



Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Exploding Box* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sikap Dan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar

Nabilla Putri Lathifah^{1*}, Hendrik Pandu Paksi²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 11 Februari 2025

Revisi 18 Februari 2025

Diterima 26 Februari 2025

Abstract

Attitude and behavior are deemed tough topics since the media employed are less diverse and effective, resulting in less enthusiasm among students during the Pancasila Education learning process. This study intends to investigate the construction of Smart Exploding Box media on the material of attitudes and behavior according to Pancasila values for grade IV of elementary school. The feasibility will be assessed based on validity, practicality, and effectiveness. The study's findings revealed that the media and materials had a 95% validity rate, and validation by teachers was 97%, classified as "Very Valid." The media's practicality rating was 97.14%, with the category "Very Practical." The effectiveness of the media was measured through normality and homogeneity tests that were not normally distributed at 0.014 and <0.001 using the Man-Whitney test, with the results (0.002) said to be significant, and in the N-Gain test, there was an average in the experimental class of 0.79 or 79% and in the control class of 0.40 or 40%, which was classified as "High." Based on these results, the Smart Exploding Box media is suitable for use as a learning medium.

Kata kunci:

Media, Box, Sikap, Perilaku

Abstrak

Sikap dan perilaku menjadi salah satu materi yang dianggap sulit karena media yang digunakan kurang beragam dan efektif maka peserta didik kurang antusias saat proses belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media Smart Exploding Box pada materi sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila untuk kelas IV SD, serta menilai kelayakannya berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektivitasan. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media dan materi masing-masing sebesar 95%, dan validasi oleh guru sebesar 97% dikategorikan "Sangat Valid." Kepraktisan media mencapai 97,14%, dengan kategori "Sangat Praktis." Keefektivitasan media diukur melalui uji normalitas dan homogenitas yang berdistribusi tidak normal di angka 0,014 dan <0,001, menggunakan uji lanjutan uji Man-Whitney dengan hasil (0,002) dikatakan signifikan, dan pada uji N-Gain terdapat rata-rata pada kelas eksperimen menunjukkan adalah 0,79 atau 79% dan di kelas kontrol menunjukkan 0,40 atau 40% yang dikategorikan "Tinggi." Berdasarkan hasil ini, media Smart Exploding Box layak digunakan sebagai media pembelajaran.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Nabilla Putri Lathifah

*nabilla.21152@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha terencana untuk menciptakan kawasan belajar yang mendukung peserta didik dalam membentangkan keahlian, termasuk dalam aspek agama, penanganan diri, kecerdasan, moral, dan keterampilan yang diperlukan untuk keberhasilan individu, komunitas, dan bangsa. Yamin dan Syahrir. (2020). dari penjelasan di atas, jika disebutkan bahwa Pendidikan merupakan proses yang harus dipikirkan secara sadar dan direncanakan dengan cermat. Menurut penjelasan Banurea dan Simanjuntak. (2023) Perencanaan pendidikan yang komprehensif dan terstruktur sangat penting di semua tingkatan, baik nasional, regional, institusional, maupun sekolah. Pendidikan harus mampu membimbing individu menghadapi tantangan sosial di masa depan, salah satunya adalah penurunan nilai moral dalam kehidupan masyarakat Nugraha dkk. (2020). Agustin dan Maryani (2021) menjelaskan bahwa Pendidikan diperlukan untuk memperbaiki dan memperkuat bakat setiap individu. Terdapat tiga komponen pendidikan yang dapat ditingkatkan, yaitu kognitif, psikomotor, dan kemampuan berpikir secara intelektual yang terkait dengan pikiran, nalar, dan logika seseorang.

Febriyanti (2021) menjelaskan bahwasannya dalam Perkembangan pendidikan di Indonesia dipengaruhi signifikansi oleh dampak globalisasi. Globalisasi telah membatasi peran asli manusia sebagai makhluk hidup di dunia, yang terlihat dari kondisi saat ini di mana banyak siswa yang sudah jauh menyimpang dari nilai-nilai ideal pendidikan. Pendidikan sebenarnya berfungsi sebagai benteng melawan perilaku yang akan membawa konsekuensi baik maupun buruk untuk individu dan orang lain Banurea dan Simanjuntak. (2023). UU No. 20 Tahun 2003 tentang SIKDINAS, pendidikan diartikan upaya yang disengaja membuat lingkungan belajar agar peserta didik dapat mengaktifkan keahliannya melalui proses pembelajaran. Diharapkan pendidikan dapat membentuk peserta didik dapat pribadi yang cerdas, berakhlak mulia, serta terampil untuk diri dan lingkungan sekitar.

