

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila adalah usaha terencana untuk menanamkan nilai-nilai pancasila kepada warga negara agar memiliki karakter, kepribadian, dan moral yang sesuai dengan ideologi bangsa Indonesia.¹ Mata pelajaran Pendidikan Pancasila juga memiliki karakteristik berbasis pada nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa dan bersifat normatif dan aplikatif, tidak hanya di pahami sebagai teori, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti menekankan pada pemahaman nilai, penghayatan, dan pengamalan Pancasila yang menjadi landasan dalam pengembangan sikap moral, etika, dan sosial.² Pendidikan Pancasila penting dalam kurikulum pendidikan dasar di Indonesia, karena berperan dalam membentuk karakter dan kesadaran warga negara yang baik serta bertanggung jawab. Pada tingkat Sekolah Dasar, terutama kelas IV, pengajaran Pendidikan Pancasila berfokus pada pendekatan kontekstual dan pemahaman siswa tentang dasar-dasar kenegaraan, nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban warga negara, serta prinsip-prinsip demokrasi yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti di masyarakat atau yang mereka alami langsung.³

¹ Kaelan. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Paradigma.

² Daryanto. (2014) *Pendidikan Pancasila : Konsep dan Aplikasinya dalam Kehidupan Sehari-hari*.

³ Sumantri, M., & Rahardjo, D. (2018). Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*

Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV MIN 2 Kota Kediri diperoleh data bahwasannya selama proses pembelajaran berlangsung, guru hanya memberikan pembelajaran melalui buku paket dan hanya menggunakan metode ceramah, hal ini menyebabkan banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, peserta didik merasa bosan dan jenuh karena dalam pembelajaran tersebut sudah biasa dan juga kurangnya interaksi siswa dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Guru menggunakan sarana media pembelajaran yang tersedia di sekolah sebagai gambaran pembelajaran, namun media tersebut kurang memenuhi kebutuhan atau kelangkaan⁴. Media yang digunakan guru adalah media gambar pada buku pelajaran siswa saja, karena belum didukung oleh sarana dan prasarana media pembelajaran yang terkait langsung dengan interaksi siswa. Sedangkan perlunya kita ketahui bahwasanya mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari banyak menggunakan pembelajaran secara langsung (praktik) dan juga terlibatnya siswa dalam interaksi daripada banyak materi yang diberikan. Guru hanya menggunakan modul ajar sebagai acuan dalam

⁴ Wawancara dengan Endah Cahyawati, tanggal 9 September 2024 di MIN 2 Kota Kediri

memberikan sebuah materi, karena guru dalam kegiatan pembelajaran selalu menggunakan modul ajar sehingga metode yang digunakan hanyalah metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung pemahaman siswa, sehingga pemahaman siswa pun masih tergolong rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan perbaikan dalam media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep dan materi dalam proses pembelajaran terutama pada Pendidikan Pancasila agar lebih mudah dan menyenangkan. Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan sikap siswa sebagai warga negara yang baik. Melalui metode pembelajaran yang tepat, Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban mereka, serta nilai-nilai yang diperlukan dalam masyarakat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan perbaikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan menarik. Pembelajaran interaktif mengintegrasikan berbagai metode seperti diskusi kelompok, simulasi, permainan peran, hingga pemanfaatan media yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran menjadi lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta memperkuat pemahaman

konsep-konsep Pendidikan Pancasila.⁵ Keberhasilan belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran, karena media berfungsi sebagai alat bantu yang mampu memperjelas informasi, meningkatkan perhatian, dan mempermudah pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan Heinich dkk. (1996) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang indera, meningkatkan minat, dan mempercepat proses belajar⁶.

