

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SEKOLAH DASAR

Devi Rizky Pramudya

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
devi.20049@mhs.unesa.ac.id

Hendrik Pandu Paksi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
hendrikpandupaksi@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan individu yang unggul dan berkarakter, sehingga pendidikan harus memiliki sifat yang fleksibel menyesuaikan kebutuhan dan tantangan zaman. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan menginovasikan proses pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Seperti pada pembelajaran Hak dan Kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar yang cenderung berlatar monoton, dibutuhkan media pembelajaran sehingga mampu mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan sesuai dengan karakter pembelajaran di Kurikulum Merdeka. Sehingga dibutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Berdasarkan kajian yang telah dilakukan *smart box* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang valid dan efektif dalam pembelajaran. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *smart box* pada materi Hak dan Kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar yang memiliki kevalidan dan keefektifan yang sesuai. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan ADDIE dan desain uji coba terbatas *One-Group Pretest-Posttest Design*. Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri Kandangan 3 Surabaya, dengan subjek uji coba adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Adapun hasil yang didapat media pembelajaran *Smart Box* adalah proses pengembangan *smart box* sebagai media pembelajaran pada materi hak dan kewajiban Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar dilaksanakan dengan baik dan sistematisk sesuai tahapan ADDIE, media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan mendapatkan kategori Sangat Valid dan efektif meningkatkan pemahaman, sikap serta keterampilan peserta didik dalam menerapkan materi yang dipelajari.

Kata Kunci: Hak dan Kewajiban, Pendidikan Pancasila, Pengembangan Media Pembelajaran, *Smart Box*.

Abstract

Education plays an important role in developing superior and characterful individuals, so education must be flexible in adapting to the needs and challenges of the times. Improving the quality of education can be done by innovating the learning process, one of which is the development of learning media. As in the learning of Rights and Obligations of Pancasila Education subjects in Elementary Schools which tend to be monotonous, learning media are needed so that they can make it easier for teachers to deliver the material taught in accordance with the character of learning in the Merdeka Curriculum. So a solution is needed in the form of developing learning media on the material of Rights and Obligations of Pancasila Education subjects in Elementary Schools. Based on the studies that have been carried out, smart boxes can be used as valid and effective learning media in learning. So this study aims to develop smart box learning media on the material of Rights and Obligations of Pancasila Education subjects in Elementary Schools that have the appropriate validity and effectiveness. The procedure used in this study used ADDIE and a One-Group Pretest-Posttest Design limited trial design. The limited trial was carried out at SD Negeri Kandangan 3 Surabaya, with the trial subjects being grade IV Elementary School students. The results obtained from the smart box learning media are that the process of developing smart boxes as learning media for the material on the rights and obligations of Pancasila Education in Elementary Schools is carried out well and systematically according to the ADDIE stages, the smart box learning media that was developed received the Very Valid category and was effective in improving students' understanding, attitudes and skills in applying the material being studied.

Keywords: Rights and Obligations, Pancasila Education, Development of Learning Media, Smart Box.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana yang dapat meningkatkan berkualitas dan kesiapan masyarakat dalam menghadapi perkembangan teknologi yang begitu pesat dan ilmu pengetahuan dengan membentuk individu yang berkualitas dan berkarakter, sehingga diharapkan individu tersebut pandangan yang luas di masa depan. Mengingat pentingnya peran pendidikan dalam membentuk suatu individu dalam masyarakat, maka upaya peningkatan kualitas pendidikan harus selaras dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas (Hanik & Harsono, 2020). Sehingga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran mempengaruhi pencapaian tujuan pendidikan baik pada satuan pendidikan maupun tujuan pendidikan secara nasional, oleh karena itu perbaikan proses pembelajaran menjadi suatu hal yang patut untuk diperhatikan dengan lebih.

Melihat tantangan yang ada berupa upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran yang sesuai pada satuan pendidikan, serta kebutuhan dari perkembangan zaman, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah memberikan solusi yang sesuai untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi perubahan era yang begitu cepat, yaitu kebijakan untuk setiap satuan pendidikan dalam menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang lebih memberikan kebebasan satuan pendidikan dan pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran, di mana pembelajaran akan dilaksanakan dengan upaya meningkatkan peran aktif peserta didik seperti pembelajaran berbasis proyek (Ananta & Sumintono, 2020). Selain itu berdasarkan Agustina, (2018) menyebutkan bahwa kurikulum merdeka lebih menekankan pada pradigma yang lebih sesuai dengan keperluan, sesuai dengan lingkungan, dan berpusat pada peserta didik. Serta paradigma pendidikan yang baru ini mendorong pengembangan potensi peserta didik, serta memberikan ruang bagi peserta didik dalam berperan aktif serta meningkatkan kreativitas pada proses pembelajaran dengan kata lain pembelajaran tidak hanya mengejutkan kemampuan kognitif melainkan kemampuan afektif dan psikomotorik. Berdasarkan penjabaran di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka lebih terpusat pada aktivitas peserta didik yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhannya.

Implementasi Kurikulum Merdeka identik dengan pengembangan karakter peserta didik yang dapat dikembangkan dari kegiatan kokulikuler yaitu Projek Pengembangan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan intrakulikuler berupa mata pelajaran wajib salah satunya adalah Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila termasuk

dalam salah satu mata pelajaran wajib di sekolah baik pada jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT) yang bertujuan menanamkan pengetahuan ideologi negara serta mengembangkan perilaku yang baik, sehingga diharapkan hal ini mampu mendorong terbentuknya individu memiliki pandangan hidup berdasarkan wawasan Pancasila, menciptakan masyarakat berintegritas, toleran, berkarakter, dan generasi yang cerdas, peka sosial, serta bertanggung jawab sebagai warga negara (Rizkyawan & Paksi, 2022). Berdasarkan beberapa deskripsi tersebut, dapat dikatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dirasa penting untuk diperkuat sebagai upaya dalam pengembangan karakter peserta didik sejak dini.

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran Pendidikan Pancasila identik dengan proses pembelajaran yang monoton dan kurang dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga ketertarikan peserta didik dalam memahami materi khususnya pada salah satu materi penting yaitu Hak dan Kewajiban di Sekolah Dasar (SD) dirasa kurang. Menurut Saidah, Aka, & Damariswara, (2020) yang menyatakan bahwa pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan fondasi yang sangat berperan pada perkembangan peserta didik, dikarenakan pada tahap tersebut peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang mampu menjadi dasaran kuat untuk melanjutkan kejenjang berikutnya seperti Sekolah Menengah dan Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus dilaksanakan secara optimal yang dapat dilakukan dengan metode pengajaran yang lebih efektif, sehingga mampu mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Dengan demikian, peserta didik akan lebih siap menghadapi tantangan di jenjang pendidikan selanjutnya dan dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Berdasarkan penjabaran hal tersebut dapat dikatakan bahwa, diperlukan pembelajaran kreatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran, guna mendorong kelas lebih aktif, sehingga nantinya tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik sesuai dengan harapan.

Smart Box mampu dijadikan sebagai solusi media pembelajaran yang efektif dalam peningkatan minat dan pemahaman peserta didik dalam mempelajari suatu materi, dibuktikan dari beberapa penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa media *Smart Box* mampu mendorong pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan (Budiarti, 2020). Serta penelitian (Amelia & Suratmi, 2023) yang menyatakan bahwa *Smart Box* valid, dan praktis dalam meningkatkan hasil pembelajaran serta berfikir kritis peserta didik pada materi fotosintesis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *Smart Box* dengan pendekatan kualitatif guna mengetahui kevalidan dan keefektifan yang ditinjau dari minat belajar dan pemahaman peserta didik pada materi Hak dan Kewajiban Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Media pembelajaran *Smart Box* pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan) dan *Evaluate* (Evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021).