Proses belajar bisa diresapi sebagai proses yang terjadi pada setiap orang sampai seumur hidupnya Anggraini dan Sukartono. (2022). Rosmana dkk. (2023) menjelaskan untuk menciptakan pendidikan yang signifikan di level Sekolah Dasar, diperlukan guru yang berperan sebagai fasilitator yang baik bagi peserta didik. Sekarang, guru sebaiknya tidak hanya mengajar satu arah, tetapi juga memerlukan peserta didik secara aktif, kreatif dan inovatif. Sekolah Dasar adalah tempat di mana anak usia 7-12 tahun menjalani proses pendidikan yang sistemnya kompleks dan memiliki keunikan tersendiri. Sekolah bukan hanya tempat pertemuan antara guru dan peserta didik, tetapi juga sebagai organisasi pendidikan yang kompleks dan saling terkait sehingga manajemen yang intensif diperlukan untuk meningkatkan kualitas institusi tersebut Simanjuntak dkk. (2022). Menurut penjelasan Khairani, Dewi dan Furnamasari. (2021) Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang mengajarkan nilai-nilai Pancasila untuk membentuk warga negara Indonesia yang patuh terhadap agama dan undang-undang. Hal ini sangat fundamental untuk menyarankan kepada peserta didik, terutama karena nilai-nilai Pancasila mulai luntur di era sekarang. Keberhasilan Pendidikan Pancasila terletak pada nilai-nilai dasar Pancasila sebagai landasan sikap dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga sangat penting untuk diterapkan di institusi pendidikan Sa'diyah dan Dewi. (2022).

Revitalisasi cara pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilakukan di sekolah dan kampus dengan berbagai cara pendekatan dan metode yang tersedia Azlina, Maharani. (2021). Penelitian ini mengacu pada teori behavior yang mengukur gerakan yang didistribusikan guru dan respon peserta didik untuk mengetahui perubahan tingkah laku. Hal ini relevan dengan materi sikap dan perilaku sesuai nilai Pancasila, yang diharapkan agar berguna dalam kehidupan sehari-hari. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Tandes Kidul I Surabaya, hari Jumat tanggal 11 Oktober 2024, Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya variasi dan efektivitas media pembelajaran, sehingga peserta didik kurang antusias dan aktif. Karena itu, penting bagi guru untuk mewujudkan rencana belajar yang imajinatif dan inovatif, serta menerapkan pembelajaran diferensiasi sesuai dengan gaya belajar peserta didik, terutama karena banyak peserta didik di kelas IV SDN Tandes Kidul I Surabaya yang memiliki gaya belajar kinestetik. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, diperlukan gaya pembelajaran inovatif yang dapat membawa

peserta didik untuk aktif, dan terlibat, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Sikap dan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila. Salah satu cara untuk mendatangkan didikan menakjubkan adalah dengan menggunakan alat peraga, seperti media Smart Exploding Box. Penelitian ini menyodorkan pengaruh positif bagi peserta didik, guru, dan peneliti, karena menggunakan media pembelajaran kreatif dan interaktif yang sesuai dengan gaya bersekolah kinestetik peserta didik. Menurut Afriana dan Prastowo (2022) Media pembelajaran adalah materi atau aktivitas yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau mengembangkan keterampilan. Media ini berperan penting dalam menyampaikan informasi untuk merangsang pikiran. Dengan menggunakan alat peraga, hubungan antara peserta didik dan guru dapat ditingkatkan, sehingga menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan. Mashudi dkk. (2023) Menurut Fitri dan Ardipal (2021) Media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan, yaitu: 1) menjelaskan pesan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, 2) meningkatkan motivasi dan interaksi siswa dengan lingkungan, dan 3) menciptakan kesempatan untuk interaksi antara peserta didik, guru, masyarakat, dan lingkungan. Oleh karena itu, guru perlu memastikan media pembelajaran dengan hati-hati sesuai dengan tujuan pembelajaran Aminah & Yusnaldi. (2024).

