BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai proses belajar mengajar untuk menyalurkan ilmu kepada siswa agar mengetahui apa yang diajarkan. Untuk mencapai tujuan ini, pendidik menggunakan berbagai macam model, strategi, metode, pendekatan, taktik, dan teknik pembelajaran. Pembelajaran ini mencakup semua mata pelajaran untuk mengajarkan kepada siswa, dan mencakup konsep pendidikan dan pembelajaran yang dilaksanakan oleh semua pendidik.¹ Pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses yang terencana untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan pembelajaran dapat memberikan pengetahuan kepada guru dan siswa serta memotivasi mereka untuk memperolehnya. Tujuan pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mendorong pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar. Interaksi yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

Adapun pembelajaran pada kurikulum merdeka, pendidik memiliki kebebasan untuk menetapkan tujuan dan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa memiliki kesempatan untuk berinisiatif, memiliki suara dan memiliki kepemilikan terhadap proses pembelajaran mereka dan

¹ Aslan, Aslan. *Pengantar Pendidikan*. (Makassar: Mitra Ilmu, 2023). 17

memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.² Kurikulum merdeka tidak membawa ide baru tentang pembelajaran. Akan tetapi, pembelajaran pada kurikulum merdeka itu pembelajaran yang berdiferensiasi atau berpusat pada siswa. Untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan yang optimal sesuai dengan kebutuhan dan potensinya, setiap siswa harus dibantu dengan kecepatan dan karakteristik belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Aktivitas belajar siswa, seperti keinginan untuk bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, serta menjawab pertanyaan guru, merupakan salah satu faktor penting yang mencerminkan pencapaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.³

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah individu mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui evaluasi akademik dan non-akademik.⁴ Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai melalui proses pembelajaran yang dirancang oleh guru dan pelaksana pendidikan lainnya. Untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan yang optimal sesuai dengan kebutuhan dan potensinya, setiap siswa harus dibantu dengan kecepatan dan karakteristik belajar yang sesuai dengan

² Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2): 151-168

³ Fitriyah dan Moh Bisri, Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Keragaman dan Keunikan Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, Vol 9, No 2, Mei 2023

⁴ Yuliana, N., & Sari, M. D. (2021). Analisis hasil belajar berdasarkan pendekatan pembelajaran inovatif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 112–121.

kebutuhannya. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran yang kontekstual terbukti mampu memperbaiki kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang merupakan indikator penting dari hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar yang kurang maksimal sering kali disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal mencakup kurangnya motivasi, konsentrasi, atau strategi belajar yang efektif dari siswa.⁵ Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar yang kurang kondusif, keterbatasan akses terhadap sumber belajar, atau metode pengajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, siswa tidak mampu memahami materi dengan baik, yang berdampak pada rendahnya hasil evaluasi belajar, termasuk pada kemampuan mereka untuk mengerjakan tugas dan ujian. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi siswa dengan upaya belajar yang mereka lakukan. Ketika nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) belum tercapai, hal ini menjadi indikator bahwa siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih intensif dan terarah. Guru perlu mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi siswa, baik dalam memahami materi maupun dalam penerapan konsep. Selain itu, diperlukan bimbingan tambahan, seperti remedial teaching, pemberian tugas-tugas yang relevan, atau penggunaan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memperbaiki pemahaman mereka. Partisipasi aktif dari orang tua dalam mendukung proses belajar di rumah juga penting untuk membantu siswa

⁵ Halimah Tusaddiyah Siregar, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI, *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol 2, No 2, 2024

mencapai KKTP dan meningkatkan pencapaian akademik mereka secara keseluruhan.

Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Namun tidak semua guru bisa menggunakan media yang ada saat ini. Hal tersebut dapat dilihat saat guru melakukan proses pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mengharuskan siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila adalah norma dalam kehidupanku. Minimnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dikaitkan dengan kurangnya keterlibatan aktif siswa dan tidak optimalnya metode pembelajaran yang digunakan.