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahapan utama yaitu:

Tahap pertama, *Analyze* (Analisis) yaitu suatu kegiatan analisis untuk mengidentifikasi penyebab terjadinya masalah serta menentukan solusi dari hasil analisis tersebut. Analisis dilakukan di SDN Kandangan 3 Surabaya melalui kegiatan observasi di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung, analisis tersebut bertujuan untuk mengetahui pola/kebiasaan dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya adalah analisis penggunaan media pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan observasi penggunaan media dan wawancara guna mengkonfirmasi kepada guru pengajar tentang penggunaan media pembelajaran di SDN Kandangan 3 Surabaya khususnya pada materi Hak dan Kewajiban. Setelah itu kedua hasil analisis yang telah dilakukan, dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan guna dijadikan sebagai latar belakang dalam penelitian.

Tahap kedua, *Design* (Perancangan) yang pertama adalah penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dari capaian pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban khususnya di kelas IV SD. Setelah merumuskan TP dan ATP yang sesuai, langkah penelitian dilanjutkan dengan penentuan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penentuan jenis media pembelajaran didasari dari analisis penelitian terdahulu sebagai sumber referensi dalam mengatasi masalah penelitian

Langkah terakhir adalah pembuatan rancangan desain tampilan awal (prototype) media pembelajaran. Desain perlengkapan prototype dibuat dengan aplikasi canva, sedangkan beberapa perlengkapan pendukung dikembangkan dengan memanfaatkan platform kahoot sebagai media dalam pembuatan soal yang menarik.

Tahap ketiga, *Develop* (Pengembangan). Pada tahapan ini dilakukan untuk mewujudkan rancangan desain awal *Smart Box* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Adapun langkah yang dilakukan

dalam tahap ini adalah pembuatan media pembelajaran berdasarkan prototype yang telah dirancang. Media dibuat dengan terlebih dahulu memilih bahan dasar yang kuat, bagian isi *Smart Box* berupa materi dan aktivitas dicetak dengan menggunakan kertas stiker guna menghindari kerusakan pada saat digunakan.

Proses selanjutnya setelah pembuatan media pembelajaran adalah validasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh validator ahli materi, ahli media pembelajaran, dan guru pendidikan pancasila. Apabila media pembelajaran belum valid maka akan dilakukan perbaikan pada media pembelajaran, namun apabila media telah valid maka akan dilanjutkan pada tahap berikutnya.

Tahap keempat, *Implement* (Penerapan) yaitu untuk menerapkan *Smart Box* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dan divalidasi. Pada tahapan ini media pembelajaran diuji coba guna mendapatkan data keefektifan berupa peningkatan kemampuan afektif dan psikomotorik melalui proses observasi pembelajaran, serta pemahaman melalui pretest dan posttest yang dilakukan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Smart Box* ini diuji secara terbatas pada peserta didik kelas IV di SDN Kandangan 3 Surabaya untuk mendapatkan data keefektifan yang meliputi kemampuan afektif, psikomotrik, dan kognitif. Data kemampuan afektif dan psikomotorik didapatkan dari proses observasi dengan menggunakan lembar observasi penelitian, sedangkan data kemampuan kognitif didapat dengan menggunakan desain uji *One-Group Pretest-Posttest Design*. Di mana desain tersebut mengukur perubahan pemahaman sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran *Smart Box*, dengan demikian diharapkan hasil perlakuan dapat dilihat dengan lebih akurat, karena memungkinkan perbandingan yang jelas antara hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *Smart Box*.

$$O_1 \times O_2$$

(Sugiono, 2016)

Keterangan:

O_1 = Nilai Pretest

O_2 = Nilai Posttest

Tahap kelima, *Evaluate* (Evaluasi) yaitu untuk mengevaluasi dari hasil kegiatan implementasi yang telah dilakukan. Hasil yang didapat berupa kemampuan afektif, psikomotorik dan perubahan pemahaman melalui pretest dan posttest menjadi acuan dalam evaluasi *Smart Box* yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kandangan 3 Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek penelitian yaitu guru SDN Kandangan 3 Surabaya sebagai sumber data dalam menentukan

rumusan masalah dan kebutuhan akan media yang dikembangkan dan peserta didik kelas IV sebagai sumber data uji coba terbatas media yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar observasi, dan lembar *pretest-posttest*. Lembar observasi digunakan untuk mendapatkan data keefektifan berupa penilaian afektif dan psikomotorik yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran hak dan kewajiban dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar *pretest-posttest* dilakukan guna memperoleh data perubahan pemahaman pembelajaran dengan menggunakan *Smart Box* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi Hak dan Kewajiban di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

1) Data proses, didapatkan dari hasil pelaksanaan kelima tahapan ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* pada materi Hak dan Kewajiban di Sekolah Dasar. 2) Data Kevalidan, diperoleh dari proses validasi yang dilakukan oleh validator ahli, data kevalidan bersifat kuantitatif dikarenakan berisi satuan skala yang nantinya akan dikategorikan berdasarkan persentase yang didapat. Data kevalidan meliputi data kevalidan media dan data kevalidan materi. 3) Data keefektifan, didapatkan dari kegiatan observasi untuk mengetahui kemampuan afektif dan psikomotorik, selain itu data keefektifan juga diperoleh dari hasil uji coba terbatas pada peserta didik terhadap perubahan kemampuan kognitif/pemahaman materi Hak dan Kewajiban sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan.

Adapun data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian dianalisis dengan beberapa teknik analisis data sebagai berikut. 1) Analisis kevalidan, data dari lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan dari *Smart Box* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan, hasil dari setiap aspek dianalisis menggunakan skala Likert sebagaimana ditunjukkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Skala Likert

Penilaian	Nilai Skala
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Hasil pada setiap aspek yang menggunakan skala Likert dikonversi menjadi persentase untuk setiap kriteria dengan menggunakan metode perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Hasil (\%)} = \frac{\sum \text{Skor}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2015)

(Skor Ideal = skor tertinggi x jumlah responden)

Kemudian hasil persentase dari perhitungan setiap aspek yang telah dilakukan menggunakan metode perhitungan di atas, dikelompokkan berdasarkan kriteria yang tertera dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Persen Skor

Penilaian	Nilai Skala (%)
Sangat Valid	81 – 100
Valid	61 – 80
Cukup Valid	41 – 60
Kurang Valid	21 – 40
Tidak Valid	0 – 20

Media pembelajaran dikatakan valid/sangat valid apabila nilai persentase pada masing-masing kategori sebagian besar mendapatkan nilai > 60% .

2) Analisis Keefektifan, data keefektifan terdiri dari tiga jenis data, yaitu data afektif, psikomotorik dan tes pemahaman. a) Analisis Observasi Penilaian Afektif, data dari lembar observasi penilaian afektif dianalisis dengan menggunakan deskripsi kualitatif. Data yang diperoleh digambarkan secara rinci dalam bentuk persentase pada setiap aspeknya. Kategori pengamatan dalam setiap aspeknya dibagi menjadi empat meliputi, Perlu Ditingkatkan (PD), Mampu Ditingkatkan (MD), Baik (B) dan Sangat Baik (SB). Penilaian afektif pada peserta didik dikatakan berkembang apabila mendapatkan kategori Baik yang dominan pada setiap aspeknya. b) Analisis Observasi Penilaian Psikomotorik, data dari lembar observasi penilaian psikomotorik dianalisis dengan menggunakan deskripsi kualitatif. Data yang diperoleh digambarkan secara rinci dalam bentuk persentase pada setiap aspeknya. Kategori pengamatan dalam setiap aspeknya dibagi menjadi empat meliputi Perlu Bimbingan (PB), Cukup (C), Baik (B) dan Sangat Baik (SB). Penilaian psikomotorik pada peserta didik dikatakan berkembang apabila mendapatkan kategori Baik yang dominan pada setiap aspeknya. c) Analisis *Pretest* dan *Posttest*, analisis data hasil belajar dilakukan dengan membandingkan nilai yang didapat pada pretest dengan posttest. Media pembelajaran dapat dikatakan mampu memberikan pengaruh pada hasil belajar apabila jumlah nilai rata-rata posttest kelas memiliki ketuntasan yang lebih besar dari pada nilai rata-rata pretest kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Smart Box* pada materi Hak dan Kewajiban di Sekolah Dasar dengan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), Implement (Penerapan) dan Evaluate

(Evaluasi). Adapun hasil yang didapat pada setiap tahapannya dijelaskan sebagai berikut.

