

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, macam macam metode, pendekatan, taktik, dan teknik pembelajaran. Pembelajaran ini mencakup semua mata pelajaran untuk mengajarkan kepada peserta didik, 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 peserta didik 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 peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Adapun pembelajaran pada kurikulum merdeka, pendidik memiliki kebebasan untuk menetapkan tujuan dan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, diharapkan peserta didik memiliki kesempatan untuk berinisiatif, memiliki suara dan memiliki kepemilikan terhadap proses pembelajaran mereka dan memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

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

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

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. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai melalui proses pembelajaran yang dirancang oleh guru dan pelaksana pendidikan lainnya³. 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. 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.

² 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

³ Yuliana, N., & Sari, M. D. (2021). Analisis hasil belajar berdasarkan pendekatan pembelajaran inovatif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 112–121.

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.⁴ Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar yang kurang kondusif, keterbatasan akses terhadap sumber belajar, atau metode pengajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Akibatnya, peserta didik 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 dengan upaya belajar yang mereka lakukan. Ketika nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) belum tercapai, hal ini menjadi indikator bahwa peserta didik 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 peserta didik dapat memperbaiki pemahaman mereka. Partisipasi aktif dari orang tua dalam mendukung proses belajar di rumah juga penting untuk membantu peserta didik mencapai KKTP dan meningkatkan pencapaian akademik mereka secara keseluruhan.

Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada peserta didik guna mencapai tujuan

⁴ Halimah Tusaddiyah Siregar, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI, *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol 2, No 2, 2024

pembelajaran.⁵ 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 makna sila pancasila. Minimnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dikaitkan dengan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dan tidak optimalnya metode pembelajaran yang digunakan.

Dalam penyampaian materi pembelajaran peserta didik masih kurang pemahaman serta rendahnya hasil belajar saat menggunakan media yang ada. Media pembelajaran yang belum digunakan dalam materi makna sila pancasila masih kurang mampu secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dikalangan siswa yang sering kali menunjukkan kurangnya pemahaman serta rendahnya hasil belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan 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.

⁵ Abd. Hafid, Sumber Dan Media Pembelajaran, *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, Vol. 6, No. 2, 2016, hal. 69–78

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan Ibu Mariyam Wijayanti, S.Pd selaku wali kelas 1 SDN Kampungdalem 3 pada tanggal 14 Oktober 2025. Dapat diketahui bahwa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terlalu banyak materi-materi yang diajarkan sehingga membuat peserta didik menjadi kurang memahami materi yang disampaikan. Sehingga pada saat dilaksanakannya ulangan harian peserta didik memperoleh nilai 60-70. Di kelas I ini nilai KKTP mata pelajaran pendidikan pancasila yang digunakan di SDN Kampungdalem 3 yaitu 75. Terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKTP dengan persentase 50% dan 10 siswa sudah mencapai KKTP. Oleh karena itu diperlukan sumber media lainnya sebagai penyampaian materi agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri selama kegiatan pembelajaran berlangsung, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan gejala kejenuhan dan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang sering berbicara sendiri, bermain dengan teman sebangku, serta kurang fokus terhadap penjelasan guru. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab secara berulang tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan tidak menumbuhkan semangat belajar pada siswa. Sebagian siswa bahkan tampak pasif dan hanya mencatat materi

⁶ Siti Maryam, Wali Kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri, wawancara pribadi

tanpa benar-benar memahami isi pembelajaran, sehingga belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar pada dasarnya.

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 *powerpoint*, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. 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 dipelajari. Dengan cara ini, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan inovasi media pembelajaran yang kreatif agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk itu siswa membutuhkan media untuk pemahaman serta peningkatan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih konkret dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan

media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih konkret dan menarik. Hal ini dapat berdampak positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. 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 peserta didik.⁷ 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 proses belajar secara efisien dan efektif.⁸ 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 peserta didik diarahkan pada kegiatan proses

⁷ Yenni Sihombing, Bongguk Haloho, Ulung Napitu, Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 8. No. 2 Juni 2023.