Bedasarkan permasalahan yang ada di atas, maka diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mempermudah komunikasi dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik secara terstruktur, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu bentuk media pembelajaran yang relevan dan dapat di kembangkan adalah media Smart Box sebagai media interaktif. Peneliti mengembangkan media pembelajaran konvensional berupa Smart Box dengan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai subjek penelitian. Media Smart Box merupakan media pembelajaran konvensional berbentuk kotak yang dirancang secara kreatif dan menarik untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Media ini terbuat dari bahan triplek atau kayu ringan dengan ukuran panjang 45 CM x 30 CM yang disesuaikan agar mudah dibawa dan digunakan. Di dalam Smart Box terdapat berbagai komponen

⁵ Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching*. metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif, yang relevan dengan pembelajaran PKN.

⁶ Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smalindo, S.E. *Instructional Media and Technologies for Learning*.

seperti gambar, kartu soal, kartu jawaban, bacaan materi, dan kuis, media ini juga memiliki warna yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa, Smart Box dirancang sesuai dengan materi pelajaran yaitu materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Setiap komponen dalam Smart Box disusun sedemikian rupa agar memudahkan siswa dalam memahami konsep melalui pendekatan visual, kinestetik, dan interaktif. Media ini juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan langkah-langkah kegiatan yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain (*learning by doing*), sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan partisipatif. Smart Box mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa yang mengoptimalkan penggunaan visual dan verbal dalam proses belajar. Penggunaan *Smart Box* dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek dan membantu siswa memahami konsep mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang abstrak dengan cara yang lebih konkrit dan interaktif. Menurut rahmawati penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan partisipasi kelas. Rahmawati menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi yang ada di dalam kotak *Smart Box*.⁷ penggunaan *Smart Box* dalam kelas dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa yang menggunakan *Smart Box* menunjukkan

⁷ Rahmawati, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Smart Box dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.

antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional.⁸ Keefektifan media pembelajaran *Smart Box* dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, kemandirian belajar, dan memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa. Penggunaan *Smart Box* dalam pendidikan dapat menjadi solusi inovatif untuk mendukung proses belajar yang lebih interaktif dan efektif, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

Kelebihan dari media *Smart Box* ini yaitu, dapat memberikan tampilan visual atau gambar subyek yang sebenarnya dalam bentuk kecil, dan dapat melibatkan peserta didik dalam penggunaan media, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran. Media *Smart Box* ini juga dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat pada peserta didik. Hal ini di perkuat oleh penelitian yang relevan yaitu penelitian oleh Jovanka Oktavia, Nurdinnah Hanifah dan Rana Gustian dari Universitas Pendidikan Indonesia tentang media *Smart Box* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV, menghasilkan peningkatan hasil belajar dengan jumlah 28 peserta didik kelas IV B SDN Margamukti menjadi subyek dalam penelitian dengan melakukan 2 siklus. Berdasarkan temuan peneliti menunjukkan persentase ketuntasan belajar sebelum menerapkan media *Smart Box* pada pra siklus (64%), siklus I (36%), siklus II (89%). Melihat persentase ketuntasan siklus II sebesar 89% menandakan penetapan indikator keberhasilan sebelumnya sebesar 85% telah terpenuhi,

⁸ Rizki, M., & Sari, D. (2021). "Pengaruh Media Pembelajaran *Smart Box* Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 15-24.

sehingga berhasilnya penelitian yaitu pada siklus II. Maka disimpulkan peningkatan hasil belajar kelas IV SD materi kewajiban dan hak dapat dicapai dengan penerapan media *Smart Box*.⁹

Dari pemaparan beberapa permasalahan diatas, selanjutnya peneliti menetapkan fokus permasalahan pada pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik cenderung kesulitan dalam memahami materi dan merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dari latar belakang permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Smart Box* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV MIN 2 Kota Kediri”**.