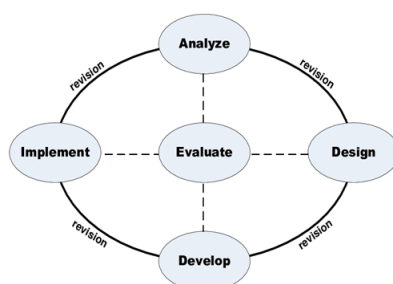
Penjelasan dari Aminah dan Yusnaldi. (2024) media pembelajaran konkret, seperti Smart Exploding Box, mengoptimalkan penglihatan siswa dan merangsang ketertarikan mereka terhadap materi. Smart Exploding Box adalah kotak kecil yang berisi peralatan pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengajarkan materi. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk menarik perhatian siswa, membantu mereka mengingat materi, serta membuat mereka lebih aktif dan fokus saat belajar. Maulidiana, Wardana dan Jannah. (2024). Media *Smart Exploding Box* ini berisi tentang penjelasan sila-sila Pancasila, menempelkan simbol sesuai dengan sila Pancasila, memberikan beberapa contoh dari sila 1 hingga sila 5, dan spin untuk menjawab soal Putri dan Karomah (2024). Tujuan pengembangan media pembelajaran Smart Exploding Box adalah untuk menciptakan media inovatif serta mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifitasannya. Peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Exploding Box pada Sikap dan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila kelas IV di

Sekolah Dasar" dengan harapan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

METODE

Judul Penelitian ini menetapkan metode penelitian Research and Development (RnD). Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa penelitian RnD adalah teknik yang dipakai untuk menciptakan suatu produk dan menguji kecocokannya untuk digunakan. Sudaryono. (2016) juga menyatakan pendapat yang serupa mengenai metode penelitian RnD, yaitu sebagai metode untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifitasnya. Dari kedua pemahaman ini, kita dapat menyimpulkan bahwa studi R&D adalah studi yang menciptakan produk dan menguji kesesuaian produk tersebut. Penelitian ini peneliti mengembangkan produk berupa media. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran “*Smart Exploding Box*” yang diciptakan untuk lebih memahami materi Sikap dan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam bukunya, Instructional Design : The ADDIE Approach, Branch (2009) mengatakan “ADDIE adalah akronim dari Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. ADDIE adalah konsep untuk pengembangan produk. Konsep ADDIE dicantumkan di sini untuk membentuk pembelajaran yang berorientasi pada hasil.” Dalam bahasa Indonesia artinya “ADDIE adalah pangkasan dari analisis, desain, pengembangan, implemetasi dan evaluasi Arisandy dkk. (2021).



Gambar 4. 1 Tahapan Model Penelitian ADDIE

Penelitian media *Smart Exploding Box* dilaksanakan di SDN Tandes kidul I/110 Kecamatan Tandes Kota Surabaya. Subjek penelitian yaitu satu pendidik dan 48 peserta didik di kelas IVA dan IVE. Terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini

memanfaatkan data kevalidan, keefektivitasan, dan kepraktisan. Data yang termuat segera dianalisis melalui teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menggambarkan hasil validasi serta tanggapan penggunaan peserta didik terhadap media *Smart Exploding Box* yang telah ditumbuhkan.

HASIL

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media *Smart Exploding Box* terhadap materi sikap dan perilaku yang mencerminkan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dikerjakan untuk menentukan kualitas media *Smart Exploding Box* yang ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektivitas media. Media ini dikembangkan berdasarkan tahapan model ADDIE. Berikut ini adalah tahapan – tahapan pengembangan media *Smart Exploding Box* :

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang dibutuhkan pada saat kegiatan belajar. Supaya, peneliti melakukan analisis masalah dan mencari solusi yang diperlukan. Seperti analisis permasalahan, analisis materi dan analisis kebutuhan. Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara bersama guru kelas IV SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya pada tanggal 11 Oktober 2024. Di bawah ini beberapa tahapan analisis :

Hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Immaisy Novityaratu S.Pd., M.Pd, guru kelas IV di SDN Tandes Kidul I Surabaya, menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila, menghadapi beberapa kendala. Peserta didik cenderung kurang aktif, yang disebabkan oleh penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang interaktif, sehingga tidak mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan media *Smart Exploding Box* guna meningkatkan pemahaman siswa tentang sikap dan perilaku sesuai nilai Pancasila, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan analisis materi, peneliti menetapkan bahwa mementingkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga dipilihlah media *Smart Exploding Box*.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain penelitian ini meliputi perancangan produk *Smart Exploding Box* yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik, dilengkapi gambar menarik tentang sikap dan perilaku sesuai nilai Pancasila. Berdasarkan masalah yang ditemukan dan hasil konsultasi dengan guru kelas IV, bahan ajar untuk *Smart Exploding Box* difokuskan pada sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila yang terdapat pada BAB I Pendidikan Pancasila.

Tahap perancangan media *Smart Exploding Box* menghasilkan konsep dasar dengan empat sisi: sila Pancasila dan simbolnya, penjelasan materi, contoh sikap sesuai nilai Pancasila, dan permainan spinner untuk interaksi siswa. Peneliti merancang spesifikasi dan sketsa untuk pengembangan media *Smart Exploding Box*. Instrumen penelitian dirancang untuk menilai mutu media, mencakup lembar validasi ahli, angket siswa, wawancara guru, serta pre-test dan post-test dengan 10 soal pilihan ganda untuk mengukur efektivitas pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti merakit media *Smart Exploding Box* sesuai rancangan yang telah disusun sebelumnya. Desain gambar contoh sikap sesuai nilai Pancasila dibuat menarik dengan Canva, lalu dicetak dalam ukuran A3 (29.7 x 42 cm). Bahan-bahan untuk pembuatan media *Smart Exploding Box* meliputi kardus, double tip, isolasi, pita, kertas gilap, cemit, paku mading, klip, tusuk sate, benang, gunting, cutter, dan HVS ukuran A4. Alas dan tutup media *Smart Exploding Box* dibuat dengan ukuran 29 cm agar tampak menarik, dan media pembelajaran telah berbentuk kotak sesuai rencana. Penyusunan media disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sebagaimana tercantum dalam tabel 4.1

Tabel 4. 1 Hasil Media *Smart Exploding Box*





Peneliti melakukan validasi untuk menguji kelayakan media *Smart Exploding Box* dengan mengukur tiga aspek: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifitas. Instrumen validasi dibuat berupa lembar validasi media dan materi, yang kemudian divalidasi oleh dosen ahli bidang PPKN. Peneliti melakukan validasi media *Smart Exploding Box* kepada validator ahli media, dosen PPKN Universitas Negeri Surabaya. Lembar validasi mencakup aspek tampilan, isi, dan bahasa, dengan skor 38 dari 40 poin. Hasil perhitungan menunjukkan kevalidan media *Smart Exploding Box* sebesar 95%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid," sehingga media dapat diuji coba setelah revisi berdasarkan saran validator. Validasi materi media *Smart Exploding Box* dilakukan oleh dosen PPKN Universitas Negeri Surabaya, mencakup aspek isi materi, kelayakan pesan, dan bahasa. Hasil skor validasi materi adalah 57 dari 60, menunjukkan kualitas materi yang sangat baik. Hasil perhitungan menunjukkan kevalidan materi pada media *Smart Exploding Box* sebesar 95%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid," adapun validator oleh guru dengan hasil skor 44 dari 45, dan hasil keseluruhan sebanyak 97% yang dikategorikan "Sangat Valid" sehingga media dapat diuji coba setelah revisi sesuai saran dari validator.

Evaluasi pada tahap ini yakni terdapat saran oleh ahli media bahwa ukuran media kurang besar dan menggunakan 1 karakter pada medianya dan saran dari ahli materi yaitu menjadikan 1 pengertian sikap dan perilaku. Berdasarkan saran dari ahli media dan materi maka diperlukan revisi, selain dari ahli media dan materi terdapat saran dari dosen penguji dan pembimbing.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah media *Smart Exploding Box* divalidasi, dengan dua uji coba: skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dijalankan pada 8 siswa untuk menemui kendala dan efektivitas media, dengan hasil angket menunjukkan 100% respon positif. Uji coba skala besar dilakukan pada 48 siswa, dibagi menjadi

kelompok eksperimen dan kontrol. Efektivitas media diukur dengan mempertimbangkan hasil Pre-test dan Post-test, sementara kepraktisan dinilai melalui respon guru dan angket siswa untuk menilai penerimaan dan penerapan media dalam pembelajaran..

Berdasarkan perhitungan uji N-Gain score, nilai rata-rata N-Gain di kelas eksperimen (melalui media pembelajaran) adalah 0,79, yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Selain itu, rata-rata N-Gain untuk kelas kontrol (melalui metode konvensional) adalah 0,40, yang tercatat dalam takaran peningkatan sedang. Dengan demikian, keefektifan media *Smart Exploding Box* dapat dipandang dari nilai N-Gain sebesar 0,79 (79%) pada kelas eksperimen, yang tercatat dalam kategori "Efektif." Selain itu, perhitungan rata-rata nilai Pre-test dan Post-test membuktikan peningkatan yang signifikan.

Setelah memperoleh nilai sebelum dan sesudah menggunakan produk, dilangsungkan uji normalitas dengan SPSS mempergunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengerti apakah data berdistribusi normal. Uji ini menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, di mana jika signifikansi $> \alpha$, data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,014, yang $< 0,05$, mengindikasikan bahwa data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dilakukan uji nonparametrik *Mann-Whitney U*. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan signifikansi 0,002, yang $< 0,05$, berarti ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. *Smart Exploding Box* terbukti sangat efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan siap digunakan dalam proses pembelajaran materi sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

Angket respon peserta didik yang dikerjakan oleh 25 siswa kelas IV SDN Tandes Kidul I Surabaya pada 10 April 2025 menunjukkan bahwa *Smart Exploding Box* masuk dalam kategori "Sangat Praktis" dengan persentase 97,14%. Kegiatan wawancara dengan Ibu Immaisy Novityaratu S.Pd M.Pd, guru kelas IV SDN Tandes Kidul I Surabaya, juga dilakukan pada tanggal yang sama, dengan hasil wawancara sebagai berikut.

Dalam wawancara ini, guru menyatakan bahwa mereka sudah pernah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan mengajarnya. Media yang sering digunakan meliputi media tempel dan video pembelajaran. Ketika ditanya tentang

efektivitasnya, guru menjelaskan bahwa media tersebut cukup efektif untuk beberapa materi, namun perlu penyesuaian untuk materi lain.

Khusus untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, media yang digunakan biasanya adalah media tempel, video, dan kuis. Saat ditanya mengenai media pembelajaran "Smart Exploding Box," guru mengaku belum mengenalnya. Namun, setelah dijelaskan bahwa media ini dirancang untuk materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, guru menyatakan bahwa media tersebut sudah sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila.

Menurut guru, kelebihan utama dari "Smart Exploding Box" adalah kemampuannya untuk memungkinkan peserta didik melihat, menyentuh, dan bermain secara langsung, yang sangat cocok untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik, seperti kebanyakan siswa di sekolah tersebut. Namun, ada sedikit tantangan, yaitu beberapa siswa tampak bingung karena permainan ini berbeda dari biasanya. Meskipun demikian, guru menilai media ini sudah layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, media *Smart Exploding Box* mendapat respon sangat positif, menetapkan bahwa media ini "Sangat Praktis" diuntungkan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, evaluasi dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas, namun data tidak berdistribusi normal (nilai 0,014 dan $<0,001 < 0,05$). Oleh karena itu, digunakan uji lanjut *Mann-Whitney*, yang menunjukkan signifikansi dengan nilai 0,002 (juga $< 0,05$). Hasil uji N-Gain membuktikan bahwa kelas eksperimen (0,79 atau 79%) mendapatkan eskalasi yang lebih kompleks dibandingkan kelas kontrol (0,40 atau 40%), yang mengindikasikan bahwa media ini "Efektif." Hasil kuisioner juga menguatkan temuan ini, dengan tingkat kepraktisan media mencapai 97,14%, masuk dalam kategori "Sangat Praktis."

PEMBAHASAN

Penelitian ini mempergunakan metode R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam mengembangkan media pembelajaran *Smart Exploding Box*. Model ADDIE dipilih karena tahapan kerjanya yang sistematis. Penelitian dimulai dengan analisis di kelas IV SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya, di mana peneliti memperoleh informasi dari wawancara dengan guru tentang

masalah peserta didik yang kurang memahami sikap dan perilaku baik serta kurang termotivasi dalam pembelajaran. Peneliti juga mengamati bahwa banyak peserta didik yang kinestetik, sehingga media pembelajaran yang dapat membuat mereka aktif sangat membantu dalam proses belajar.

Pada tahap perancangan (*design*), media pembelajaran *Smart Exploding Box* disesuaikan dengan tujuan penelitian, yakni untuk memajukan hasil belajar siswa sesuai materi sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Media ini terdiri dari 4 sisi dengan konten yang berbeda: sisi pertama berisi sila Pancasila beserta simbolnya, sisi kedua mengupas pengertian sikap dan perilaku, sisi ketiga berisi permainan untuk menentukan contoh sikap dan perilaku sesuai nilai Pancasila, dan sisi keempat merupakan spinner dengan pertanyaan. Desain instrumen penelitian mencakup validasi ahli materi (12 pertanyaan dengan 3 aspek: isi materi, kelayakan pesan, dan bahasa), validasi ahli media (8 pertanyaan dengan 3 aspek: isi media, tampilan, dan bahasa), angket respon peserta didik (7 pertanyaan dengan jawaban setuju/tidak setuju), wawancara guru (9 pertanyaan), serta Pre-test dan Post-test yang masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Penelitian ini, data kevalidan diperoleh dari dua jenis validasi, yakni validasi media dan materi. Hasil validasi media memperoleh presentase 95%, yang masuk dalam kategori "Sangat Valid", sementara validasi materi juga menerima hasil yang sama, yakni 95%, dengan kategori "Sangat Valid". Selain itu, kedua validator memberikan saran dan masukan untuk meningkatkan kelayakan media *Smart Exploding Box*.

Tahap implementasi dilakukan di kelas IV SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya, dengan membagi peserta didik menjadi kelas eksperimen dan kontrol berdasarkan nilai Pre-test dan Post-test. Di kelas eksperimen, Pre-test diberikan sebelum penggunaan media *Smart Exploding Box*, dan Post-test setelah penggunaan untuk mengukur kenaikan ketangkasan peserta didik. Kelas eksperimen dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing menggunakan media dengan isi berbeda, sementara kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media. Hasil perbandingan N-Gain memastikan bahwa kelas eksperimen mendapat peningkatan yang lebih tinggi (0,79 atau 79%) dibandingkan kelas kontrol (0,41 atau 41%), yang menunjukkan efektivitas media *Smart Exploding Box* dengan kategori peningkatan tinggi.

Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data tidak berdistribusi normal (nilai 0,014 dan $<0,001$, $<0,05$), sehingga dilakukan uji lanjutan Man-Whitney dengan

hasil 0,002, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Ini menunjukkan bahwa media *Smart Exploding Box* efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat dikategorikan sebagai "Sangat Efektif". Data kepraktisan media ditemukan dari angket respon peserta didik dan wawancara guru. Pada skala kecil, angket menunjukkan 100%, dengan kategori "Sangat Praktis", sementara pada skala besar angket menunjukkan 97,14%. Wawancara guru menunjukkan bahwa media sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi "Sikap dan Perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila", dan mudah digunakan, terutama karena peserta didik kelas IV A mayoritas kinestetik.