⁸ Yurmaida, "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

pembelajaran.⁹ Selain itu media juga membantu untuk menjadi daya tarik dalam proses pembelajaran di sekolah. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, 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 Sekolah Dasar 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 hanya membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik melalui aktivitas praktis dan kolaboratif. Dengan pendekatan ini, guru dapat memenuhi beragam gaya belajar peserta didik, sehingga setiap individu memiliki kesempatan yang lebih baik untuk memahami materi dan mengembangkan kemampuan kritis serta kreatif mereka

⁹ Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi makna sila pancasila. 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 Interactive* Pancasila, yaitu sebuah kotak pintar yang dilengkapi dengan visual yang menarik yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan menyenangkan.

Didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lina Herliani yang berjudul *Media Box Display* dan pengembangan diri bahwasannya media yang digunakan dapat meningkatkan perubahan hasil belajar peserta didik dengan menarik perhatian peserta didik dikelas, yang mana media *Box Display* tersebut dirasakan bisa membantu pendidik dalam mengelola pembelajaran bagi peserta didiknya, disamping itu *Media Box Display* dapat mempengaruhi dan meningkatkan pembelajaran yang kognitif bagi peserta didik, maka dari itu peneliti terinspirasi untuk mengembangkan *Media Box Display* menjadi media pembelajaran *Media Smart Interactive* Pancasila.

Media Smart Interactive Pancasila merupakan alat yang memuat gambar dan materi yang digunakan guru ketika pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan biasanya berbentuk kotak yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.¹⁰ Penggunaan media *Smart Interactive* Pancasila dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dapat

¹⁰ Basori, 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.

memberikan banyak manfaat. Pertama, *Smart Interactive* Pancasila dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang sulit dipahami melalui media visual dan animasi interaktif. Hal ini dapat membantu siswa Sekolah Dasar memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Kedua, *Smart Interactive* Pancasila dapat menyediakan aktivitas dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.¹⁵ Selain itu, *Smart Interactive* Pancasila juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan instruksi dan umpan balik pembelajaran secara lebih menarik. *Smart Interactive* Pancasila dalam penggunaannya memiliki manfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *Smart Interactive* Pancasila 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 Interactive* dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran di sekolah. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *Smart Interactive* Pancasila 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 kesimpulan latar belakang uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Interactive* Pancasila dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar SDN Kampungdalem 3. 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 SIPANCA (*Smart Interactive* Pancasila) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Smart Interactive* Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart Interactive* Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Smart Interactive* Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Smart Interactive* Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Smart Interactive* Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri.
3. Untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Interactive* Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. SIPANCA (*Smart Interactive* Pancasila)
 - a. Bahan dasar untuk kotak media yaitu multiplek, lapisan HPL, paku, engsel, foam paper stiker
 - b. Bentuk medianya yaitu: terdapat 4 bilik di dalam media dan di dalam nya ada spin soal pemahaman siswa mengenai materi yang terdapat dalam media.

- c. Ukuran kotak media bentuk balok dengan ukuran tinggi 60 cm, panjang 60 cm dan lebar 38 cm.
 - d. Komposisi kotak media bisa dibuka dari atas dan terdapat bagian materi materi yang sudah ada dalam bentuk 3 dimensi, yang bawah digunakan untuk alas alat peraga yang berisikan materi penerapan sila sila pancasila dalam kehidupan sehari hari, dan bagian bilik kanan sendiri digunakan untuk *spin* soal evaluasi siswa mengenai pemahaman materi yang telah dipelajari dari media tersebut.
 - e. Desain materi yang diambil yaitu dominan ke lambang pancasila beserta burung garuda.
 - f. Warna lebih dominan ke warna yang melambangkan garuda atau merah putih agar menyambung ke materi nya.
2. Kartu Alat Peraga
- a. Bentuk kotak persegi panjang berukuran 7x10 cm beserta terdapat soal soal di dalamnya yang akan dijawab oleh peserta didik.
 - b. Desain kartu dalam alat peraga ini yaitu gambar-gambar yang menonjolkan penerapan sila sila pancasila dalam kehidupan sehari hari, maka dari itu peneliti berharap dari soal soal yang diberikan ini siswa lebih paham tentang penerapan sila pncasila.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan

Pancasila Kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri melalui pengembangan media *Smart Interactive* Pancasila adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *Smart Interactive*, pada jenjang pendidikan sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi makna sila pancasila.