Pada kelas V MI Bilingual Al Islam ditemukan adanya kendala dalam pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran.⁷ Media dalam penyampaian pembelajaran masih kurang pemahaman Media pembelajaran yang belum digunakan dalam materi norma dalam kehidupanku masih kurang mampu secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di kalangan siswa yang sering kali menunjukkan kurangnya antusias terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan

⁶ Abd. Hafid, Sumber Dan Media Pembelajaran, *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, Vol. 6, No. 2, 2016, hal. 69–78

⁷ Data hasil wawancara dengan Ustadzah April, S.Pd selaku guru kelas, kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro, 30 September 2024

pendidik yang masih mengandalkan media konvensional, seperti buku paket dan sumber materi dari internet, seperti *Google* dan *YouTube*, tanpa adanya inovasi yang berarti dalam penyajian pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran terasa monoton, kurang variatif, dan gagal menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan mengapresiasi materi yang diajarkan. Variasi dalam metode pembelajaran yang interaktif dan kontekstual diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.⁸

Dalam proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Metode ini memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi secara langsung kepada siswa, memberikan penjelasan yang detail mengenai materi pelajaran. Namun, metode ceramah yang berkepanjangan sering kali membuat siswa kurang terlibat. Selain itu guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik seperti poster dan ppt, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.⁹ Guru sesekali menggunakan kuis setelah pembelajaran sebagai alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Dengan kuis, guru dapat memperoleh umpan balik langsung mengenai tingkat pemahaman siswa, serta mengidentifikasi area yang mungkin perlu penjelasan lebih lanjut. Selain itu, kuis juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka merasa lebih bersemangat untuk mengulang dan mencerna kembali informasi yang telah

⁸ Observasi Pra-Penelitian, MI Bilingual Al Islam Sukomoro, 19 Juni 2024

⁹ Data hasil wawancara dengan Ustadzah April, S.Pd selaku guru kelas, kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro, 30 September 2024

dipelajari. Dengan cara ini, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih konkret dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih konkret dan menarik. Hal ini dapat berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Namun, kenyataannya, masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Hal ini terlihat dari minimnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan berbagai media yang tersedia ke dalam proses pembelajaran, baik media konvensional maupun digital. Selain itu, kurangnya inovasi dan kreativitas dalam merancang pembelajaran membuat pemanfaatan media menjadi terbatas pada pendekatan yang sudah ada, seperti penggunaan buku teks atau pencarian materi secara sederhana di internet. Dengan demikian, guru belum mampu bekerja secara efektif dalam mengolah dan menggunakan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa.¹⁰ Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan

¹⁰ Yenni Sihombing, Bongguk Haloho, Ulung Napitu, Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 8. No. 2 Juni 2023

proses belajar secara efisien dan efektif.¹¹ Media pembelajaran sebagai komponen terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa lebih interaktif. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat perantara untuk menyampaikan sebuah informasi berupa materi pembelajaran sehingga fokus dan perhatian siswa diarahkan pada kegiatan proses pembelajaran.¹² Selain itu media juga membantu untuk menjadi daya tarik dalam proses pembelajaran di sekolah. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar, dan dibaca. Uraian dan pendapat para ahli tersebut menyimpulkan media adalah alat bantu, yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang menarik untuk digunakan. Dengan menggunakan media, proses pengajaran akan tersampaikan dengan baik dan pembelajaran tidak menjadi monoton. Sehingga, target yang diharapkan bisa terlaksana dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat membantu siswa SD memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Guru juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Dengan menggunakan berbagai alat dan sumber belajar, seperti video, presentasi interaktif, dan aplikasi edukasi. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran tidak

¹¹ Yurmida, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Pada Anak Kelompok B Tk Pertiwi I Kota Jambi, *Jurnal Literasiologi*, Vol 2, No 1, 2019

¹² Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018)

hanya membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas praktis dan kolaboratif. Dengan pendekatan ini, guru dapat memenuhi beragam gaya belajar siswa, sehingga setiap individu memiliki kesempatan yang lebih baik untuk memahami materi dan mengembangkan kemampuan kritis serta kreatif mereka.¹³

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi norma dalam kehidupanku. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan adalah *Smart Box*, yaitu sebuah kotak pintar yang dilengkapi dengan visual yang menarik yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan menyenangkan.

