

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk karakter peserta didik dari aspek agama, sosial, bahasa, dan kebangsaan agar menjadi masyarakat yang berpengetahuan dan berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan ideologi Pancasila untuk membentuk pola pikir dan karakter peserta didik sebagai warga Indonesia yang bertanggung jawab, cinta tanah air, sopan, peduli, dan mampu berkolaborasi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, nilai-nilai Pancasila juga menjadi materi instruktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diberikan kepada peserta didik.¹

Materi Pancasila merupakan bagian dari pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Materi ini menjelaskan makna Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia. Pancasila digambarkan melalui lambang Burung Garuda yang memuat lima sila, yaitu: (1) Ketuhanan Yang Maha Esa yang dilambangkan dengan bintang emas, (2) Kemanusiaan yang Adil dan Beradab yang dilambangkan dengan rantai emas, (3) Persatuan Indonesia yang dilambangkan dengan pohon beringin, (4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan yang dilambangkan

¹ Rahmaniar Kurniastuti, Nuswantari Nuswantari, and Yoga Ardian Feriandi, "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Sebagai Salah Satu Bentuk Pendidikan Karakter Pada Siswa SMP," in Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra), vol. 1, 2022, 445–51.

dengan kepala banteng, dan (5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia yang dilambangkan dengan padi dan kapas.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang wajib dilakukan di lingkungan sekolah. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran memerlukan pedoman berupa kurikulum. Saat ini sebagian besar sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai acuan pembelajaran. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk mewujudkan pembelajaran yang mudah, aktif, dan mandiri sesuai kebutuhan peserta didik. Kurikulum ini berfokus pada materi esensial yang disesuaikan dengan fase dan tahapan belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan penguatan karakter melalui penerapan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila diterapkan untuk membentuk peserta didik agar memiliki pemahaman, karakter, dan perilaku yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Penguatan karakter dilakukan melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, salah satunya melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan formal, baik negeri yang dikelola pemerintah maupun swasta. Dalam kegiatan belajar-mengajar, sekolah bertujuan mendidik siswa di bawah bimbingan guru. Adapun bagian-bagian ruang sekolah meliputi ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, halaman sekolah, kantin, dan masjid sekolah.

Hasil belajar memiliki peran penting sebagai tolok ukur pemahaman peserta didik terhadap pengalaman belajar selama proses pembelajaran

berlangsung. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai dampak dari kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat dimaknai sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dinyatakan melalui skor atau nilai yang diperoleh dari tes terhadap sejumlah materi tertentu.² Proses pembelajaran yang berkualitas tidak terlepas dari tingginya hasil belajar peserta didik. Salah satu faktor penyebab menurunnya kualitas belajar adalah ketidaksesuaian media pembelajaran yang digunakan di kelas. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan, terutama dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.³

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran merupakan bagian penting yang harus diperhatikan oleh guru sebagai fasilitator. Oleh karena itu, setiap pendidik perlu mempelajari cara memilih dan menetapkan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Peran guru sangat menentukan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas, baik melalui penggunaan strategi, metode, maupun media yang kreatif dan imajinatif sehingga materi dapat disampaikan dengan mudah dan dipahami oleh

² Ahmad susanto, *Teori belajar & pembelajaran* (jakarta: kencana prenda group,2013),h.5,

³ Mardiah Kalsum Nasution, “*Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*” ,Studio Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Vol. 11, No. 1 (2017) 9-16.

siswa. Namun pada kenyataannya, masih terdapat guru yang belum memaksimalkan penggunaan media sebagai penunjang proses belajar siswa. Penggunaan media yang inovatif dan imajinatif dapat meningkatkan perhatian siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar-mengajar yang berfungsi memperjelas makna informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah dan lengkap. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui media yang tepat, guru dapat mencapai tujuan pembelajaran sekaligus meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Smart Box*, yaitu kotak interaktif yang berisi berbagai alat bantu belajar seperti gambar, miniatur, alat permainan edukatif, dan lembar tugas, yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna.⁴