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 siswa 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 *Smart Interactive* Pancasila 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 dalam merangkai dan membuat media pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman tentang materi.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Belum ada pengembangan media *Smart Interactive* Pancasila, terutama di pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri.
- 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 Interactive* Pancasila dirancang secara inovatif untuk menarik perhatian siswa serta merangsang pemikiran

kritis, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Media *Smart Interactive* Pancasila yang berisi materi makna sila pancasila yang terdapat dalam muatan Pendidikan Pancasila Kelas I semester 2 khusus nya materi makna sila pancasila.
- b. Peneliti memfokuskan pembuatan produk media pembelajaran *Smart Interactive Pancasila* hanya untuk siswa kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri.
- c. Uji coba produk hanya dilakukan di SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri.
- 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. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lina Herliani (2018). Yang berjudul “Media Box Display dan Pengembangan Diri Bagi Anak Tunagrahita“ Berdasarkan hasil temuan, yang kemudian ditelaah dan dianalisis, maka penggunaan Media Box Display pada pembelajaran Bina Diri bagi Anak Tuna Grahita di SLB C se-Gugus XIII Kota Bandung untuk SLB-B-C W, terdapat peningkatan sebesar 4,59 %, SLB-C DH meningkat sebesar 5,35%, serta SLB-B-S sebesar 11,96 %, secara umum telah mencapai peningkatan dan perubahan pada hasil belajar siswa dengan tersentuhnya pengalaman yang menarik perhatian (atraktif), hal ini terlihat dari progres hasil pembelajaran dari tiga sekolah dimana penelitian ini dilaksanakan terdapat peningkatan nilai. Demikian halnya berdasarkan tanggapan dari para guru yang telah menilai penggunaan Media Box Display dirasakan dapat membantu mereka dalam mengelola pembelajaran bagi anak didiknya. Disamping itu peneliti menemukan bahwa pengaruh dari media box ini selain meningkatkan kognitif, juga mempunyai pengaruh pada psikomotor dan psikososial siswa, terlihat adanya kerja sama yang baik pada saat pembuatan media dan juga keterampilan motorik kasar dan halus turut meningkat juga. **Persamaan** dari penelitian ini bahwa peneliti menggunakan media box dan model penelitiannya menggunakan model ADDIE, sedangkan **perbedaanya** peneliti meneliti siswa SMP dan tujuan penelitiannya dituju untuk meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹

¹¹ Lina Herliani, “Media Display dan Pengembangan Diri Bagi Anak Tunagrahita Di Kota Bandung”, *Primaria Educationen Journal*, Vol.1 (Mei, 2018)

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ryas Bitijannah dan Hendratno (2018) prodi PGSD dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengembangan Media Box Gambar Kelas Untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” Pengembangan media Gambar Berseri box Kelas dapat membantu siswa dalam menulis cerita fiksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media Gambar Berseri Box Kelas dan mengetahui kualitas Gambar Berseri Box Kelas untuk keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Instrumen pengumpulan data dengan lembar validasi materi, media, lembar angket guru dan siswa. Hasil penelitian ini adalah media yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita, dengan hasil nilai persentase berdasarkan ahli media sebesar 93,75% dan ahli materi sebesar 96%. Berdasarkan angket guru, media memiliki nilai kelayakan sebesar 91,7%, dan pada angket siswa memperoleh nilai sebesar 92,5 %. keterbatasan penelitian ini, media hanya dapat digunakan pada kelas lanjut, karena keterampilan menulis cerita dapat ditunjang dengan baik oleh siswa yang ke jenjang lanjut. Selain itu, peneliti mengalami kesulitan dari akibat adanya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan peneliti tidak secara luas melakukan tahapan uji coba dikarenakan dibatasinya kegiatan sosial di Kota Surabaya sehingga pelaksanaan uji coba dalam penelitian hanya kepada siswa sejumlah 8 orang dengan asal sekolah yang berbeda. Penelitian

tidak melibatkan siswa dan guru sebagai pengamat dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga guru hanya menilai media melalui gambar dan penjelasan yang diberikan. Sehingga kelayakan media dalam pengembangan ini tidak mengukur keefektifan media. **Persamaan** dari penelitian ini bahwa peneliti menggunakan media box untuk media pembelajarannya, sedangkan **perbedaannya** peneliti menggunakan model 4D, peneliti juga membuat penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan juga pada tahap uji coba peneliti hanya menggunakan skala kecil.¹²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Laksono, Herinto dan Eva Oktavia (2020) dengan judul “pengembangan media pembelajaran video interaktif powtoon pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi makna pancasila”. tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dari Pengembangan media pembelajaran video interaktif yang layak untuk proses pembelajaran siswa kelas 5 SDN Jatirahayu III Bekasi, Penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) level 1 (dari 4 level) artinya masih tahap dasar, dibatasi sampai validasi ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah dalam mengembangkan media video interaktif pembelajaran pendidikan pancasila materi komponen ekosistem dilakukan melalui 5 tahap yaitu (1) Potensi dan masalah, potensi sarana dan prasarana yang menunjang dan masalah yang ditemukan; (2) Studi