Media *Smart Box* merupakan alat yang memuat gambar dan materi yang digunakan guru ketika pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan biasanya berbentuk kotak yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.¹⁴ Penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat memberikan banyak manfaat. Pertama, *Smart Box* dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang sulit dipahami melalui media visual dan animasi interaktif. Hal ini dapat membantu siswa SD memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih

¹³Sudjana, N., & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.

¹⁴Basori, B. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Kotak Pintar di TK Mujahadah". *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58, 2020. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>

mudah. Kedua, *Smart Box* dapat menyediakan aktivitas dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.¹⁵ Selain itu, *Smart Box* juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan instruksi dan umpan balik pembelajaran secara lebih menarik. *Smart Box* dalam penggunaannya memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar siswa.¹⁶

Penggunaan *Smart Box* dalam pembelajaran sekolah dasar (SD) diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru dapat mengintegrasikan fitur *Smart Box* ke dalam modul pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, *Smart Box* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *Smart Box* masih belum banyak dikembangkan secara luas di lingkungan sekolah. Padahal, media ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam

¹⁵Sudjana, N., & Rivai, A. Media Pembelajaran: Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung: Sinar Baru Algensindo, (2020)

¹⁶ Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554. (2024).

mengembangkan inovasi media pembelajaran di sekolah. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *Smart Box* juga perlu mempertimbangkan aspek kelayakan dan efektivitas. Media pembelajaran harus memenuhi kriteria-kriteria tertentu, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan ketersediaan sumber daya yang diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar MI Bilingual Al Islam Sukomoro. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran di sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Judul yang akan digunakan oleh peneliti berdasarkan latar belakang di atas adalah ***“Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro”***.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi norma dalam kehidupanku untuk siswa kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan mata pelajaran Pendidikan

Pancasila materi norma dalam kehidupanku kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro terhadap materi norma dalam kehidupanku sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Smart Box*?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Smart Box* pada muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro.
3. Untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Box* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Smart Box* sesuai dengan materi, secara rinci maka spesifikasinya sebagai berikut :

1. *Smart Box* sesuai dengan materi pembelajaran kelas V dengan materi norma dalam kehidupanku, Media *Smart Box* ini termasuk jenis konvensional 3D.

2. Media pembelajaran *Smart Box* ini terbuat dari bahan triplek dan akrilik berbentuk balok berdiri yang bisa dibuka tutup, bahan triplek dipilih karena lebih kuat untuk setiap sisi box yang akan dibuat, dengan ukuran yaitu : panjang 38 cm, lebar 38 cm, dan tinggi 55 cm.
3. Media pembelajaran *Smart Box* ini dilengkapi materi dan gambar yang relevan, serta kuis permainan yang merangsang dan menyenangkan.
4. Media pembelajaran *Smart Box* dibagi menjadi 4 sisi bagian, dan setiap sisi dibedakan fungsinya, mulai dari penjelasan materi, kuis, evaluasi, dan game, dan di setiap sisi itu gambar dan warna berbeda, media *Smart Box* ini juga dilengkapi dengan spinner untuk menarik rasa semangat siswa.
5. Produk ini dapat digunakan dan dimainkan oleh 3-5 anak sekaligus, selain itu produk ini juga dirancang untuk meningkatkan kreatifitas dan perkembangan otak anak.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro melalui pengembangan media *Smart Box* adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *Smart Box*, pada jenjang pendidikan

sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Sebagai alat bantu belajar memberikan pengalaman belajar dengan media yang merangsang semangat siswa dan membantu mereka memecahkan masalah.
- 2) Siswa diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 3) Membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan pemahaman serta gaya belajar yang berbeda.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai sumber media pembelajaran dan penunjang proses kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- 2) Untuk menambah wawasan dan sebagai referensi guru tentang media pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan siswa.
- 3) Membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan khususnya dalam hal inovasi media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan gambaran dan motivasi kepada sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan kualitas sekolah, kualitas pembelajaran, dan kualitas pengajaran.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian dan pengembangan produk ini dapat dijadikan bahan evaluasi dan masukan untuk meningkatkan pembelajaran aktif. Peneliti ini juga dapat menambah wawasan berfikir kreatif peneliti dalam merangkai dan membuat media pembelajaran *Smart Box* yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam melakukan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Belum ada pengembangan media *Smart Box*, terutama di pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Bilingual Al Islam Sukomoro.
- b. Pengembangan media pada saat uji coba dapat membuahkan hasil yang baik dan menunjang proses belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman yang lebih luas.
- c. Media pembelajaran *Smart Box* dirancang secara inovatif untuk menarik perhatian siswa serta merangsang pemikiran kritis, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media *Smart Box* yang berisi materi norma dalam kehidupanku yang terdapat dalam muatan Pendidikan Pancasila Kelas V semester 2 khusus nya materi norma dalam kehidupanku.
- b. Peneliti memfokuskan pembuatan produk media pembelajaran *Smart Box* hanya untuk siswa kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro.
- c. Uji coba produk hanya dilakukan di MI Bilingual Al Islam Sukomoro.
- d. Media ini memiliki ukuran yang minimalis, sehingga tidak memungkinkan digunakan secara bersamaan oleh banyak siswa. Oleh karena itu, siswa harus bergiliran saat memainkan media tersebut secara bergantian untuk memastikan setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dapat membantu untuk membandingkan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini. Hal ini membantu menghindari duplikasi penelitian yang sama dan mengetahui ciri-ciri yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Beberapa temuan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Adiyah Yuliasri, Rohyana Fitriani, Baiq Shofa menunjukkan media *smart box* dari materi dan tampilan menurut ahli (*expert judgment*) berkategori “baik” dan tampilan media berkategori “sangat baik”. Terdapat perbedaan nilai

sebelum dan sesudah media *smart box* hasil yaitu 41% mulai berkembang sebelum menggunakan media *smart box* dan sesudah menggunakan diperoleh hasil 80,4% berkembang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *smart box* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.¹⁷

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tiara Intan Cahyaningtyas, Endang Sri Maruti, Vivi Rulviana, Rizka Rahmawati menunjukkan uji validitas ahli media menunjukkan presentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak dan validitas ahli materi dengan presentase sebesar 79% dengan kategori layak. Daya tarik media dapat dilihat dari angket uji coba yang di jawab oleh siswa dengan hasil presentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Keefektifan media dalam menunjang pembelajaran dapat dilihat dari hasil rata rata pretest sebesar 58 setelah menggunakan media didapat hasil posttest sebesar 86. Dapat disimpulkan bahwa media smart box dikatakan layak, menarik dan efektif digunakan oleh siswa tuna grahita.¹⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Elfin Purnama Sari, Frendy Aru Fantiro, Ima Wahyu Putri Utami menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran smart box berbasis permainan monopoli kalimat transitif dan kalimat intransitif memperoleh hasil validasi materi sebesar 92% dan hasil validasi media sebesar 94%. Kedua validasi tersebut masuk kategori sangat valid diimplementasikan. Sedangkan angket

¹⁷ Nur Adiyah Yuliasri, Rohyana Fitriani, Baiq Shofa Ilhami, "Pengembangan Media Smart Box dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Care* 2021

¹⁸ Tiara Intan Cahyaningtyas, Endang Sri Maruti, Vivi Rulviana, Rizka Rahmawati, "Pengembangan Media Smart Box untuk Anak Tuna Grahita". (*Jurnal Paedagoria* 2024).