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan media *Smart Box* dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas I, perancangan desain media dan materi Pendidikan Pancasila, pengembangan media *Smart Box* berbentuk tiga dimensi, implementasi media dalam proses pembelajaran di kelas, serta evaluasi melalui validasi dan uji efektivitas. Dari segi kelayakan, media *Smart Box* dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 95% dan ahli media sebesar 98%, serta

⁴ Lestari, D., & Rahmawati, A. (2022). *Penggunaan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–53

didukung oleh respon peserta didik yang sangat positif dengan persentase 91%. Dari segi peningkatan hasil belajar, penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai pretest dan posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi.⁵

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Smart Box pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I di MIN 1 Kota Kediri*” dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*)

B. Rumusan Masalah

Berpijak pada serangkaian pemikiran dan temuan sebagaimana dipaparkan di atas, maka agar masalah penelitian lebih terperinci, dirumuskan pertanyaan penelitian di bawah ini:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Smart Box* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas I?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar menggunakan media *Smart Box* pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas I ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur produk pengembangan media pembelajaran berupa *Smart Box* dikelas I MIN 1 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Smart Box* dikelas I MIN 1 Kota Kediri.

⁵ Hasil Observasi di MIN 1 KOTA KEDIRI

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas I menggunakan media *Smart Box* mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MII Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Smart Box* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Adapun spesifikasinya sebagai berikut:

1. *Smart Box* dikembangkan sesuai materi pembelajaran kelas I, khususnya materi bagian-bagian ruang sekolah.
2. Media pembelajaran *Smart Box* didesain dalam bentuk tiga dimensi.
3. *Smart Box* dapat digunakan oleh peserta didik secara berkelompok maupun individu.
4. Komponen *Smart Box* meliputi aspek materi, aspek bahasa dan gambar, serta aspek evaluasi.
5. *Smart Box* berukuran panjang 50 cm dan lebar 33 cm, terbuat dari kayu dan terdiri atas empat halaman dengan tambahan bahan berupa kertas banner dan engsel. Di dalamnya terdapat materi berupa gambar-gambar pendukung pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas I MIN 1 Kota Kediri melalui pengembangan media *Smart Box* sebagai berikut ini :

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya serta menjadi bekal dalam mempersiapkan diri sebagai pendidik yang berpengalaman.

2. Bagi Pendidik

Menjadi alat atau sumber media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Membantu dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif.

3. Bagi Peserta Didik

Menjadi sarana untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui penggunaan media *Smart Box*. Membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

4. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, meningkatkan kompetensi pendidik dan peserta didik, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif di lingkungan sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media *Smart Box* dilakukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas I Sekolah Dasar, sekaligus membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media *Smart Box* dilengkapi dengan gambar timbul yang bersifat statis

sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang semula abstrak menjadi lebih konkret. Informasi yang disajikan juga cukup beragam sehingga dapat memperkaya pengetahuan peserta didik. Selain itu, media *Smart Box* dirancang agar dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa harus menunggu instruksi langsung dari guru.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media *Smart Box* dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Keterbatasan waktu dan tenaga peneliti menyebabkan materi yang disajikan pada media *Smart Box* hanya mencakup pengertian dan contoh yang terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Cakupan materi dibatasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi mengenal lingkungan sekolah pada bagian ruang sekolah.