¹² Ryas Baitijannah dan Hendratno, “Pengembangan Media Gambar Display Kelas Untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *JPGSD. Volume 08, Nomor 01*, (Mei, 2018), hlm. 188 – 197.

literatur dan Pengumpulan informasi, teori yang berkaitan; (3) Desain produk; (4) Validasi desain (instrumen penilaian ahli materi dan ahli media); (5) Desain teruji (setelah penilaian oleh ahli dan revisi pada produk). Metode analisis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, dan verifikasi atau simpulan data serta menggunakan metode deskriptif persentase. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 24 dengan presentase 93% ini merupakan hasil yang dikategorikan sangat layak. Sedangkan dari angket validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 41,5 dengan persentase sebesar 97% dikategorikan sangat layak. Dengan ini maka media pembelajaran video interaktif pada mata Pelajaran pendidikan pancasila materi komponen ekosistem layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi komponen ekosistem. **Persamaan** dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan metode Addie dan media box yang sama, sedangkan **perbedaanya** media yang digunakan peneliti adalah pengembangan media video interaktif.¹³

4. Pada Penelitian yang dilakukan oleh Indri Nopianti (2022) dari Universitas PGRI Palembang ini akan dilaksanakan di SD Negeri 136 Palembang, yang berlokasi di Jl. Kh. Ahmad Dahlan, 26 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang Prov. Sumatera Selatan. Dengan judul “Pengembangan Media Box *Display Flipchart* Berbasis Komik pada

¹³ Dwi Laksono, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon Pada Mata Peajaran IPAS Materi Komponen Ekosistem*, (Jakarta: STKIP, 2020).

Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang”. Pada riset ini yang menjadi objek dalam riset ini ialah media box display flipchart berbasis komik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu 1 orang validator ahli media, 1 orang validator ahli materi, 1 orang validator ahli bahasa, dan siswa kelas IV SD yang berjumlah *one to one* sebanyak 3 siswa dan *small group* sebanyak 8 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi media oleh validator, lembar angket praktis dari siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata penilaian oleh ahli media sebesar 74%; ahli materi sebesar 83,75%; dan ahli bahasa sebesar 71% dengan kategori valid, dan hasil angket respon siswa yaitu *one to one* sebesar 78% dan uji lapangan *small group* sebesar 80,75% dengan kategori praktis. kelebihan yang dimiliki oleh media ini yakni bahwa media mampu memotivasi siswa karena *small group* sebesar 80,75% dengan kategori praktis. kelebihan yang dimiliki oleh media ini yakni bahwa media mampu memotivasi siswa karena memiliki ilustrasi gambar yang diberlandaskan dengan siswa sekolah dasar sehingga bisa memberi daya tarik untuk mempelajari serta membacanya, kekurangan pada saat implementasi siswa masih kebingungan dalam memakai media dikarenakan media belum pernah dipakai sebelumnya, tetapi peneliti mengajarkan secara bertahap cara memakai media dengan benar.

Persamaan dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan media box dan model yang digunakan adalah model ADDIE, sedangkan **perbedaannya** yaitu peneliti mengembangkan media tersebut untuk

meningkatkan motivasi siswa dan uji coba yang digunakan hanya pada skala kecil.¹⁴

5. Pada penelitian yang dilakukan oleh Natasyah Br Sitepu dan Apiek Gandamana (2022) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Box Display Board* Berbasis *Discovery Learning* Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V” ini bertujuan untuk mengetahui validitas yang divalidkan oleh validator media, validator materi, dan validator instrumen tes, mengetahui praktikalitas oleh praktisi pendidikan guru serta peserta didik, dan mengetahui efektivitas yang dilihat dari hasil nilai pre test dan post test terhadap media pembelajaran box display board berbasis discovery learning pada tema 6, subtema 2 kelas V di SD Negeri 040452 Kabanjahe yang jumlahnya sebanyak 25 orang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research And Development*) yang mengarah pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian, media *display board* yang dikembangkan menunjukkan hasil, diantaranya: Hasil validitas oleh masing-masing validator memperoleh hasil akhir validasi media dengan skor persentase 92% (Sangat Layak), validasi materi dengan skor persentase 90,66% (Sangat Layak), validasi instrumen tes dengan skor