respon peserta didik mendapat nilai sebesar 92 % dan hasil angket respon guru sebesar 92%. Dari kedua angketrespon tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dapat di artikan bahwa pengembangan media pembelajaran smart box berbasis permainan monopoli kalimat transitif dan kalimat intransitif dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.¹⁹

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Sukaryanti, Murjainah, Sylvia Lara Syaflin menunjukkan data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keragaman lingkungan belajar kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti Indonesia untuk siswa kelas IV SD berdasarkan penilaian validasi yang diperoleh misalnya 3 orang dosen yang dinilai pada semua aspek yaitu: struktur, isi dan bahasa. 87,7%, Keanekaragaman terbukti praktis berdasarkan survei siswa, rata-rata 88,7% di kelas I dan 96,7% di kelas I memenangkan si kecil. pada fase kelompok dan lingkungan belajar kotak intar keragaman yang dikembangkan Indonesia untuk siswa kelas IV SD yang dampak efektif atau potensialnya meningkat sebesar 80,3 persen. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan keragaman lingkungan pembelajaran kotak cerdas untuk siswa kelasIV SD di Indonesia telah terbukti valid, layak dan berpotensi berdampak.²⁰

¹⁹ Elfin Purnama Sari, Frendy Aru Fantiro, Ima Wahyu Putri Utami, "Pengembangan Media Smart Boxberbasis Permainan Monopoli dalam Kalimat Transitif Dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024

²⁰ Ayu Sukaryanti, Murjainah, Sylvia Lara Syaflin, "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Pendidikan* , 2023.

5. Thesis oleh Siti Sulaedah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Of ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS”, menghasilkan media *smart box* yang meningkatkan semangat belajar, serta menciptakan suasana menyenangkan saat pembelajaran IPS. Media pembelajaran *smart box* yang dikembangkan peneliti mendapat hasil valid untuk digunakan serta efektif meningkatkan hasil belajar IPS siswa.²¹
6. Penelitian yang dilakukan oleh Suci Maharani dkk, menunjukkan bahwa hasil validasi oleh validator ahli materi memperoleh presentase rata-rata 87,5 % dengan kategori “Sangat Layak”, sedangkan hasil validasi oleh validator ahli desain media memperoleh presentase rata-rata 93% kategori “Sangat Layak”. Uji praktikalitas melalui angket respon guru memperoleh hasil presentase 93% kategori “Sangat Praktis”. Uji keefektifan media dapat diketahui setelah menggunakan media yang dikembangkan, nilai rata-rata siswa meningkat dari sebelum menggunakan media yaitu 63,75 kategori “Tidak Tuntas” menjadi 86,25 kategori “Tuntas” setelah menggunakan media.²²
7. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Luthfia, Denada Rifka Netiara menunjukkan bahwa media Smart Box secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKN, khususnya pada materi Pancasila. Siswa lebih berminat, terlibat aktif, dan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila juga meningkat. Smart Box pun dinilai sebagai

²¹ Siti Sulaedah, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Of Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Dalam Pembelajaran IPS” (Universitas Sunan Muria Kudus, 2021).

²² Suci Maharani dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 065006 Belawan TA. 2023/2024”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 8 No 2, 2024

alternatif efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di era digital.²³