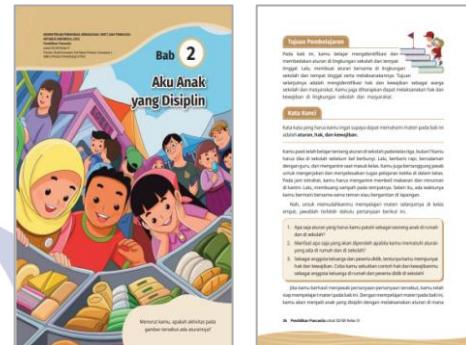
Tahap *Analyze* (Analisis), pada tahapan ini dilakukan dengan kegiatan pengumpulan data yang bertujuan untuk mengidentifikasi proses pembelajaran yang meliputi pola kebiasaan dan permasalahan yang dihadapi, serta analisis penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi hak dan kewajiban di SDN Kandangan 3 Surabaya melalui observasi dan wawancara. Kemudian tahapan analisis dilanjutkan dengan melaksanakan studi literatur guna menentukan solusi yang sesuai dari permasalahan yang ditemukan. Hasil yang didapat dari proses analisis tersebut adalah sebagai berikut:

a) Analisis Proses Pembelajaran, hasil yang diperoleh dari observasi proses pembelajaran adalah secara umum khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagian besar proses pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah atau guru menjelaskan secara langsung materi yang akan diajarkan kemudian peserta didik diberikan soal untuk menguji pemahamannya, cara tersebut masih dirasa kurang efektif untuk diterapkan dikarenakan masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang memahami seperti sulit membedakan antara hak dan kewajiban. Selaras dengan hasil wawancara yang didapat dari salah satu guru SDN Kandangan 3 Surabaya yang menyebutkan bahwa peserta didik cukup memahami namun masih terdapat peserta didik yang kebingungan dalam membedakan hak dan kewajiban “Cukup memahami, tapi terkadang masih bingung membedakannya” Sumber: Hasil Wawancara Guru SDN Kandangan 3 Surabaya sehingga dibutuhkan solusi dalam mengatasi permasalahan pemahaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Hak dan Kewajiban.

b) Analisis Penggunaan Media Pembelajaran, penggunaan media pembelajaran di SDN Kandangan 3 Surabaya belum dilaksanakan secara optimal dan menyeluruh, salah satunya pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN Kandangan 3 Surabaya berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan guru belum menggunakan media pembelajaran, hanya digunakan video dalam menjelaskan materi tersebut.

SDN Kandangan 3 Surabaya menggunakan sumber belajar yang telah disediakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Tentunya dalam Mengaplikasikannya tersebut dibutuhkan suatu pembelajaran aktif yang tidak hanya cukup menggunakan video saja, oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi Hak dan Kewajiban serta pembelajaran secara aktif didalamnya.

c) Studi Literatur, bertujuan untuk mencari referensi yang berkaitan dengan masalah dan perumusan solusi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta mendorong pembelajaran lebih aktif didalam kelas pada materi Hak dan Kewajiban. Studi literatur yang pertama adalah dilakukan pada bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran Hak dan Kewajiban di kelas IV SDN Kandangan 3 Surabaya.



Gambar 1. Bahan Ajar materi Hak dan Kewajiban Kelas IV SDN Kandangan 3 Surabaya

Bahan ajar yang digunakan adalah bahan ajar yang telah disediakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan penerapan Kurikulum Merdeka pada gambar 1 bahan ajar berisi materi yang lengkap tentang Hak dan Kewajiban serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran seperti menganalisis Hak dan Kewajiban yang tertera pada cerita/gambar serta aktifitas bermain peran.

Tahap *Design* (Perancangan), tahapan ini bertujuan untuk menyusun rancangan media pembelajaran *Smart Box* yang terdiri dari penentuan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Kemudian pembuatan rancangan media dalam bentuk prototype *Smart Box*. a) Penentuan CP, TP dan Materi. Capaian Pembelajaran yang digunakan sebagai acuan pada Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. Adapun capaian yang digunakan dalam pembelajaran Hak dan Kewajiban kelas IV SD adalah,

“Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan lingkungan tempat tinggal; mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.” Sumber: Keputusan Kepala BSKAP KEMDIKBUDRISTEK No. 032/H/KR/202.

Capaian tersebut termasuk dalam Elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Sedangkan Tujuan Pembelajaran adalah Peserta didik

mampu melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

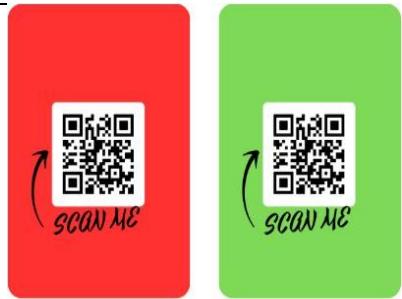
Penentuan tujuan pembelajaran tersebut digunakan sebagai dasar dalam perumusan langkah pembelajaran pada media yang dikembangkan, materi yang diajarkan, serta asesmen yang dilakukan sebagai instrumen pretest dan posttest. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran *Smart Box* meliputi rangkuman materi 1) Pengertian Peraturan, 2) Aturan di Lingkungan Keluarga, 3) Aturan di Lingkungan Sekolah, 4) Pengertian Hak dan Kewajiban, 5) Penjelasan Hak dan Kewajiban di Lingkungan Keluarga dan Sekolah, 6) Contoh-contoh dari Hak dan Kewajiban di Lingkungan Keluarga dan Sekolah.

b) Penentuan Media Pembelajaran, rancangan media pembelajaran mengacu pada karakteristik pembelajaran kurikulum merdeka, penelitian yang relevan dan bahan ajar yang telah dianalisis sebelumnya, dimana media pembelajaran yang akan dibuat adalah *Smart Box* yang didalamnya terdapat materi pembelajaran dan beberapa aktivitas pendukung pembelajaran yaitu analisis video hak dan kewajiban, bermain peran dan asesmen. Diharapkan dengan rancangan tersebut mampu memberikan solusi terhadap pembelajaran hak dan kewajiban di SD.

c) Pembuatan Prototype Media Pembelajaran, prototype didesain dengan menggunakan aplikasi canva, adapun hasil yang didapat pada setiap bagian *Smart Box* dapat dilihat pada tabel berikut,

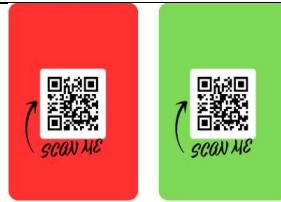
Tabel 3. Desain Prototype *Smart Box*

No.	Desain Prototype
1	 <p>Desain Pahami Materi</p>
2	 <p>Desain Mari Mengidentifikasi</p>

3	 <p>Desain Kartu Video</p>
4	 <p>Desain Mari Bermain Peran</p>
5	 <p>Desain Mari Bermain Quiz</p>

Sebelum dikembangkan dan divalidasi prototype didiskusikan/ditelaah oleh dosen pembimbing guna memperoleh masukan dan saran. Adapun hasil dari proses telaah yang dilakukan adalah perubahan desain kartu video agar dibuat lebih menarik lagi dengan ditambahkan penjelasan dan desain dua sisi kartu.