¹⁴ Nopianti, I., Akhbar, M. T. & Aryaningrum, K, “Pengembangan Media Display Flipchart Berbasis Komik pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang”, *Indonesian Research Journal on Education*, Vol. 2 (tahun 2022), hal 1264–1268.

persentase 94% (Sangat Layak). Hasil praktikalitas oleh praktisi pendidikan guru memperoleh hasil dengan skor persentase 96% (Sangat Praktis), hasil respon keseluruhan peserta didik memperoleh hasil 82,4% (Sangat Praktis). Hasil efektivitas melalui pre test post test memperoleh hasil skor akhir dengan persentase 88% (Sangat Efektif). Setelah memperoleh keseluruhan hasil penelitian dan pengembangan, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran display board berbasis discovery learning valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pengajaran di sekolah tersebut. **Persamaan** pada penelitian ini yaitu peneliti menggunakan media box, model yang digunakan ADDIE serta uji coba yang digunakan dalam skala besar, **perbedaan** pada penelitian ini yaitu penelitian tersebut dilakukan untuk memperoleh validasi media yang efektif dan materi yang digunakan terdapat pada kurikulum 2013.¹⁵

6. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lia Sania, dkk. (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Box* pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 17 Rantau Bayur”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar angket validasi, lembar angket respon peserta didik dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan menggunakan angket validasi ahli media dengan nilai rata-

¹⁵ Sitepu dan Gandamana, “Pengembangan Media Pembelajaran Display Board Berbasis Discovery Learning Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 040452 Kabanjahe T.A , 2022/2023.”

rata kevalidan 83,55, penilaian ahli materi mendapatkan persentase rata-rata 82,61 sangat valid, dan penilaian angket respon dari peserta didik mendapatkan persentase rata-rata 85,09 sangat praktis, dan hasil uji tes lembar soal peserta didik mendapatkan persentase rata-rata 82,7 sangat efektif. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran magic box layak untuk di uji coba atau digunakan sebagai media pembelajaran.

Persamaan pada penelitian ini yaitu peneliti menggunakan media box, model yang digunakan ADDIE serta uji coba yang digunakan dalam skala besar, **perbedaan** pada penelitian ini yaitu penelitian tersebut menggunakan materi dan mata pelajaran matematika.¹⁶

7. Penelitian yang dilakukan Zafida, dkk. (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Magic Box* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Towangsan”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengolah hasil wawancara dan menjabarkan hasil wawancara secara deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa bahwa penggunaan media *Magic Box* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan efektif, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran. Melalui media ini, siswa dapat memahami materi dengan cara yang menarik, dan informasi pembelajaran dapat diulang sesuai kebutuhan. Karena siswa SD memerlukan hal-hal yang menarik

¹⁶ Lia Sania, dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 17 Rantau Bayur*. Palembang: Universitas PGRI Palembang.

untuk menumbuhkan minat belajar. **Persamaan** pada penelitian ini yaitu menggunakan media box sebagai media pembelajaran, sedangkan **perbedaannya** yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Magic Box menjadi media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran.¹⁷

8. Penelitian yang dilakukan oleh Pritania, dkk. (2024) dengan judul “Pengembangan Media 3D *Smart Box* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pncasila Kelas 4 di Sdn Cijujung 01 Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan model desain 4D yaitu define, design, development, and dessiminate. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Hasil dari penelitian ini uji coba small group diperoleh nilai 63,37% dengan kategori “efektif”, sedangkan uji coba *field test* memperoleh nilai 66,59% yang juga termasuk kategori “efektif”. Angket respon pada uji coba small group mendapat skor 97,1% dan pada field test 95,2%, keduanya termasuk kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa: media Smart Box dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas IV di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor. **Persamaan** pada penelitian ini yaitu menggunakan media box dengan tujuan meningkatkan pemahaman belajar siswa. Sedangkan **perbedaannya** yaitu Menggunakan model 4D dan melakukan uji coba small group dan field test dengan kategori efektif dan media Smart Box