⁹ Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Nurdinah Hanifah, & Rana Gustian Nugraha. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Kewajiban dan Hak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545-554.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV?
2. Bagaimana kelayakan media Pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV
2. Untuk menguji kelayakan media Pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV
3. Untuk menganalisis keefektifan media Pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV

D. Spesifikasi Produk

Smart Box Pendidikan Pancasila adalah media pembelajaran konvensional yang dirancang untuk membantu siswa kelas 4 SD memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila. Media ini menggabungkan elemen visual dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, perancang memiliki kriteria sebagai berikut

1. Komponen Produk

- a. Kotak Pembelajaran: Berbahan Triplek yang kuat dan ramah lingkungan.
- b. Buku Panduan: Buku berisi materi Pancasila, kegiatan, dan petunjuk penggunaan.
- c. Flashcard: Kartu bergambar yang menjelaskan sila-sila Pancasila secara visual.
- d. Permainan Edukatif: Board game sederhana yang mengajak siswa untuk belajar melalui permainan.
- e. Poster Pancasila: Poster berukuran besar yang menampilkan sila-sila Pancasila dengan ilustrasi menarik.

2. Fitur Utama

- a. Interaktivitas: Memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antar siswa melalui kegiatan kelompok.
- b. Visualisasi Materi: Penggunaan gambar dan grafik untuk memudahkan pemahaman konsep Pancasila.
- c. Aktivitas Praktis: Menyediakan permainan dan tugas kreatif yang mengaitkan nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari.

- d. Penyampaian yang Menarik: Desain yang colorful dan menarik untuk menarik perhatian siswa.

3. Keunggulan Produk

- a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi PPKn.
- b. Menyediakan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
- c. Dapat digunakan dalam berbagai setting pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

4. Cara Penggunaan

- a. Persiapan: Siapkan *Smart Box* dan semua komponen di dalamnya.
- b. Pengantar Materi: Gunakan buku panduan untuk menjelaskan topik Pancasila.
- c. Diskusi: Ajak siswa berdiskusi tentang setiap sila dengan menggunakan flashcard.
- d. Permainan: Laksanakan permainan edukatif yang terdapat dalam box.
- e. Refleksi: Diskusikan bersama siswa bagaimana mereka dapat menerapkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

E. Pentingnya Penelitian

Media konvensional *Smart Box* memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa, dengan menggabungkan elemen visual dan auditori yang dapat memperkuat pemahaman materi. Pentingnya media ini terletak pada

kemampuannya untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, *Smart Box* juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, sehingga mengembangkan keterampilan sosial dan kritis yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran *Smart Box* juga dapat dijadikan referensi bagi pihak sekolah untuk berinovasi didalam bidang pendidikan dan pembelajaran, dengan menyuguhkan media pembelajaran yang sesuai dan menarik sebagai sarana perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

1. Bagi Pendidik

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran visual *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 sangat penting bagi pendidik karena memberikan metode pengajaran yang lebih variatif dan inovatif. Dengan media ini, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, *Smart Box* mempermudah proses evaluasi melalui proyek dan presentasi, memungkinkan pendidik untuk mengukur capaian belajar siswa secara lebih akurat.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran visual *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan media yang menarik dan interaktif, siswa dapat memahami konsep-konsep kewarganegaraan,

seperti hak dan kewajiban, dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *Smart Box* memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam kegiatan kelompok, mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan kreativitas mereka. Hal ini tidak hanya membantu mereka dalam mencapai kompetensi yang diharapkan, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran visual *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 sangat penting bagi sekolah karena berkontribusi pada inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga yang modern dan adaptif.

4. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran visual *Smart Box* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 sangat penting bagi peneliti karena memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi inovasi dalam pendidikan yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dengan mengkaji dampak penggunaan media ini, peneliti dapat menghasilkan data dan temuan yang berharga untuk pengembangan metodologi pendidikan yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi pada literatur akademik mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan,

serta membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut dalam menciptakan solusi pembelajaran yang relevan dan adaptif di era digital.