Tabel 4. Revisi I Prototype *Smart Box*

Desain Prototype Awal	Desain Prototype Revisi I
	 <p>Dekan Belakang</p>

Desain hanya satu sisi, dan didesain sesuai warna amplop

Penyusunan instrumen validasi media juga dilakukan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan. Instrumen mengacu pada

penelitian terdahulu yang terdiri dari beberapa aspek meliputi tampilan/desain, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan media yang dikembangkan.

Tahap *Develop* (Pengembangan), pada tahapan ini dihasilkan media *Smart Box* yang dibuat sesuai dengan prototype yang telah dirancang serta data kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran *Smart Box* guna mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diuji coba secara terbatas di SDN Kandangan 3 Surabaya.

Pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan kualitas bahan yang kuat sehingga diharapkan media pembelajaran tidak mudah rusak ketika digunakan, bahan dasar yang digunakan untuk papan kotak adalah *Alfaboard* dikarenakan bahan tersebut ringan, mudah dibentuk, dan memiliki kekuatan yang baik. Sedangkan hiasan pada media dibuat dengan bahan dasar stiker sehingga diharapkan dapat merekat dengan lebih kuat dan tidak mudah terkelupas. Adapun hasil pembuatan media adalah sebagai berikut.



(a)

(b)

Gambar 2. Media Pembelajaran *Smart Box* (a) *Smart Box* keadaan Ditutup (b) *Smart Box* keadaan dibuka

Data kevalidan diperoleh melalui uji validitas media dan materi oleh dosen ahli. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validitas yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Media pembelajaran *Smart Box* divalidasi adalah Drs. Suprayitno, M.Si sedangkan materi yang dimuat dalam *Smart Box* divalidasi oleh Zaenal Abidin, S.Pd., M.Pd. yang telah dilakukan pada tanggal 08 Agustus 2024 dan 13 Agustus 2024. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Media

No.	Aspek	Skor Diperoleh	Hasil	Ket.	
Tampilan/Desain Media					
1	Memiliki komposisi warna, tulisan, dan ilustrasi yang tepat, mudah dibaca, dan jelas	4	86,7 %	Sangat Valid	
2	Tata letak setiap bagian sudah tepat	4			
3	<i>Smart Box</i> memiliki daya tarik tampilan (warna, gambar/ilustrasi, dan huruf)	5			
Kemudahan Penggunaan					
4	Langkah pembelajaran pada setiap bagian <i>Smart Box</i> disajikan	5			

secara runtut		90 %	Sangat Valid
5	Komponen disetiap bagian <i>Smart Box</i> mudah diopraskan	4	
6	Media <i>Smart box</i> memiliki ketahanan tidak mudah lepas,	4	
7	Media <i>Smart box</i> tidak terbuat dari bahan yang tajam dan dapat melukai peserta didik atau pengguna	5	
Kebermanfaatan Media			
8	Langkah pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara runtut	5	100 %
9	Mampu meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran	5	

Berdasarkan tabel hasil uji validitas media, *Smart Box* mendapatkan kategori “Sangat Valid” pada ketiga aspek. Aspek Tampilan/Desain Media mendapatkan persentase nilai lebih rendah dari kedua aspek yang lain, validator menyarankan agar tampilan dalam *Smart Box* terutama pada gambaran halaman sekolah perlu ditambahkan lagi hiasan/asesoris sehingga diharapkan media pembelajaran *Smart Box* dapat menarik perhatian peserta didik. “Gambaran sekolah perlu ditambahi hiasan/ asesoris agar lebih menarik”. Sumber: Komentar dan saran lembar



validasi media.

Revisi berupa perbaikan media pembelajaran sesuai komentar dan saran telah dilakukan adapun tabel revisi media dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3. Revisi II Media Pembelajaran Smart Box Perbaikan telah dilakukan dengan menambahkan hiasan detail sekolah pada media pembelajaran *Smart Box*.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Materi

No.	Aspek	Skor Diperoleh	Hasil	Ket.
Kelayakan Isi				
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran pada kelas IV Sekolah Dasar	5	90 %	Sangat Valid
2	Ringkasan materi pada media <i>Smart Box</i> mudah dipahami	4		
3	Materi pembelajaran selaras dengan aktivitas yang dilakukan	4		
4	Video yang dimuat dalam aktivitas selaras	5		

	dengan materi yang diajarkan			
Kebahasaan				
5	Keseluruhan materi/informasi yang dimuat dalam media pembelajaran <i>Smart Box</i> terbaca dengan jelas	5		
6	Bahasa yang digunakan dalam materi atau kegiatan mudah dipahami	5		
7	Kesesuaian kalimat dalam materi/informasi dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	4	88 %	Sangat Valid
8	Penggunaan kalimat dalam materi/informasi tidak menimbulkan penafsiran ganda	4		
9	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4		
Penyajian				
10	Keruntunan uraian materi dalam media pembelajaran <i>Smart Box</i>	5		
11	Keruntunan kegiatan dalam media pembelajaran <i>Smart Box</i> dalam mencapai tujuan pembelajaran	4	93,3 %	Sangat Valid
12	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran <i>Smart Box</i>	5		

Berdasarkan tabel hasil uji validasi materi yang didapat, ketiga aspek mendapatkan kategori "Sangat Valid". Aspek Kebahasaan mendapatkan persentase nilai lebih rendah daripada kedua aspek lainnya. Validator memberikan saran untuk memperbaiki tatanan bahasan yang digunakan baik dalam instrumen penelitian maupun media pembelajaran. Sehingga berdasarkan kedua hasil validasi yang telah dilakukan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan layak untuk digunakan baik dari segi media maupun materi.

Tahap *Implement* (Penerapan), media pembelajaran *Smart Box* yang telah layak, kemudian diuji keefektifannya dalam pembelajaran di SDN Kandangan 3 Surabaya pada tanggal 19 Agustus sampai 21 Agustus 2024. Media pembelajaran *smart box* yang memuat materi hak dan kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diujikan pada peserta didik kelas IV SD yang berjumlah 27 peserta didik.

Uji coba dilakukan dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*, dimana peserta didik akan melalukan pretest terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan awal dalam pemahaman materi hak dan kewajiban, kemudian peserta didik diberikan perlakuan yaitu uji coba terbatas penggunaan media pembelajaran *Smart Box* dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas.

Observasi juga dilakukan pada proses pembelajaran guna mendapatkan data afektif serta psikomotorik yang muncul ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Kemudian peserta didik diberikan posttest guna mengukur keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Data yang telah didapat dari uji coba dianalisis dan didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Observasi Penilaian Afektif

No.	Inisial Nama	Nilai Modus	Keterangan
1	AA	3	Baik
2	AAKH	3	Baik
3	ADSD	4	Sangat Baik
4	AR	2	Mampu Ditingkatkan
5	ARA	3	Baik
6	AZHP	4	Sangat Baik
7	BAUP	4	Sangat Baik
8	CET	4	Sangat Baik
9	CSP	4	Sangat Baik
10	FA	4	Sangat Baik
11	FAIC	3	Baik
12	FM	3	Baik
13	IZNS	4	Sangat Baik
14	MAA	4	Sangat Baik
15	MFB	3	Baik
16	NIN	3	Baik
17	PZ	2	Mampu Ditingkatkan
18	RA	3	Baik
19	RAAS	3	Baik
20	RFN	3	Baik
21	RNS	3	Baik
22	RTZ	4	Sangat Baik
23	SAM	4	Sangat Baik
24	SEFY	3	Baik
25	VRD	3	Baik
26	WF	3	Baik
27	ZZH	3	Baik

Kriteria "Perlu Ditingkatkan (PD)" menggambarkan bahwa peserta didik memiliki modus nilai 1 pada setiap aspeknya, "Mampu Ditingkatkan (MD)" modus nilai 2 pada setiap aspeknya, "Baik (B)" modus nilai 3 pada setiap aspeknya dan "Sangat Baik (SB)" modus nilai 4 pada setiap aspeknya.

Nilai modus didapat dari perolehan nilai yang mendominasi pada setiap aspek yaitu disiplin, peduli, percaya diri, santun dan tanggung jawab berdasarkan hasil pengamatan ketiga guru, adapun rincian hasil pada setiap aspek dapat dilihat pada *lampiran*. Berdasarkan tabel 7 tersebut dapat dikatakan media pembelajaran *Smart Box* mampu mengembangkan kemampuan afektif peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya materi hak dan kewajiban yang dibuktikan dengan terdapat 56% atau 15 peserta didik mendapatkan kategori

Baik, 37% atau 10 peserta didik mendapatkan kategori Sangat Baik, dan hanya 7% atau 2 peserta didik mendapatkan kategori Mampu Ditingkatkan, sedangkan tidak ada peserta didik yang mendapatkan kategori perlu bimbingan. Persentase hasil observasi penilaian afektif dapat dilihat pada diagram berikut.

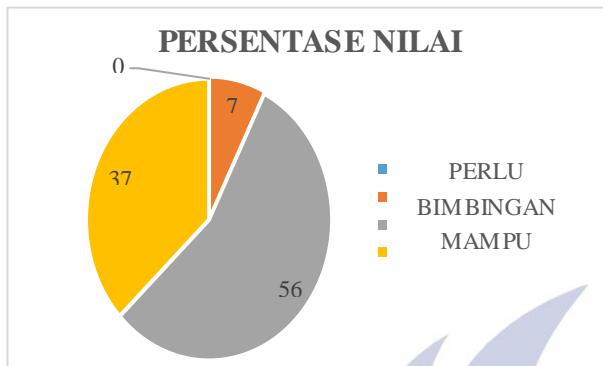


Diagram 1. Persentase Hasil Observasi Penilaian Afektif

Tabel 8. Hasil Observasi Penilaian Psikomotorik

No.	Inisial Nama	Nilai Modus	Keterangan
1	AA	3	Baik
2	AAKH	2	Cukup
3	ADSD	3	Baik
4	AR	3	Baik
5	ARA	4	Sangat Baik
6	AZHP	4	Sangat Baik
7	BAUP	4	Sangat Baik
8	CET	4	Sangat Baik
9	CSP	4	Sangat Baik
10	FA	4	Sangat Baik
11	FAIC	3	Baik
12	FM	3	Baik
13	IZNS	4	Sangat Baik
14	MAA	3	Baik
15	MFB	4	Sangat Baik
16	NIN	3	Baik
17	PZ	3	Baik
18	RA	3	Baik
19	RAAS	3	Baik
20	RFN	3	Baik
21	RNS	3	Baik
22	RTZ	4	Sangat Baik
23	SAM	2	Cukup
24	SEFY	4	Sangat Baik
25	VRD	4	Sangat Baik
26	WF	3	Baik
27	ZZH	3	Baik

Kriteria “Perlu Ditingkatkan (PD)” menggambarkan bahwa peserta didik memiliki modus nilai 1 pada setiap aspeknya, “Mampu Ditingkatkan (MD)” modus nilai 2 pada setiap aspeknya, “Baik (B)” modus nilai 3 pada setiap aspeknya dan “Sangat Baik (SB)” modus nilai 4 pada setiap aspeknya.

Nilai modus didapat dari perolehan nilai yang mendominasi pada setiap aspek yaitu kemampuan komunikasi, identifikasi dan penerapan pemahaman. Berdasarkan hasil pengamatan ketiga guru setiap aspek dapat dilihat pada *lampiran*.

Media pembelajaran *smart box* berdasarkan Tabel 8 dapat dikatakan telah mampu mengembangkan kemampuan psikomotorik peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya materi hak dan kewajiban yang dibuktikan dengan terdapat 52% atau 14 peserta didik mendapatkan kategori Baik, 41% atau 11 peserta didik mendapatkan kategori Sangat Baik, dan hanya 7% atau 2 peserta didik mendapatkan kategori Mampu Ditingkatkan, sedangkan tidak ada peserta didik yang mendapatkan kategori perlu bimbingan. Persentase hasil observasi penilaian afektif dapat dilihat pada diagram berikut.

PERSENTASE NILAI PSIKOMOTORIK

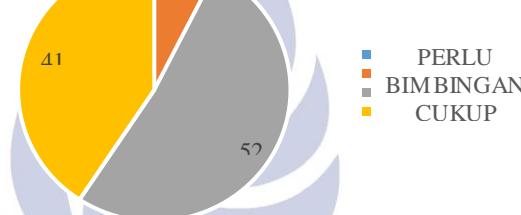


Diagram 2. Persentase Hasil Observasi Penilaian Psikomotorik

Tabel 9. Hasil Nilai Pretest dan Posttest

No.	Inisial Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	AA	40	67
2	AAKH	60	67
3	ADSD	53	80
4	AR	53	73
5	ARA	87	100
6	AZHP	53	60
7	BAUP	47	73
8	CET	67	67
9	CSP	80	93
10	FA	67	100
11	FAIC	47	93
12	FM	13	40
13	IZNS	67	67
14	MAA	40	67
15	MFB	67	67
16	NIN	27	53
17	PZ	7	47
18	RA	67	67
19	RAAS	67	67
20	RFN	67	87
21	RNS	60	93
22	RTZ	67	67

23	SAM	53	80
24	SEFY	53	93
25	VRD	40	60
26	WF	27	40
27	ZZH	80	100

Tabel 9 di atas menunjukkan perolehan nilai masing-masing peserta didik dalam pretest dan posttest. Dimana berdasarkan tabel tersebut masing-masing peserta didik mengalami peningkatan pemahaman setelah diterapkannya media pembelajaran *Smart Box* pada proses pembelajaran hak dan kewajiban, adapun grafik peningkatan pada masing-masing peserta didik dapat dilihat pada diagram berikut.

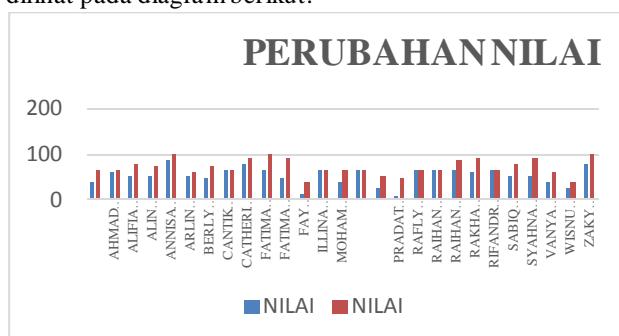


Diagram 3. Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Rata-rata nilai yang diperoleh nilai kelass sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dimana berdasarkan tabel 9 menggambarkan bahwa perolehan nilai rata-rata kelas sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu sebesar 54, sedangkan perolehan nilai setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran smart box pada pembelajaran hak dan kewajiban mengalami peningkatan nilai di atas KKTP yaitu sebesar 73. Oleh karena itu dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran smart box mampu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN Kandangan 3 Surabaya pada materi hak dan kewajiban. Adapun diagram yang menggambarkan perbedaan rata-rata nilai yang diperoleh kelas adalah sebagai berikut.