¹⁷ Zafida, N., dkk. (2024). *Pengembangan media Magic Box untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 1 Towangsan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

efektif digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.¹⁸

9. Penelitian yang dilakukan oleh Lathifah & Paksi (2025) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Exploding Box* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Sikap dan Perilaku Sesuai Nilai-nilai Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (Research and Development) dengan model ADIIE. Hasil penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media dan materi masing-masing mencapai 95%, sedangkan validasi oleh guru sebesar 97%, yang termasuk kategori “Sangat Valid.” Kepraktisan media mencapai 97,14% dan dikategorikan “Sangat Praktis.” Uji efektivitas menunjukkan hasil signifikan melalui uji Mann-Whitney ($p = 0,002$) setelah diketahui data berdistribusi tidak normal ($p = 0,014$ dan $<0,001$). Hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan di kelas eksperimen sebesar 0,79 (79%) dan di kelas kontrol sebesar 0,40 (40%) yang tergolong “Tinggi”. **Persamaan** pada penelitian ini yaitu Menggunakan media box dan pengujian efektivitas dengan hasil sangat valid dan praktis. Sedangkan **perbedaannya** yaitu fokus pada nilai-nilai Pancasila, serta uji efektivitas dengan N-Gain dan Mann-Whitney. Dengan demikian, media *Smart Exploding Box* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁹

¹⁸ Pritania, A., dkk. (2024). *Pengembangan media 3D Smart Box pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor*. Bogor: Universitas Pakuan.

¹⁹ Lathifah, N., & Paksi, A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran Smart Exploding Box untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi sikap dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila kelas IV di sekolah dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

10. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sumiati, dkk. (2025) dengan judul “Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dengan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas yang menunjukkan nilai signifikansi $0,200 > 0,005$ yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Teknik analisis data selanjutnya menggunakan uji homogenitas dengan hasil sebesar $0,042 > 0,005$ artinya data dikatakan homogen. Selanjutnya uji hipotesis menggunakan Uji t-test dengan nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,005$. Berdasarkan hasil penelitian, media Smart Box terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 29 Woja. Uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 (< 0,05)$, menandakan adanya pengaruh nyata. Setelah penerapan media Smart Box, hasil belajar siswa meningkat. **Persamaan** pada penelitian ini yaitu Menggunakan media box dan model ADDIE dalam pembelajaran.. Sedangkan **perbedaannya** yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga media ini dinilai efektif dan tergolong sangat baik dalam meningkatkan pemahaman serta prestasi belajar siswa.²⁰
- Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis box seperti Media Box Display, Magic Box, dan Smart Box terbukti efektif

²⁰ Sumiati, D., dkk. (2025). *Pengaruh media Smart Box terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang paling banyak digunakan adalah model ADDIE karena memberikan tahapan sistematis dalam perancangan dan evaluasi produk pembelajaran. Fokus penelitian terdahulu bervariasi pada berbagai mata pelajaran seperti IPA, IPS, dan Pendidikan Pancasila, namun sebagian besar dilakukan pada jenjang SD kelas atas atau peserta didik berkebutuhan khusus. Meskipun seluruh penelitian menunjukkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi terhadap peningkatan hasil belajar, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran berbasis Smart Box untuk materi “Makna Sila Pancasila” pada siswa kelas I sekolah dasar. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian untuk menghadirkan media inovatif yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa usia dini yang aktif, visual, dan senang belajar melalui pengalaman konkret.

Orisinalitas penelitian saya terletak pada pengembangan media SIPANCA (Smart Interactive Pancasila), yaitu media pembelajaran berbentuk kotak interaktif tiga dimensi yang dirancang khusus untuk materi makna sila-sila Pancasila pada siswa kelas I SD. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menggunakan media box pada mata pelajaran atau jenjang kelas lain, penelitian saya mengintegrasikan media konkret, permainan edukatif, kartu soal, dan spin evaluasi dalam satu media. Selain mengembangkan produk, penelitian ini juga menguji kelayakan dan efektivitasnya menggunakan model ADDIE, validasi para ahli, uji Paired