Menurut detail di atas, ada penyimpulan bahwa media pembelajaran *Smart Exploding Box* layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap dan Perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila". Media ini telah memenuhi rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu dalam hal pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektivitasan. Semua aspek tersebut telah masuk dalam kategori "Sangat Valid", "Sangat Praktis", dan "Sangat Efektif", yang menonjol bahwa media ini sangat mendukung proses pembelajaran. Pada penelitian terdahulu dilakukan oleh Nur Adiah Yuliasri, Rohinana Fitrianis pada tahun 2021 yang berjudul "Pengembangan Media Smart Box dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 Tahun" Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah penggunaan media Smart Box. Secara khusus, terdapat peningkatan sebesar 41% dalam hasil belajar setelah menggunakan media tersebut. Sebanyak 80,4% hasil menunjukkan kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media ini tergolong sangat layak digunakan. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek dan materi yang diteliti, sementara persamaannya adalah keduanya sama-sama memanfaatkan materi pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif, khususnya melalui media Smart Box.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil, dan pembahasan, penelitian pengembangan media pembelajaran *Smart Exploding Box* yang diimplementasikan pada kelas IV SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya menunjukkan hasil yang sangat baik. Media ini memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektivitasan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap dan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila". Proses

pengembangan media ini mengikuti lima tahapan: 1) Analisis (permasalahan, materi, kebutuhan), 2) Desain (perancangan materi, konsep media, desain produk), 3) Pengembangan (media dan perangkat pembelajaran), 4) Implementasi (uji coba skala kecil dan besar pada kelas eksperimen dan kontrol), 5) Evaluasi (validasi media dan perangkat pembelajaran). Hasil validasi ahli media dan materi masing-masing mencapai 95%, dengan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan uji *Man-Whitney*, nilai Pre-test dan Post-test menunjukkan hasil signifikan dengan angka 0,002, yang berarti media ini "Sangat Efektif". Hasil angket respon peserta didik di skala kecil (7 peserta) menunjukkan 100% bahwa media sangat praktis, dan di skala besar (25 peserta kelas eksperimen), angket menunjukkan 97,14% dengan kategori "Sangat Praktis".

Saran yang dapat diberikan terkait pengembangan media "Smart Exploding Box" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi "Sikap dan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila" adalah sebagai berikut: Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media "Smart Exploding Box" dengan ukuran yang lebih besar dan permainan yang lebih menarik bagi peserta didik. Selain itu, diharapkan peserta didik melalui penggunaan media ini dapat lebih memahami sikap dan perilaku sesuai nilai Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media ini agar dapat mengupayakan peserta didik lebih cakap dalam proses pendidikan.

REFERENSI

- Agustin, N., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Njs1EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pendidikan+di+sekolah+dasar&ots=UItxx7XzFJ&sig=RIbSI-8NocqKWT8sHFepLZ_tWX8
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/778>

- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3071>
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- Azlina, N., Maharani, A., & ... (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Bidang Pendidikan Sebagai Upaya Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Indonesian Journal of ...* <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit/article/view/131>
- Banurea, R. D. U., Simanjuntak, R. E., & ... (2023a). Perencanaan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan ...* <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/52>
- Banurea, R. D. U., Simanjuntak, R. E., & ... (2023b). Perencanaan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan ...* <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/52>
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi konsep pendidikan menurut ki hajar dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1151>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1387>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1148>
- Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2187>
- Mashudi, R. M., Sahra, R. N. A., Ridanti, R. A., & ... (2023). Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. ... *Pendidikan Dasar dan ...* <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5716>
- Maulidiana, F., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di

- SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *Innovative: Journal Of Social* <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9376>
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., & ... (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=NtruDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=pendidikan+di+sekolah+dasar&ots=YL9R_UNq6q&sig=79pveM9PwMIT6toBTrrPRZDP8hc
- Putri, D. B., Karomah, F. M., & ... (2024). Penerapan Media Smart Box Dengan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 1 Gumul Materi Sumber Daya Alam. ... *Dan Pembelajaran| E* <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/178>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Ayuni, F., & ... (2023). Kesiapan Sekolah Dalam Proses Penerapan Kurikulum Merdeka Di SD. *Innovative: Journal Of* <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/709>
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3994>
- Simanjuntak, H., Endaryono, M. B. T., Sinaga, D., & ... (2022). *Mutu Pendidikan Untuk Jenjang Sekolah Dasar*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=OChdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA79&dq=pendidikan+jenjang+sd&ots=sBt1OHexFR&sig=hl8HCfWdfCRJgrf2wDOs2bw5Hqg>
- Sudaryono, S. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. *Jakarta: Kencana*.
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1–11.
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan pendidikan merdeka belajar (telaah metode pembelajaran). *Jurnal ilmiah mandala education*. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/1121>