bervariasi. Bagi siswa tunarungu yang sangat mengandalkan kemampuan visual, media ini berpotensi besar dalam membantu mereka memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKN.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2025 di SDLB-B Karya Mulia Surabaya, diketahui bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu Sekolah Luar Biasa (SLB) yang menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar dan secara khusus melayani siswa dengan hambatan pendengaran. Pada kelas VI terdapat 11 siswa tunarungu yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas VI-A sebanyak 6 siswa dan kelas VI-B sebanyak 5 siswa. Dalam proses pembelajaran, guru umumnya menggunakan media yang tersedia di lingkungan sekolah seperti buku dan gambar. Berdasarkan pengalaman Praktek Lapangan Persekolahan (PLP) penulis, pada peringatan Hari Pahlawan tanggal 10 November 2023, sekolah mengadakan lomba menghafal Pancasila. Dari kegiatan tersebut diketahui bahwa sebagian besar siswa tunarungu belum mampu menghafal Pancasila, padahal Pancasila merupakan dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia yang seharusnya dipahami dan diamalkan oleh setiap warga negara.

Hasil wawancara dengan wali kelas VI-B pada tanggal 18 Mei 2025, Bapak Fathur, mengungkapkan bahwa Pancasila merupakan konsep yang bersifat abstrak bagi siswa tunarungu. Oleh karena itu, pembelajaran PKN lebih banyak difokuskan pada contoh-contoh perilaku baik dan buruk dalam kehidupan sehari-hari. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing siswa agar mampu memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Metode dan media pembelajaran yang digunakan guru

menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran PKN bagi siswa tunarungu.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini dilakukan oleh Richa Alfina Maulidiyah dan Dr. Widya Trio Pangestu, M.Pd. pada tahun 2024 dengan judul “Penerapan Media Smart Box Pada Pembelajaran PKN Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sidotopo Wetan 1/255 Surabaya”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media smart box mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest dari 50,3 menjadi 79,1 pada posttest.

Berdasarkan uraian tersebut, media kotak pintar dipandang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan aksesibilitas pembelajaran bagi siswa tunarungu. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kotak pintar terhadap hasil belajar PKN siswa tunarungu. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kotak Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Tunarungu Kelas VI Pada Mata Pelajaran PKN di SDLB-B Karya Mulia Surabaya.”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media kotak pintar terhadap hasil belajar siswa tunarungu kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pada pengumpulan data yang bersifat numerik dan dapat dianalisis secara statistik guna menarik kesimpulan yang objektif. Kittur (2023) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode yang dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan data terukur, kemudian dianalisis menggunakan teknik matematika dan statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas berupa

media kotak pintar terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Menurut Maradika et al. (2023), penelitian eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan hasil yang ditimbulkan dalam kondisi yang relatif terkendali. Desain penelitian yang diterapkan adalah pre-eksperimental dengan jenis *one group pretest-posttest design*, di mana satu kelompok subjek diberikan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan tanpa melibatkan kelompok kontrol. Perbedaan hasil antara pretest dan posttest digunakan sebagai indikator untuk menilai efektivitas media kotak pintar (Manihuruk et al., 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di SDLB-B Karya Mulia Surabaya yang beralamat di Jalan Ahmad Yani No. 6–8, Surabaya, Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDLB-B Karya Mulia Surabaya yang berjumlah 11 orang, sekaligus dijadikan sebagai subjek penelitian. Pengambilan seluruh populasi sebagai subjek didasarkan pada jumlah siswa yang terbatas dan memiliki karakteristik yang homogen. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2018:130) yang menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas media kotak pintar sebagai variabel independen dan hasil belajar sebagai variabel dependen. Media kotak pintar didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran berbentuk balok yang berisi gambar, simbol, dan tugas interaktif yang memuat materi PKN, dengan indikator kesesuaian materi dan keterlibatan siswa. Sementara itu, hasil belajar diartikan sebagai perubahan kemampuan dan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang diukur melalui skor pretest dan posttest serta selisih peningkatannya (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa tunarungu sebelum dan sesudah penerapan media kotak pintar. Menurut Sugiyono (2018; 2020), tes merupakan teknik pengumpulan data berupa serangkaian soal atau tugas yang diberikan kepada subjek

penelitian untuk mengukur kemampuan tertentu. Tes dalam penelitian ini dilakukan dua kali, yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa instrumen tes, foto atau video kegiatan pembelajaran, serta rekap nilai siswa. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi penyusunan jadwal penelitian, penentuan materi, penetapan subjek, serta penyusunan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa tunarungu. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran PKN menggunakan media kotak pintar, dan pemberian posttest. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media kotak pintar.

Menurut Sugiyono (2018:147), teknik analisis data adalah proses mengumpulkan data dari seluruh responden, mengelompokkannya berdasarkan kriteria tertentu, melakukan uji pada setiap variabel, dan menyajikan data setelah diuji. Untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan hasil belajar siswa tunarungu kelas VI pada mata pelajaran PKN di SDLB-B Karya Mulia Surabaya, baik sebelum maupun setelah penerapan media pembelajaran kotak pintar.

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar, maka skor hasil belajar siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Menetapkan kesimpulan peningkatan hasil belajar siswa tunarungu kelas VI pada mata pelajaran PKN berdasarkan kriteria yang ditetapkan Departemen Pendidikan (2006: 19). Kriteria tersebut seperti yang nampak pada tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Kategori Hasil Belajar

No	Nilai	Kategori
1	85 – 100	Sangat Tinggi
2	65 – 84	Tinggi
3	55 – 64	Sedang
4	35 – 54	Rendah
5	0 – 34	Sangat Rendah

Data selanjutnya dianalisis untuk melihat apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa tunarungu kelas VI dalam mata pelajaran PKN sebelum dan setelah perlakuan, lalu hasilnya disajikan dalam bentuk diagram batang agar lebih mudah dipahami.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan data sesuai variabel dan jenis responden, kemudian metabulisikannya. Data diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi. Instrumen berupa angket dengan pertanyaan dan pilihan skor untuk menilai validitas media pembelajaran. Hasil angket validitas media pembelajaran diolah menggunakan kategori skala Likert 1–5, yaitu:

Tabel 2 Tabel skala Likert 1-5

No.	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik
4	2	Tidak Baik
5	1	Sangat Tidak Baik

Berdasarkan tabel kategori penilaian skala Likert, hasil validasi kemudian dihitung dalam bentuk persentase rata-rata setiap aspek menggunakan rumus (Azahrah dkk., 2021), sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimal

Kriteria untuk melakukan analisis hasil kevalidan media mengacu pada Arikunto dalam Lis Ernawati (2017), yaitu:

Tabel 3 Tabel Kategori Kevalidan Media

Skor Dalam %	Kategori Kevalidan Media
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid

21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Hasil persentase kurang dari 60% maka media kotak pintar dinyatakan belum valid dan perlu direvisi untuk dapat digunakan. Jika persentase lebih dari 60% maka media kotak pintar dinyatakan valid dan layak digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 11 siswa tunarungu kelas VI di SLB-B Karya Mulia Surabaya, data tes hasil belajar PKN disajikan melalui analisis statistik deskriptif sesuai dengan rumusan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Tes dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

Analisis Data Hasil Belajar PKN Siswa Tunarungu Kelas VI di SLB-B Karya Mulia Surabaya Sebelum Penerapan Media Pembelajaran Kotak Pintar

Untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum penggunaan media pembelajaran kotak pintar, diberikan tes awal yang menghasilkan skor tertentu. Data hasil penelitian tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel skor kemampuan berikut:

Tabel 4. Hasil Pretest

No.	Nama	Kelas	Nilai
1	AD	6A	50
2	ER	6A	50
3	HA	6A	40
4	NO	6A	40
5	RE	6A	50
6	SY	6A	50
7	DZ	6B	30
8	EC	6B	30
9	KE	6B	50
10	NI	6B	30
11	SH	6B	40
Total			460

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung nilai rata-rata (mean) dengan rumus berikut:

$$Me = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Me = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor keseluruhan

N = Banyak siswa

$$Me = \frac{460}{11} = 41,8$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, rata-rata skor tes awal (*pretest*) hasil belajar PKN

siswa tunarungu kelas VI di SLB-B Karya Mulia Surabaya sebelum penerapan media pembelajaran kotak pintar adalah 41,8. Jika dikategorikan sesuai kriteria hasil belajar yang telah ditetapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil belajar Sebelum Perlakuan

No	Nilai	Kategori	Subjek	Frekuensi
1	85 – 100	Sangat Tinggi	-	-
2	65 – 84	Tinggi	-	-
3	55 – 64	Sedang	-	-
4	35 – 54	Rendah	8	72,7%
5	0 – 34	Sangat Rendah	3	27,3%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan tes awal (*pretest*) hasil belajar PKN siswa tunarungu kelas VI di SLB-B Karya Mulia Surabaya sebelum penerapan media pembelajaran kotak pintar, 8 siswa berada di kategori rendah dengan presentase 72,7% dan 3 siswa berada di kategori sangat rendah dengan presentase 27,3%

Analisis Data Hasil Belajar PKN Siswa Tunarungu Kelas VI di SLB-B Karya Mulia Surabaya Setelah Penerapan Media Pembelajaran Kotak Pintar

Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran kotak pintar, dilakukan tes untuk mengukur kemampuan siswa tunarungu kelas VI terhadap hasil pembelajaran PKN. Data hasil pembelajaran PKN setelah penerapan media kotak pintar disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Posttest

No.	Nama	Kelas	Nilai
1	AD	6A	90
2	ER	6A	90
3	HA	6A	80
4	NO	6A	80
5	RE	6A	90
6	SY	6A	90
7	DZ	6B	80
8	EC	6B	80
9	KE	6B	90
10	NI	6B	80

11	SH	6B	90
Total			940

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dihitung nilai rata-rata (mean) dengan rumus berikut:

$$Me = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Me = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor keseluruhan

N = Banyak siswa

$$Me = \frac{940}{11} = 85,4$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, rata-rata skor tes akhir (*posttest*) hasil belajar PKN siswa tunarungu kelas VI di SLB-B Karya Mulia Surabaya setelah penerapan media pembelajaran kotak pintar adalah 85,4. Jika dikategorikan sesuai kriteria hasil belajar yang telah ditetapkan, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Belajar Setelah Perlakuan

No	Nilai	Kategori	Subjek	Frekuensi
1	85 – 100	Sangat Tinggi	11	100%
2	65 – 84	Tinggi	-	-
3	55 – 64	Sedang	-	-
4	35 – 54	Rendah	-	-
5	0 – 34	Sangat Rendah	-	-
Jumlah			11	100%

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN), khususnya materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar pada kurikulum kelas VI semester 1, cenderung kurang diminati oleh siswa tunarungu. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam menyampaikan materi yang harapannya siswa tunarungu dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi siswa tunarungu yang memiliki keterbatasan pendengaran, terutama dengan tingkat intelegensi fungsional di bawah rata-rata, kesulitan dalam memahami pelajaran khususnya PKN lebih terasa, sebab materi yang bersifat abstrak memerlukan pemahaman yang mendalam.

Oleh karena itu, sisa kemampuan yang dimiliki siswa tunarungu perlu dimanfaatkan secara optimal agar pengetahuan dasar yang diperoleh dapat menunjang kehidupan mereka, sehingga mampu hidup mandiri dan bermasyarakat sesuai tujuan pembelajaran PKN. Kesulitan belajar yang dihadapi antara lain: keterbatasan dalam menangkap pelajaran, kesulitan belajar secara efektif, keterbatasan berpikir abstrak, lemahnya daya ingat, serta tantangan dalam menemukan media yang sesuai.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bersifat konkret. Salah satunya adalah media kotak pintar yang dapat merangsang perkembangan berpikir siswa tunarungu, sekaligus mempermudah pemahaman materi PKN.

Hasil penelitian melalui empat kali pertemuan (tes awal dan tes akhir) terhadap 11 siswa tunarungu kelas VI di SLB B Karya Mulia Surabaya, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Pada *pretest* sebelum penggunaan kotak pintar, 8 siswa berada pada kategori rendah dan 3 siswa berada pada kategori sangat rendah dengan rata-rata nilai 41,8. Setelah penerapan media kotak pintar (*posttest*), terjadi peningkatan dengan 11 siswa berada pada kategori sangat tinggi, dengan rata-rata nilai meningkat menjadi 85,4. Data selengkapnya mengenai hasil tes awal dan tes akhir disajikan dalam tabel pada halaman berikut.

Tabel 8. Tabel hasil pretest dan posttest

No.	Nama	Kelas	Skor		Keterangan
			Pretest	Posttest	
1	AD	6A	50	90	Meningkat
2	ER	6A	50	90	Meningkat
3	HA	6A	40	80	Meningkat
4	NO	6A	40	80	Meningkat
5	RE	6A	50	90	Meningkat
6	SY	6A	50	90	Meningkat
7	DZ	6B	30	80	Meningkat
8	EC	6B	30	80	Meningkat
9	KE	6B	50	90	Meningkat
10	NI	6B	30	80	Meningkat
11	SH	6B	40	90	Meningkat

Analisis Validasi Ahli Media dan Materi

Media pembelajaran kotak pintar dilakukan validasi oleh ahli media dan materi untuk mengukur kevalidan dan untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator. Berikut ringkasan hasil validasi

media dan materi yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Tabel hasil validasi media oleh ahli media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Vivi Kurnia Herviani, S.Pd, M.Pd	63	75	84%	Sangat Valid

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{63}{75} \times 100\%$$

$$p = 84\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diatas, maka hasil validasi ahli media pada media pembelajaran kotak pintar diperoleh skor yaitu 84% dengan kriteria sangat valid, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran kotak pintar layak untuk digunakan.

Tabel 9. Tabel hasil validasi materi oleh ahli materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Fathurrahman Sitorus, S.Pd	40	50	80%	Valid

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$p = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diatas, maka hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran kotak pintar diperoleh skor yaitu 80% dengan kriteria valid, dapat ditarik kesimpulan bahwa materi pada media pembelajaran kotak pintar sesuai dengan tujuan pembelajaran

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN), khususnya pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Namun, bagi siswa tunarungu kelas VI di SDLB-B Karya Mulia Surabaya, materi ini cenderung kurang diminati dan sulit dipahami. Hal tersebut disebabkan oleh karakteristik materi PKN yang bersifat abstrak serta keterbatasan pendengaran siswa

yang menghambat proses penerimaan informasi secara verbal. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa tunarungu dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan pembelajaran PKN.

Siswa tunarungu, terutama yang memiliki tingkat intelegensi fungsional di bawah rata-rata, mengalami kesulitan yang lebih kompleks dalam memahami materi PKN. Kesulitan tersebut meliputi keterbatasan dalam menangkap penjelasan guru, lemahnya kemampuan berpikir abstrak, daya ingat yang relatif rendah, serta kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan sisa kemampuan yang dimiliki siswa tunarungu, khususnya kemampuan visual dan motorik, perlu dioptimalkan agar pengetahuan dasar yang diperoleh dapat menunjang kehidupan mereka sebagai individu yang mandiri dan mampu bermasyarakat. Penggunaan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif menjadi salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil penelitian yang dilaksanakan melalui empat kali pertemuan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran kotak pintar. Data pretest menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media kotak pintar, sebagian besar siswa berada pada kategori hasil belajar rendah dan sangat rendah, dengan rata-rata nilai sebesar 41,8. Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang sebelumnya digunakan belum mampu membantu siswa memahami materi PKN secara optimal. Setelah penerapan media kotak pintar, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana seluruh siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai mencapai 85,4. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media kotak pintar mampu membantu siswa tunarungu memahami materi PKN secara lebih konkret dan bermakna.

Media kotak pintar memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan visual, sehingga siswa tunarungu dapat

terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan gambar, aktivitas mencocokkan simbol, serta latihan interaktif yang terdapat dalam media tersebut, siswa lebih mudah memahami konsep nilai-nilai Pancasila yang sebelumnya dianggap abstrak. Keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran juga meningkatkan motivasi dan minat belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media konkret bagi peserta didik berkebutuhan khusus, khususnya siswa tunarungu yang sangat mengandalkan indera penglihatan dalam proses belajar.

Selain peningkatan hasil belajar siswa, validasi media pembelajaran kotak pintar oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria sangat valid, yang menunjukkan bahwa media kotak pintar memiliki tampilan, kejelasan, dan kemudahan penggunaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa tunarungu. Sementara itu, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria valid, yang menandakan bahwa materi yang disajikan dalam media kotak pintar telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai. Dengan demikian, penggunaan media kotak pintar tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga layak dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PKN bagi siswa tunarungu.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kotak pintar mampu menjawab tantangan pembelajaran PKN bagi siswa tunarungu. Media ini membantu mengonkretkan materi yang abstrak, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperbaiki hasil belajar secara signifikan. Oleh karena itu, media kotak pintar dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran PKN di sekolah luar biasa, khususnya bagi siswa tunarungu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tunarungu kelas VI di SDLB-B Karya Mulia Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) sebelum penerapan media kotak pintar berada pada kategori rendah hingga sangat rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan sebelumnya belum mampu membantu siswa tunarungu memahami materi PKN secara optimal, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman konseptual yang mendalam.