Sample t-test, dan N-Gain, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Novelty penelitian atau kebaruan dalam penelitian ini yang berjudul “Pengembangan SIPANCA (Smart Interactive Pancasila) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I SDN Kampungdalem 3 Kota Kediri” terletak pada konteks, desain, dan fokus pembelajarannya yang belum pernah dikembangkan sebelumnya. Penelitian ini merupakan pengembangan pertama media Smart Box Pancasila yang diterapkan pada siswa kelas I SD dengan materi khusus “Makna Sila Pancasila”, yang dikemas melalui media fisik interaktif empat bilik berisi materi tiga dimensi, kartu alat peraga, dan spin soal sebagai sarana evaluasi pemahaman siswa. Media ini mengintegrasikan prinsip game-based learning dan pembelajaran berdiferensiasi sesuai Kurikulum Merdeka, serta diuji secara empiris melalui validasi ahli dan uji efektivitas pretest–posttest. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru secara teoretis dalam memperkaya literatur pengembangan media pembelajaran Pancasila di jenjang dasar rendah, dan secara praktis menjadi solusi inovatif, sederhana, serta efektif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Tabel 1.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	<i>Media Box Display</i> dan Pengembangan Diri Bagi Anak Tunagrahita (Lina Herliani, 2018)	Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP tunagrahita, dengan fokus pada aspek kognitif, psikomotor, dan psikososial.	Menggunakan <i>media box</i> dan model ADDIE dalam proses pengembangan.

No	Judul	Perbedaan	Persamaan
2.	Pengembangan <i>Media Box</i> Gambar Kelas Untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD (Ryas Bitijannah & Hendratno, 2018)	Menggunakan model 4D, uji coba dalam skala kecil, dan fokus pada peningkatan keterampilan menulis cerita.	Menggunakan <i>media box</i> sebagai media pembelajaran.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif <i>Powtoon</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Dwi Laksono, Herinto & Eva Oktavia, 2020)	Menggunakan media video interaktif dengan validasi ahli materi dan ahli media; tidak memakai <i>media box</i> .	Menggunakan model ADDIE dalam proses pengembangan.
4.	Pengembangan <i>Media Box Display Flipchart</i> Berbasis Komik pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 136 Palembang (Indri Nopianti, 2022)	Fokus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menggunakan uji coba skala kecil.	Menggunakan <i>media box</i> dan model ADDIE.
5.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Box Display Board</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V (Natasyah Br Sitepu & Apiek Gandamana, 2022)	Tujuan penelitian untuk memperoleh validasi media yang efektif dan materi berbasis Kurikulum 2013.	Menggunakan <i>media box</i> , model ADDIE, dan uji coba skala besar.
6.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box</i> pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 17 Rantau Bayur (Lia Sania, dkk., 2022)	Menggunakan materi pelajaran Matematika, dengan fokus pada hasil uji efektivitas pembelajaran.	Menggunakan <i>media box</i> , model ADDIE, dan uji coba skala besar.
7.	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 1 Towangsan (Zafida, dkk., 2024)	Menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.	Menggunakan <i>media box</i> sebagai media pembelajaran.
8.	Pengembangan <i>Media 3D Smart Box</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor (Pritania, dkk., 2024)	Menggunakan model 4D dan melakukan uji coba <i>small group</i> dan <i>field test</i> dengan kategori efektif.	Menggunakan <i>media box</i> dengan tujuan meningkatkan pemahaman belajar siswa.
9.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Magic Box</i> pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 17 Rantau Bayur (Lia Sania, dkk., 2022)	Menggunakan materi pelajaran Matematika, dengan fokus pada hasil uji efektivitas pembelajaran.	Menggunakan <i>media box</i> , model ADDIE, dan uji coba skala besar.
10.	Pengembangan Media <i>Magic Box</i> untuk Meningkatkan Minat	Menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi,	Menggunakan <i>media box</i> sebagai media pembelajaran.

No	Judul	Perbedaan	Persamaan
	Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 1 Towangsan (Zafida, dkk., 2024)	wawancara, dan dokumentasi.	

H. Definisi Istilah

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, sehingga menghasilkan produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dalam usaha menciptakan standar yang lebih baik.

2. *Smart Interactive* Pancasila

Smart Interactive Pancasila 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 Interactive* 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

3. 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 sebagai ideologi negara.

4. 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 keterampilan peserta didik. Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui tes atau penilaian yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila setelah menggunakan media *Smart Interactive Pancasila*.