G. Penelitian terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Lestari, D. & Rahmawati, A. (2022). Penggunaan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar ⁶ .	Sama-sama menggunakan media Smart Box untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.	Fokus penelitian pada mata pelajaran tematik terpadu kelas IV SD.	Penggunaan Smart Box dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25% dibandingkan pembelajaran konvensional.
2	Prasetyo, H., Nuraini, S., & Anggraini, D.	Sama-sama meneliti pengaruh Smart Box	Menekankan aspek motivasi dan keaktifan	Smart Box mampu meningkatkan motivasi dan

⁶ Lestari, D. & Rahmawati, A. (2022). Penggunaan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

	(2021). Inovasi Media Smart Box sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa. ⁷	terhadap motivasi belajar siswa.	siswa, bukan hasil belajar.	keaktifan belajar siswa secara signifikan melalui kegiatan interaktif.
3	Putri, N. & Hidayat, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Smart Box terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. ⁸	Sama-sama menggunakan Smart Box untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.	Fokus pada mata pelajaran IPA kelas V SD.	Penggunaan Smart Box dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA sebesar 30% melalui aktivitas eksploratif.
4	Suryani, A. & Fauziah, R. (2020). Media Smart Box sebagai Inovasi Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar.	Sama-sama meneliti efektivitas Smart Box sebagai media pembelajaran aktif.	Penelitian kualitatif dengan fokus pada penerapan model pembelajaran aktif.	Smart Box terbukti efektif menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan kolaboratif di kelas.
5	Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Smart Box pada Materi Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. ⁹	Sama-sama membahas pengembangan Smart Box untuk pembelajaran tematik.	Fokus pada materi Pancasila dan nilai-nilai karakter bangsa.	Media Smart Box layak digunakan dengan kategori 'sangat valid' (90%) dan efektif meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila.
6	Iulandari, E. (2023). Pengaruh Media Smart Box terhadap Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. ¹⁰	Sama-sama meneliti dampak Smart Box terhadap aspek afektif siswa.	Fokus pada peningkatan kerja sama dan interaksi sosial siswa.	Smart Box meningkatkan kerja sama antar siswa dalam kelompok belajar sebesar 35%.
7	Rahmadani, F. & Syamsuddin, T. (2024). Efektivitas Media Smart Box dalam Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar. ¹¹	Sama-sama menggunakan Smart Box dalam konteks pembelajaran dasar.	Fokus penelitian pada kemampuan literasi membaca dan menulis.	Media Smart Box efektif meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa SD melalui kegiatan bermain sambil belajar.

⁷ Prasetyo, H., Nuraini, S., & Anggraini, D. (2021). Inovasi Media Smart Box sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa

⁸ Putri, N. & Hidayat, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Smart Box terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar

⁹ Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Smart Box pada Materi Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

¹⁰ Wulandari, E. (2023). Pengaruh Media Smart Box terhadap Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar

¹¹ Rahmadani, F. & Syamsuddin, T. (2024). Efektivitas Media Smart Box dalam Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini diperlukan untuk menghindari perbedaan persepsi antara penulis dan pembaca. Adapun definisi istilah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses menciptakan atau memodifikasi media yang berfungsi sebagai alat penyampaian materi, sehingga memudahkan pendidik dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi selama proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran *Smart Box*

Media *Smart Box* adalah media pembelajaran tiga dimensi yang dirancang untuk memberikan efek visual yang menarik. Setiap halamannya menampilkan gambar timbul dan dapat berdiri tegak, serta membutuhkan interaksi seperti membuka, menutup, atau menarik bagian tertentu sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan buku bacaan biasa.¹²

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila diajarkan kepada peserta didik dengan tujuan membentuk karakter yang baik dari aspek agama, sosial, bahasa, dan suku bangsa, sehingga mereka tumbuh menjadi masyarakat yang berpengetahuan dan berkarakter sesuai nilai-nilai Pancasila.

¹² Muflikhah, A.N., “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box ” (2024).

Pendidikan ini juga bertujuan menumbuhkan rasa bangga terhadap Negara Indonesia, cinta tanah air, tanggung jawab, kesopanan, kepedulian, serta kemampuan berkolaborasi dengan lingkungan sekitarnya.¹³

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik, melalui proses pembelajaran di sekolah atau lembaga pendidikan, yang diukur melalui kegiatan evaluasi. Berdasarkan berbagai pendapat, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan kemampuan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dinilai sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada lembaga pendidikan.¹⁴

¹³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017, hlm. 2.

¹⁴ Nana Sudjana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 3.