Setelah diterapkannya media pembelajaran kotak pintar, hasil belajar siswa tunarungu kelas VI mengalami peningkatan yang signifikan dan berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kotak pintar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Media kotak pintar mampu membantu mengonkretkan materi, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mempermudah pemahaman nilai-nilai Pancasila, sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi siswa tunarungu di SDLB-B Karya Mulia Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqarni, A., & Alqarni, N. (2018). The Impact of Smart Box as a Learning Medium in Teaching Reading for Deaf Students. *Journal of Education and Practice*, 9(15), 12-19.
- Damanik, E. A., & Sinaga, P. (2020). The Effect of Smart Box Media on the Learning Outcomes of Civic Education Subjects in Hearing Impairment Children. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(3), 4046-4050.
- Fitriani, E., & Kusuma, H. (2019). The Influence of Smart Box Media Usage on Learning Achievement in the Economics Subject of Hearing Impairment Students in the Fourth Semester of SLB Negeri Singaraja. E-

- Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 7(1), 227-235.
- Khasanah, A., & Nurjanah, N. (2020). The Effectiveness of Smart Box Media on the Learning Outcomes of Civic Education in Deaf Students at SMPLB Negeri Surakarta. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(1), 34-48.
- Suyanto, A., Purwanto, E., & Nugroho, Y. (2019). The Effect of Smart Box Media on Learning Achievement in Civic Education Subjects in Students with Hearing Impairments. *Indonesian Journal of Disability Studies*, 6(2), 151-160.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Bunga, Fransiska. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Indeks Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Murid Tunarungu Kelas Das ar VB Di SLB Negeri Tanah Grogot Kabupaten Paser Kalimantan Timur. Skripsi. Makassar: FIP: Universitas Negeri Makassar
<http://eprints.unm.ac.id/21825/>
- Wafa, Ahmad Fauzi. 2019. Pengaruh Metode Role Play Terhadap Hasil Belajar Siswa Tunarungu Ringan Kelas IX Pada Mata Pelajaran PKN Di SLB-B & Autis TPA Jember. Jurnal tidak diterbitkan. Jember: FIP IKIP Jember.
<http://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed/article/view/133/138>
- Noviawati, Puput. 2017. Mengembangkan Penguasaan Kosakata Pada Anak Tunarungu (Studi Kasus Menggunakan Media Swishmax). Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang.
<http://lib.unnes.ac.id/29945/>
- Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Nurdinah Hanifah, Rana Gustian Nugraha. 2024. Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. Jurnal tidak diterbitkan. Bandung: FIP Universitas Pendidikan Indonesia.
- <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293>
- Kustiana Dewi, Sumarno, Ida Dwijayanti. 2019. Pengembangan Media Permainan Kopinsa (Kotak Pintar Berbahasa) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak. Jurnal tidak diterbitkan. Semarang: Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Universitas PGRI Semarang.
<https://jurnal.uts.ac.id/index.php/Tambara/article/view/2600>
- Rahman, Anisa Rahayu. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar PKN SD Inpres Bertingkat Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar
<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/uplo ad/3144-Full Text.pdf>
- Maulidiyah, Richa Alfina, dkk. 2024. Penerapan Media Smart Box Pada Pembelajaran PKN Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sidotopo Wetan 1/255 Surabaya. Jurnal tidak diterbitkan. Madura: PGSD Universitas Trunojoyo Madura
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20720/10375>
- Manihuruk, Alethia, dkk. 2024. Pengaruh penggunaan Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SD Negeri 101803 Namo Pinang T.A 2023/2024. Jurnal tidak diterbitkan. Sumatera Utara: PGSD Universitas Quality
<http://jurnal.semnapsssh.com/index.php/pssh/article/view/616>
- Pengembangan Media Smart Box Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Kelas IV SD Swasta Bakti 1. Skripsi tidak diterbitkan. Sumatera Utara: PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
<http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/28008>