F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Smart box ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam bentuk nyata (konkret) dengan menyuguhkan beberapa materi nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Media pembelajaran *Smart Box* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam materi pelajaran nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pengembangan media ini terdapat beberapa batasan-batasan didalam implementasinya, diantaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* didesain dan dibuat hanya untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pengembangan media ini hanya bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada kelas IV MIN 2 Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Bedasarkan hasil penelitian yang ada, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Aminah dan Eka	Menggunakan jenis	Mata pelajaran yang hendak

	Yusnaldi dengan judul “Pengembangan Media <i>Smart Box</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah	penelitian (<i>Research and Development</i>) dan menggunakan model pengembangan ADDIE	diambil oleh penulis adalah pendidikan pancasila (PKN), sedangkan mata pelajaran yang diambil oleh Siti Aminah dan Eka Yusnaldi adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
2.	Jovanka Oktavia Venneza Zahra Nurdinnah Hanifah dan Rana Gustian Nugraha dengan judul “Penerapan Media <i>Smart Box</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Kewajiban dan Hak	Sama-sama mengambil mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.	Penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini, adalah jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Jovanka Oktavia Venneza Zahra dan Rana Gustian Nugraha menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3.	Ayu Sukaryanti, Murjainah dan Sylvia Lara dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD	sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>).	Materi penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan materi penelitian yang dilakukan oleh Ayu Sukaryanti, Murjainah dan Sylvia Lara adalah Keragaman di Indonesia
4.	Nur Adiyah, Rohyana Fitriani dan Baiq Shofa Ilhami dengan judul “Pengembangan Media <i>Smart Box</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>)	penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada acuan yang dipilih oleh Nur Adiyah, Rohyana Fitriani dan Baiq Shofa Ilhami yaitu mengacu pada kemampuan kognitif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis mengacu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
5.	Indah Dwi Pratiwi1, Ariyanto, dan Sumardi dengan judul “Penggunaan Media <i>Smart Box</i> Untuk Peningkatan Sikap Kemampuan Mengenal Bentuk – Bentuk Geometr	sama-sama menggunakan jenis media <i>Smart Box</i> sebagai objek penelitian	Penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini, adalah jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Indah Dwi Pratiwi1, Ariyanto, dan Sumardi menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
6.	Mardiati Solihah dengan judul “Pengembangan Media <i>Smart Box</i> Berbasis Pattern Recognition Untuk Kemampuan Membaca Anak Berkebutuhan	sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>).	penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada acuan yang dipilih oleh/ Mardiati yaitu mengacu pada kemampuan membaca anak

	Khusus		berkrbutuhan khusus, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis mengacu pada mata pelajaran PKN kelas 4 dengan materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
7.	Kristina Adelina Sitio, Margaretta Berliana, Nisha Moyta Saragih dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Smart Box</i> Meningkatkan Minat Belajar Ppkn Di Smpn 19 Jambi	sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>).	dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada kelas yang dipilih oleh Kristina Adelina Sitio, Margaretta Berliana, Nisha Moyta Saragih yaitu untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 19 Kota jambi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh yaitu untuk peserta didik kelas 4 dengan mata pelajaran PKN materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari

H. Definisi Istilah dan Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses sistematis untuk menciptakan, meningkatkan, dan menerapkan pengetahuan baru melalui berbagai metodologi dan pendekatan ilmiah. Hal ini mencakup identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis, dan penerapan hasil untuk memecahkan masalah atau meningkatkan praktik dalam bidang tertentu.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan membantu proses belajar mengajar. Media ini dapat berupa bahan cetak, audiovisual, digital, atau perangkat fisik yang mendukung interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

3. *Smart Box*

Smart Box adalah alat pembelajaran yang menggunakan elemen visual dan berbasis interaktif untuk menyampaikan informasi dan materi pendidikan. *Smart Box* ini dapat berisi berbagai jenis materi visual, seperti gambar, kuis, dan animasi, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, nilai-nilai demokrasi, dan prinsip-prinsip kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila juga mengajarkan tentang sistem pemerintahan, sejarah perjuangan bangsa, serta pentingnya partisipasi aktif dalam masyarakat.

5. Pemahaman

Pemahaman adalah proses mental yang melibatkan pengertian atau interpretasi terhadap suatu konsep, informasi, atau situasi. Ini mencakup kemampuan untuk mencerna, menganalisis, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada. Pemahaman juga berkaitan dengan kemampuan untuk menjelaskan, menerapkan, dan memanfaatkan informasi tersebut dalam konteks yang berbeda.