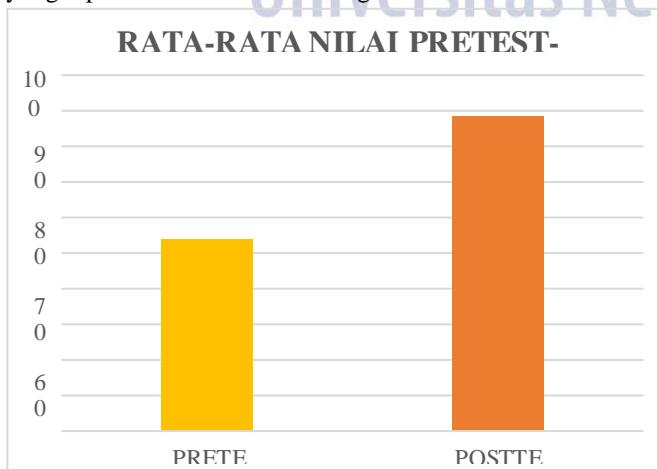


Diagram 4. Perbedaan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tahap *Evaluate* (Evaluasi), pada tahapan ini dilakukan evaluasi dari proses uji coba penelitian atau implementasi media pembelajaran *Smart Box* pada materi hak dan kewajiban yang telah dilakukan. Hasil yang didapat berupa kemampuan afektif, psikomotorik dan perubahan pemahaman melalui pretest dan posttest menjadi acuan dalam evaluasi *Smart Box* yang dikembangkan.

Secara keseluruhan proses uji keefektifan dilaksanakan dengan baik, hasil yang didapat menggambarkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* yang digunakan dalam pembelajaran hak dan kewajiban mampu meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi tersebut, selain itu peserta didik juga aktif dalam belajar yang dibuktikan dari perolehan data observasi psikomotorik yang mendapatkan persentase terbesar pada kategori Baik, selain itu media pembelajaran *Smart Box* juga mampu menumbuhkan sikap yang baik pada proses pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala yang harus diperhatikan dan menjadi poin evaluasi untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Box*. Adapun evaluasi dan solusi perbaikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Evaluasi dan Perbaikan *Smart Box*

No.	Evaluasi	Solusi
1	Media pembelajaran <i>Smart Box</i> membutuhkan gawai untuk satu kelompok atau menyediakan <i>Smart Box</i> dengan versi offline	menyediakan satu gawai untuk satu kelompok atau menyediakan <i>Smart Box</i> dengan versi offline
2	Terdapat QR-Code yang sulit diakses pada media pembelajaran <i>Smart Box</i>	Memperbaikan QR-Code pada media pembelajaran <i>Smart Box</i>
3	Terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menganalisis video yang diberikan	Memberikan pemandik baik lisan maupun tulisan yang dapat mempermudah peserta didik untuk memahami aktivitas

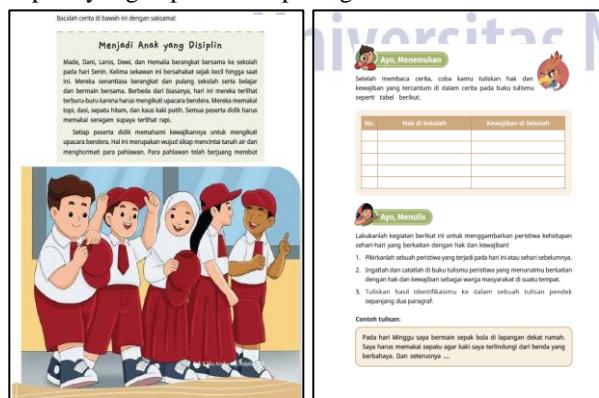
Pembahasan

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi hak dan kewajiban yang telah dilakukan kemudian dibahas dengan tujuan menginterpretasikan hasil yang didapat secara teoritis sehingga dapat ditarik kesimpulan dan rekomendasi bagi penelitian pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi hak dan kewajiban, mata pelajaran Pendidikan Pancasila kedepannya. Pembahasan disajikan dalam bentuk deskripsi pada setiap tahapan yang telah dilakukan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan) dan *Evaluate* (Evaluasi). Pemilihan tahapan ADDIE pada penelitian ini

dikarenakan tahapan tersebut dapat memastikan bahwa pembelajaran yang dibuat memiliki tujuan yang jelas, desain yang baik, pengembangan yang tepat, pelaksanaan yang sesuai, dan evaluasi yang komprehensif untuk menjamin keberhasilannya (Hidayat & Nizar, 2021). Rincian pembahasan pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

Tahap *Analyze* (Analisis), tahapan ini bertujuan untuk mengetahui pola/kebiasaan dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Didapatkan hasil melalui kegiatan observasi dan wawancara bahwa secara umum pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah atau guru menjelaskan secara langsung materi yang akan diajarkan kemudian peserta didik diberikan soal untuk menguji pemahamannya, seperti mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban peserta didik lebih cenderung diajarkan dengan metode ceramah dan melihat video, guru menegaskan bahwa dengan metode yang dipilih tersebut terdapat beberapa peserta didik yang masih belum memahami materi seperti membedakan hak dan kewajiban, sesuai dengan Saguni, (2019) menyebutkan bahwa pemilihan metode pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil temuan yang didapatkan SDN Kandangan 3 Surabaya menggunakan sumber belajar yang telah disediakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan penerapan Kurikulum Merdeka. Tentunya dalam pengaplikasian tersebut dibutuhkan suatu pembelajaran aktif yang tidak hanya cukup dengan metode ceramah dan menggunakan video saja, pembelajaran hak dan kewajiban belum mengakomodir pembelajaran aktif yang sesuai dengan sumber belajar dikarenakan berdasarkan sumber belajar yang digunakan peserta didik didorong untuk menjalankan beberapa aktivitas seperti mengidentifikasi hak dan kewajiban dari sebuah cerita serta bermain peran seperti yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Pembelajaran Aktif pada Sumber Belajar

Berdasarkan gambar 4 menjelaskan bahwa diharapkan pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SD kelas IV dikemas dengan aktif terdapat aktivitas dalam mengidentifikasi, menemukan, dan bermain peran. Selaras dengan prinsip pembelajaran di Kurikulum Merdeka yang termuat dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kemdikbudristek di mana pembelajaran diharapkan bersifat Interaktif yaitu terdapat komunikasi dua arah antara peserta didik dengan guru serta pembelajaran mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi hak dan kewajiban serta pembelajaran secara aktif sesuai sumber belajar dan prinsip pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan.

Didapatkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban. Media pembelajaran *Smart Box* merupakan media pembelajaran berbentuk kubus/box di mana pada setiap sisinya terdapat komponen materi yang diajarkan serta permainan atau panduan pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, selaras dengan Desiyanto, Laily, Bariqoh, & Wibowo, (2024) yang menyebutkan bahwa *Smart Box* terdiri dari empat sisi yang dibuat secara kreatif dan mempermudah dalam penyampaian materi.

Pemilihan media pembelajaran *Smart Box* sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan penelitian ini dikarenakan media pembelajaran *smart box* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulidiana, Wardana, & Jannah, (2024) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran *smart box* memiliki kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang baik berupa peningkatan pemahaman peserta didik ketika diterapkan. Selain itu media pembelajaran *smart box* mampu meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar

sehingga dengan media pembelajaran tersebut kelas akan lebih aktif dan efektif (Zahra, 2024).

Berdasarkan beberapa referensi penelitian yang digunakan, pemilihan media pembelajaran *smart box* dirasa tepat dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam penelitian, dikarenakan penggunaan *smart box* selaras dengan sumber belajar dan prinsip pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yaitu peserta didik mampu lebih aktif dalam pembelajaran atau interaktif dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan), pada *Smart Box* dirancang dengan empat tahapan utama yang telah disajikan yaitu “Pahami Materi” yang memuat beberapa materi pembahasan tentang hak dan kewajiban di kelas IV SD sesuai sumber belajar yang digunakan, Membahas pemilihan kegiatan pada setiap bagiannya serta kaitannya dengan sumber belajar yang digunakan, materi dimuat dalam bentuk *QR-Code* guna memberikan keefektifan dalam penggunaan media hal tersebut dibuktikan dari hasil validitas media mendapatkan kategori baik yang berarti dengan penggunaan *QR-Code* tersebut media pembelajaran mudah digunakan dalam proses pembelajaran, selaras dengan Alwani., R, & B.K, (2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan *QR-Code* pada media pembelajaran mendapatkan kategori praktis dengan nilai sebesar 85,25%.



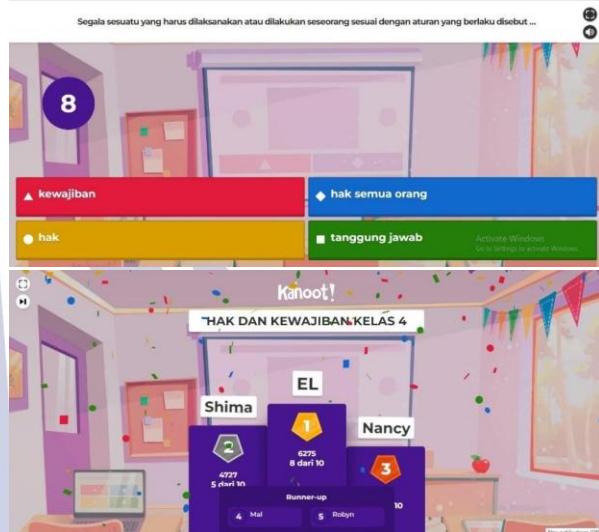
Gambar 5. Tampilan Desain Materi pada *Smart Box*

Kedua adalah “Mari Mengidentifikasi”, pada aktivitas tersebut memuat kegiatan peserta didik dalam mengidentifikasi video yang disediakan dalam bentuk *QR-Code* guna memberikan kepraktisan dalam media pembelajaran yang dikembangkan, video yang digunakan adalah gambaran penerapan hak dan kewajiban yang terdapat pada kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam bentuk animasi guna menarik perhatian peserta didik.

Ketiga adalah “Ayo Bermain Peran” yang memuat aktifitas peserta didik untuk mampu menerapkan pemahaman akan hak dan kewajiban dalam bentuk bermain peran. Aktivitas tersebut telah selaras dengan sumber belajar yang digunakan. Selain itu aktivitas bermain peran mampu menggambarkan kemampuan

peserta didik dalam menerapkan materi yang telah dipelajari (Gontina, 2019).

Bagian keempat adalah “Mari Bermain Quiz”, pada aktivitas ini asesmen dikemas dengan menarik menggunakan aplikasi Kahoot yang bertujuan untuk menaik perhatian peserta didik sehingga tidak merasa bosan. Adapun tampilan dari asesmen yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kahoot adalah sebagai berikut.



Gambar 6. Tampilan Desain Quiz dengan Aplikasi Kahoot

Pemilihan keempat muatan aktivitas yang telah dijelaskan didasari oleh capaian pembelajaran materi hak dan kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD, dimana berdasarkan capaian pembelajaran diharapkan peserta didik mampu mengidentifikasi serta menerapkan atau melaksanakan dari pemahaman hak dan kewajiban yang telah dipelajari, sehingga rangkaian aktivitas pada *smart box* telah sesuai, dibuktikan dari hasil validasi media pada Tabel 5 *Smart Box* memiliki langkah pembelajaran yang runtut dengan kategori sangat valid. Tampilan keempat bagian pada *Smart Box* dibuat menarik dengan menggunakan aplikasi canva yang bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, dikarenakan dengan tampilan yang menarik mampu memberikan respon positif peserta didik dalam minat belajar (Wulandari S. , 2020)

Tahap *Develop* (Pengembangan), tahapan pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan. Media dibuat dengan bahan dasar *Alphaboard* sedangkan desain sisi *Smart Box* dicetak dengan bahan dasar kertas stiker. Pemilihan kedua bahan dasar tersebut bertujuan guna media pembelajaran yang dihasilkan memiliki kekuatan yang baik ketika dioprasikan.

Media yang telah dihasilkan pada proses pengembangan kemudian divalidasi oleh validator ahli

baik dalam segi media maupun materi. Berdasarkan hasil uji validasi media pada Tabel 5. Pada validasi media, kebermanfaatan media mendapatkan persentase validasi tertinggi diantara ketiga aspek yang lain yaitu sebesar 100% atau Sangat Valid berdasarkan Riduwan, (2015). Hal tersebut mampu menjelaskan bahwa media pembelajaran *Smart Box* mampu membantu guru dalam menjelaskan atau menyampaikan materi secara runtut, dengan menggunakan media tersebut pembelajaran akan lebih sistematis sesuai dengan sumber belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan di SDN Kandangan 3 Surabaya, pembelajaran dimulai dengan memahami terlebih dahulu materi hak dan kewajiban yang dikemas secara praktis dalam bentuk *QR-Code*, kemudian peserta didik diajak untuk mengidentifikasi hak dan kewajiban pada video yang diberikan, dan setelah itu peserta didik menerapkan pemahamannya dalam bentuk kegiatan bermain peran serta asesmen.

Selaras dengan hasil penelitian Zahro, (2024) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran *smart box* mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Aspek kemudahan penggunaan mendapatkan kategori Sangat Valid berdasarkan Riduwan, (2015) dengan nilai yang didapat sebesar 90%. Aspek tersebut menggambarkan bahwa media pembelajaran *smart box* mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada aspek tampilan/desain mendapatkan persentase lebih rendah daripada ketiga aspek yang lain yaitu sebesar 86,7%, hasil tersebut menjelaskan bahwa desain yang digunakan dalam media pembelajaran *smart box* memiliki kategori Sangat Valid berdasarkan Riduwan, (2015), namun terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan seperti tampilan yang perlu diperbaiki sesuai saran validator ahli yaitu menambahkan gambaran sekolah perlu ditambahi hiasan/ asesoris agar lebih menarik. Revisi pada media pembelajaran telah dilakukan yang dapat dilihat pada Gambar 4. Tampilan media pembelajaran perlu diperhatikan, dikarenakan dengan tampilan yang baik peserta didik dapat lebih tertarik pada materi yang diajarkan (Muflikhah, 2024).

Pada validasi materi didapat bahwa media pembelajaran *smart box* telah memuat materi yang telah sesuai dengan kategori Sangat Valid menurut Riduwan, (2015). Berdasarkan Tabel 6. Aspek penyajian atau keruntunan materi dari media pembelajaran *smart box* mendapatkan nilai persentase lebih tinggi daripada ketiga aspek lainnya yaitu sebesar 93,3% dengan kategori Sangat Valid berdasarkan Riduwan, (2015). Hal tersebut dikarenakan materi hak dan kewajiban pada media *smart box* disajikan sesuai dengan keruntunan pada sumber belajar Pendidikan Pancasila yang digunakan di SDN

Kandangan 3 Surabaya, adapun urutan materi dapat dilihat pada Gambar 1. Aspek kelayakan isi mendapatkan persentase nilai sebesar 90% dengan kategori Sangat Valid berdasarkan Riduwan, (2015), hal tersebut dapat diartikan bahwa materi hak dan kewajiban dalam media pembelajaran *Smart Box* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sedangkan aspek kebahasaan mendapatkan persentase lebih rendah dari ketiga aspek lainnya, perolehan persentase tersebut disebabkan karena masih terdapat beberapa penggunaan kata yang kurang sesuai, sehingga diperlukan perbaikan dalam penulisan materi yang dimuat pada media pembelajaran *Smart Box*. Sehingga secara keseluruhan media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan sangat valid baik dalam aspek media maupun materi untuk diuji coba secara terbatas di SDN Kandangan 3 Surabaya.

Tahap *Implement* (Penerapan), uji coba terbatas dilakukan di kelas IV SDN Kandangan 3 Surabaya dengan sampel sebesar 27 peserta didik. Uji coba terbatas dilakukan dengan *one-grup pretest-posttest design*, dikarenakan desain tersebut mengukur perubahan pemahaman sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran *Smart Box*, dengan demikian diharapkan hasil perlakuan dapat dilihat dengan lebih akurat, karena memungkinkan perbandingan yang jelas antara hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *Smart Box*. Sehingga diharapkan smart box efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dapat diukur secara tepat, serta memberikan gambaran komprehensif mengenai manfaat media pembelajaran *Smart Box* (Sugiono, 2016).

Pengukuran penilaian afektif dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban dengan menggunakan *Smart Box* mampu mengembangkan sikap yang baik terutama pada hak dan kewajiban (Aminah & Yusnaldi, 2024). Penilaian pada ranah afektif diperlukan sebagai gambaran perkembangan karakter profil pelajar pancasila dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Box*. Berdasarkan Tabel 7. didapat bahwa sebagian besar peserta didik mendapatkan kategori Baik dan Sangat Baik pada masing-masing aspek yaitu disiplin, peduli, percaya diri, santun dan tanggung jawab. Perolehan tersebut menggambarkan bahwa aktifitas yang dimuat dalam *Smart Box* efektif mengembangkan sikap positif peserta didik. Dibuktikan dengan nilai yang didapat serta observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan, peserta didik mampu bekerja sama untuk tepat waktu dalam menyelesaikan tantangan, peserta didik juga saling peduli serta percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Penilaian psikomotorik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban dengan menggunakan *Smart Box* mampu mengembangkan keterampilan dalam menerapkan pemahaman materi yang diajarkan (Aminah & Yusnaldi, 2024). Berdasarkan Tabel 8 didapat bahwa sebagian besar peserta didik mendapatkan kategori Baik dan Sangat Baik, hal tersebut menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran efektif dalam mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Dibuktikan dari nilai yang didapat serta observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan, peserta didik mampu merancang skenario dalam berdasarkan peran yang didapat, peserta didik mampu melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan peranannya dengan baik. Selaras dengan hasil penelitian Zahra, (2024) yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Box* mampu meningkatkan antusiasmen peserta didik di dalam kelas.

Pada ranah kognitif, media pembelajaran *Smart Box* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN Kandangan 3 Surabaya terhadap materi hak dan kewajiban. Dibuktikan dengan meningkatnya nilai pretest dan posttest yang didapatkan pada masing-masing peserta didik, selain itu perolehan rata-rata nilai protest dan posttest kelas meningkat setelah diterapkannya media pembelajaran *smart box*. Selaras dengan hasil penelitian Maulidiana, Wardana, & Jannah, (2024) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *smart box* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi yang diajarkan.

Terdapat keselarasan antara ketiga penilaian yang didapat yaitu pada ranah afektif, psikomotorik dan kognitif. Peserta didik yang memiliki pemahaman yang tinggi akan materi hak dan kewajiban juga memiliki sikap serta keterampilan yang baik dalam penerapannya. Magdalena, Hidayah, & safitri, (2021) menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran mengakibatkan perubahan kemampuan peserta didik baik dalam ranah afektif, psikomotorik maupun kognitif. Oleh karena itu secara keseluruhan media pembelajaran *smart box* pada materi hak dan kewajiban memiliki keefektifan dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam ranah afektif, psikomotorik maupun kognitif.

Tahap *Evaluate* (Evaluasi), tahap ini didasari oleh hasil uji coba yang didapat, adapun beberapa poin evaluasi dan solusi dapat dilihat pada Tabel 10. Beberapa poin evaluasi akan diperbaiki guna meningkatkan keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan sesuai hasil uji coba dan masukan saran guru atau dosen ahli.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan Layak digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di SDN Kandangan 3 Surabaya dikarenakan media pembelajaran *Smart Box* memiliki kevalidan dan keefektifan yang sesuai. Adapun rincian kesimpulan berdasarkan rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

Proses pengembangan *Smart Box* sebagai media pembelajaran pada materi hak dan kewajiban Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar dilaksanakan dengan baik dan sistematis sesuai tahapan ADDIE yang meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Penerapan) dan *Evaluate* (Evaluasi).

Media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan mendapatkan kevalidan media sebesar 86,7% pada aspek tampilan/desain media, 90% pada aspek kemudahan penggunaan, dan 100% pada aspek kebermanfaatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kevalidan media mendapatkan kategori Sangat Valid. Selain itu kevalidan materi juga mendapatkan kategori Sangat Valid, dikarenakan pada aspek kelayakan isi diperoleh nilai sebesar 90%, kebahasaan sebesar 88% dan penyajian sebesar 93,3%.

Media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan memiliki keefektifan yang baik dikarenakan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi hak dan kewajiban, selain itu media pembelajaran *Smart Box* mampu mengembangkan sikap dan keterampilan peserta didik dalam menerapkan materi yang dipelajari.

Saran

Penelitian ini dilakukan sebatas pada pengembangan media pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Sehingga saran yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Diharapkan media pembelajaran *Smart Box* dapat dikembangkan dan diuji pada materi lain guna meningkatkan pemahaman, sikap dan keterampilan dalam pembelajaran.

Diharapkan terdapat penelitian lanjutan yang terfokus pada penerapan media pembelajaran *Smart Box* yang dikaitkan dengan pencapaian Profil Pelajar Pancasila, dikarenakan media pembelajaran *Smart Box* mampu berpengaruh terhadap sikap seperti gotong royong dan bernalar kritis yang dapat diobservasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2018). Model of Learning Empowerment-Based Curriculum 2013 in Elementary School. *Educational Review: International Journal*, 176-193.
- Aina, R. R., & Paksi, H. P. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Outdor Learning dengan Media Ecobrick pada Materi Hak dan Kewajiban di Kelas V SD. *JPGSD*, 364 - 374.
- 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*, 3077-3086.
- Ananta, T., & Sumintono, B. (2020). The Implementation of the Merdeka Curriculum in Indonesian Primary Schools. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 673-679.
- Asyafiq, S. (2016). Berbagai pendekatan dalam pendidikan nilai dan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 29-37.
- Batu-Bara, Y. A., Zetriuslita, Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat*, 1-10.
- Budiarti, Y. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Berbantu Audio Visual. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 37-40.
- Darsono, P. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran ADDIE Berbantu Mind Mapping Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis*. UIN Raden Intan Lampung: Doctoral dissertation..
- Ekayani, N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurusan PGSD*, 1-10.
- Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PREZI Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 84-97.
- Gontina, R. K. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak. *Al-Athfual: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 79-92.
- Hanik, N. R., & Harsono, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Komparasi yang Diintegrasikan dengan Pendekatan Kolaboratif Ditinjau dari Kemampuan Analisis Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1-6.
- Harswi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1104-1113.
- Muflikkah, A. N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 43-50.
- Nengseh, I. F., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Ebook Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Dongeng Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1598-1607.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 56-64.
- Ridwan. (2015). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riscaputri, A., & W, S. (2018). Pengembangan Instrumen Penilaian Afektif Siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Klaten. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 231-242.
- Rizkyawan, A., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Media Bigbook Dalam Pembelajaran. *JPGSD*, 87-97.
- Saguni, F. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Sudirman, I. N., & Sukasani, G. A. (2024). Membentuk Generasi Emansipasi: Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dan Kurikulum Merdeka Di SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 193-197.
- Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Pancasila Di Era Multikulturalisme. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 250-258.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.
- Zahra, J. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Jurnal Kependidikan*, 545-554.
- Zulfahnur, J. A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Card (Couple Card) Untuk Mengembangkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1-12.