Tabel 1.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian

No	Judul	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nur Adiyah Yuliastri, Rohyana Fitriani, Baiq Shofa Ilhami (<i>Jurnal CARE</i> tahun 2021). Dengan judul “ <i>Pengembangan Media Smart Box dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun</i> ”.	Perbedaannya yaitu dalam penelitian tentang materi yang digunakan dan kelas yang akan di uji coba peneliti.	Relevansi penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media <i>smart box</i> .	-Subyek penelitian merupakan siswa Kelas V MI Bilingual Al Islam Sukomoro, Nganjuk -Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan
2.	Tiara Intan Cahyaningtyas, Endang Sri Maruti, Vivi Rulviana, Rizka Rahmawati (<i>Jurnal Paedagoria</i> tahun 2024). Dengan judul “ <i>Pengembangan Media Smart Box untuk Anak Tuna Grahita</i> ”.	- <i>Smart Box</i> masih menggunakan kardus sedangkan peneliti menggunakan triplek. -Subjek penelitian ini adalah anak berkebutuhan khusus tuna grahita sedangkan subjek peneliti mengacu pada siswa Kelas V SD.	-Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran <i>smart box</i> . -Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D. -Sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE.	minat belajar siswa dengan menggunakan media yang dikembangkan ini. -Media ini dikembangkan sesuai dengan buku ajar yang digunakan di MI Bilingual Al Islam Sukomoro, Nganjuk yang menjadi subjek penelitian dan pengembangan.
3.	Elfin Purnama Sari, Frendy Aru Fantiro, Ima Wahyu Putri Utami (<i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i>), Dengan judul “ <i>Pengembangan Media Smart Boxberbasis Permainan Monopoli dalam Kalimat Transitif Dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar</i> ”, 2024.	Media Smart Box berbasis monopoli .	-Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran <i>smart box</i>	
4.	Ayu Sukaryanti, Murjainah, Sylvia Lara Syaflin (<i>Jurnal Pendidikan</i> tahun	Subjek peneltian ini adalah siswa kelas 4 sedangkan subjek	-Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran	

²³ Putri Luthfia, Denada Rifka Netiara, “Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Pkn pada Materi Pancasila”, *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, Vol 8 No. 6, 2024

No	Judul	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
	2023). Dengan judul “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD</i> ”.	peneliti pada siswa kelas V.	<i>smart box</i> -Sama-sama menggunakan metode penelitian R&D.	
5.	Thesis yang berjudul “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Of ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran IPS</i> ” (Siti Sulaedah, 2021)	Media menggunakan materi pembelajaran IPS kelas VI SD	Mengembangkan media pembelajaran <i>smart box</i> .	
6.	Suci Maharani dkk, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 065006 Belawan TA. 2023/2024</i> ”, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 8 No 2, 2024.	-Media menggunakan materi Membaca Permulaan. - Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 sedangkan subjek peneliti pada siswa kelas V.	Mengembangkan media pembelajaran <i>smart box</i> .	
7.	Putri Luthfia, Denada Rifka Netiara, “ <i>Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Pkn pada Materi Pancasila</i> ”, Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier, Vol 8 No. 6, 2024	Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sedangkan subjek peneliti pada siswa kelas V.	-Sama sama mengembangkan media <i>smart box</i> - Sama sama menggunakan materi pendidikan pancasila	

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan

memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.²⁴ Pengembangan merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan tujuan yang jelas dan rencana yang matang untuk menciptakan serta memperbaiki, sehingga menghasilkan produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dalam usaha menciptakan standar yang lebih baik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai.²⁵ Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.

3. Media *Smart Box*

Media *Smart Box* adalah sebuah kotak yang berisi alat-alat untuk belajar yang merupakan media atau alat untuk menyampaikan informasi, berupa persegi dengan dua bagian atau dua posisi untuk huruf dan gambar. *Smart Box* adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar.

²⁴ Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, Layla Iklimah (2022). *Jurnal Pendidikan. Pengembangan Bahan Ajaran Media*

²⁵ Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* Vol.2 No.3, 441.

4. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran pengembangan kepribadian yang menjelaskan tentang landasan dan tujuan, sejarah paham kebangsaan Indonesia, Pancasila sebagai sistem filsafat, Pancasila sebagai ideologi nasional bangsa dan negara Indonesia, Pancasila dalam konteks kenegaraan RI, Pancasila sebagai etika politik dan Pancasila sebagai paradigma dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator pencapaian kompetensi peserta didik yang diukur melalui perbandingan skor pretest sebelum penerapan media pembelajaran dan skor posttest setelah penerapan media tersebut. Peningkatan skor posttest menunjukkan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik.