

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Muhammad Hasan, media merupakan sarana penyampai informasi dari guru kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi menangkap, memproses, dan menyajikan kembali informasi visual maupun verbal¹⁵ Musfiqon juga menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa media merupakan sarana penting dalam penyampaian informasi pembelajara.¹⁶ Ibrahim menambahkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai perantara antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, yang berfungsi merangsang motivasi belajar peserta didik secara lebih lengkap dan bermakna. Media

¹⁵ Muhammad Hasan, dkk, Media Pembelajaran, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm. 15.

¹⁶ HM. Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012), hlm. 27.

pembelajaran memuat beberapa komponen utama, yaitu: (1) sebagai perantara dalam penyampaian materi; (2) sebagai sumber belajar; (3) sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) sebagai sarana untuk mencapai hasil belajar yang lebih utuh dan bermakna; serta (5) sebagai komponen pendukung yang bekerja secara terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat atau benda yang berfungsi menyalurkan isi pelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Pengembangan media sangat penting karena menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pengembangan merupakan bagian dari kajian teknologi pendidikan yang bertujuan menyelesaikan permasalahan pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Melalui media yang dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan efektif, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁸

2. Fungsi Pengembangan Media

Dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai alat interaksi dalam penyampaian materi. Media berfungsi sebagai alat bantu guru yang memengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang sengaja ditata sehingga

¹⁷ Nurdyansyah, Media Pembelajaran Inovatif, (Sidoarjo:UMSIDAPress.), Hal 46 2019

¹⁸ Iwan Falahudin, —Pemanfaatan Media dalam Pembelajaranl 1 (2014): 108. 19 Ardian Asyhari dan Helda Silvia, —Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajar IPA Terpadu 05 (2016): 3. 20 Dito Ari Prayoga, —Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Androidl 3 (2018)

mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan media, peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan berbagai inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, memahami, hingga menghayati materi yang dipelajari sehingga diperoleh pengetahuan, sikap, serta keterampilan sebagai hasil belajar. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, antara lain:

- a. Meletakkan dasar-dasar konkret dalam berpikir sehingga dapat mengurangi kecenderungan verbalisme pada peserta didik.
- b. Menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Memberikan landasan penting bagi perkembangan belajar, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.
- d. Menyediakan pengalaman nyata dan mendorong tumbuhnya kegiatan belajar mandiri pada peserta didik.
- e. Menumbuhkan pola pikir yang teratur dan berkelanjutan, khususnya dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu perkembangan bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.
- g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar lebih dinamis dan tidak monoton.¹⁹

Dengan fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar yang

¹⁹ Suryani, Setiawan, dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif danPengembangannya*, 2018, 24
Umar, —*Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran 11* (2022).

strategis. Pemanfaatannya harus optimal agar tercipta suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam melakukan inovasi dan pengembangan media pembelajaran. Guru dituntut mampu mengolah kreativitasnya untuk menghasilkan media yang relevan, menarik, serta sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini menjadi krusial karena guru adalah aktor utama dalam proses belajar mengajar yang bertanggung jawab memastikan media yang digunakan benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.²⁰

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media memiliki peranan penting dalam membantu proses penyampaian materi ajar. Media pembelajaran memungkinkan guru mengubah materi verbal yang terdapat dalam buku menjadi bentuk visual yang lebih konkret dan mudah dipahami. Bagi peserta didik, media membantu mempermudah proses penyerapan informasi serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Karo-karo dan Rohani, media memiliki manfaat dalam memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Selain itu, mereka mengelompokkan manfaat media pembelajaran ke dalam dua kategori, yaitu manfaat umum dan manfaat praktis.¹⁸

²⁰ Dewi, Tiara dkk, media pembelajaran untuk generasi milenial, Laboratorium Penelitian dan pengembangan farmaka tropis fakultas farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda Kalimantan Timur 2021

- a. Materi lebih jelas. Selain menarik, media mampu memperjelas makna materi ajar sehingga lebih mudah dipahami dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Mengurangi kebosanan. Penggunaan media menghadirkan variasi metode pembelajaran sehingga tidak hanya bertumpu pada komunikasi verbal.
- c. Peserta didik lebih aktif. Media memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung melalui aktivitas seperti mengamati, mencoba, dan mendemonstrasikan.

4. Manfaat Praktis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Meningkatkan proses belajar. Media membantu memperjelas pesan dan informasi, sehingga proses dan hasil belajar meningkat
- b. Meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan adanya media, perhatian peserta didik lebih terarah sehingga interaksi mereka dengan lingkungan belajar menjadi lebih aktif.
- c. Merangsang kepekaan. Media mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga memperluas pengalaman belajar peserta didik.

Menurut Kemp & Dayton yang dikutip oleh Karo-karo dan Rohani, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi apabila digunakan dalam pembelajaran perorangan atau kelompok, yaitu:²¹

²¹ Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York, NY: Harper & Row Publishers.

a. Memotivasi minat dan tindakan.

Media yang dikemas dengan teknik drama, cerita, atau hiburan dapat menumbuhkan minat peserta didik dan merangsang mereka untuk bertindak. Media jenis ini memengaruhi aspek sikap, nilai, dan emosi.

b. Menyajikan informasi.

Media dapat digunakan untuk memberikan informasi secara umum, baik sebagai materi pengantar, ringkasan, maupun latar belakang pengetahuan. Pada fungsi ini, peserta didik berperan sebagai penerima informasi secara pasif, dan keterlibatan mereka terbatas pada reaksi mental terhadap konten yang disajikan.

c. Memberikan instruksi.

Media harus mampu melibatkan peserta didik secara mental maupun dalam aktivitas nyata sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran. Media yang baik tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.²²

Selain itu, Sudjana dan Rivai juga menjelaskan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

²² Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Media Sains Indonesia

- a. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Bahan ajar menjadi lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak hanya melalui penjelasan verbal oleh guru, sehingga mencegah kebosanan dan menghemat energi guru.
- d. Peserta didik dapat melakukan lebih banyak aktivitas belajar, seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, maupun memerankan.²³

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Bretz dalam Miarso, ciri utama media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan kemampuan menyajikan suara, bentuk, dan gerakan. Kelompok media yang menekankan pada bentuk (visual) kemudian dibedakan lagi menjadi gambar garis dan simbol. Adapun klasifikasi media menurut Bretz adalah sebagai berikut:²⁴

- a. Media audio-visual gerak

Media ini merupakan jenis yang paling lengkap karena memadukan kemampuan audio, visual, dan gerak. Contoh media dalam kategori ini adalah televisi, video, film, kaset program, dan piringan hitam.

²³ Dewi, Tiara dkk, media pembelajaran untuk generasi milenial, Laboratorium Penelitian dan pengembangan farmaka tropis fakultas farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda Kalimantan Timur 2021

²⁴ Yusuf hadi Miarso, Menjelajah Dunia Pembelajaran, (Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV Rajawali, 1986), hlm. 458.

b. Media audio-visual diam

Media ini memiliki kemampuan audio dan visual, tetapi tidak menampilkan gerak. Contohnya filmstrip bersuara, slide bersuara, dan komik bersuara.

c. Media audio semi-gerak

Media ini menampilkan suara disertai gerakan titik secara linier, tetapi tidak menampilkan gerakan secara nyata dan utuh. Contohnya teletype, kode morse, dan media board.

d. Media visual-gerak

Media ini hanya menampilkan informasi secara visual tanpa disertai suara maupun gerak nyata. Salah satu contohnya adalah film bisu.

e. Media visual diam

Media ini hanya menampilkan visual tanpa suara dan tanpa gerak. Contohnya gambar, grafis, filmstrip, dan bahan cetak lainnya.

f. Media audio

Media ini hanya mengandalkan kemampuan suara tanpa unsur visual. Contohnya radio, telepon, audio tape (kaset program), dan rekaman suara.

g. Media visual

Media ini hanya menyajikan informasi dalam bentuk visual, seperti gambar, foto, sketsa, poster, atau ilustrasi lainnya.²⁵

²⁵ Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Media Sains Indonesia

6. Pengertian *Smart Box*

Smart Box merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar melalui pendekatan interaktif dan edukatif. Media ini berbentuk sebuah kotak yang berisi materi, gambar, miniatur, dan lembar tugas yang disusun sesuai dengan materi pelajaran. Setiap bagian dalam kotak memiliki fungsi tertentu dan saling berkaitan untuk membantu peserta didik menemukan konsep pembelajaran secara mandiri melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Smart Box* atau kotak pintar adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan tujuan menarik perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.²⁶WY

7. Kelebihan dan Kekurangan Media *Smart Box*

Menurut Susilana dan Riyana, media *Smart Box* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar
- b. Dapat dilengkapi dengan berbagai warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik
- c. Mudah dibuat, berbiaya murah, dan mudah dibawa ke mana saja
- d. Dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan

²⁶ Maharani, S., Nurmayani, N., Halimatusakdiah, H., Faisal, F., & Sembiring, M. M. Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 065006 Belawan TA 2024

- e. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap konsep-konsep abstrak atau peristiwa yang tidak dapat dihadirkan secara langsung di kelas.

Namun, di balik berbagai kelebihanannya, media *Smart Box* juga memiliki beberapa kelemahan. Media ini hanya efektif digunakan pada kelompok kecil atau secara individual. Selain itu, daya tahannya relatif rendah apabila tidak disimpan dengan baik, karena sebagian besar bahan yang digunakan berupa kertas sederhana.²⁷

8. Langkah-langkah Pembuatan Media *Smart Box*

Media *Smart Box* merupakan salah satu jenis media visual yang berisi gambar atau karya tulis yang dimodifikasi dengan berbagai aktivitas menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran di kelas. Prinsip ini menjadi dasar dalam pengembangan media *Smart Box*, yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, konkret, dan bermakna bagi peserta didik. Langkah-langkah dalam pengembangan media *Smart Box* adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan materi pembelajaran

Materi yang digunakan dalam pengembangan media disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Pada penelitian ini, materi yang dipilih adalah Ruang-ruangan yang berada di sekolah pada Bab 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I.

²⁷ Pengembangan media lapbook pada pelajaran bahasa Indon untuk siswa kelas 1 di SDN 005 Tarakan

b. Membuat rancangan media

Rancangan awal media disusun menggunakan Microsoft Word, meliputi tata letak halaman, judul, gambar, serta komponen pendukung lainnya.

c. Menentukan gambar yang relevan

Gambar dipilih dan disesuaikan dengan kosakata serta isi materi mengenai ruangan-ruangan yang berada di sekolah. Pemilihan gambar dilakukan agar siswa lebih mudah memahami konsep secara visual.

d. Menambahkan aktivitas atau kuis

Selain materi dan gambar, pengembang juga menambahkan kegiatan berupa kuis atau soal-soal sederhana terkait materi yang telah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka.

e. Merakit media *Smart Box*

Semua bahan yang telah dicetak dan digunting kemudian dirangkai dengan cara ditempelkan pada kertas banner. Kertas banner tersebut dipasang pada alas kayu agar media lebih kokoh dan tahan lama ketika digunakan di kelas.²⁸

9. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran merupakan aspek penting dalam pengembangan suatu produk pendidikan. Media yang dikembangkan tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga harus memenuhi standar kualitas sehingga dapat digunakan secara efektif dalam proses

²⁸ di SDN Tarakan 2024

pembelajaran.²⁹ Kelayakan media menunjukkan tingkat kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, isi materi, serta kemudahan penggunaan oleh guru maupun peserta didik.

Menurut Arsyad, media pembelajaran yang layak adalah media yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara tepat, menarik perhatian peserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dibandingkan pembelajaran tanpa media.³⁰ Kelayakan media menjadi indikator bahwa suatu produk pembelajaran telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*), kelayakan media umumnya dinilai melalui proses validasi oleh para ahli.³¹ Validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media dari berbagai aspek, seperti aspek materi, aspek tampilan, aspek bahasa, dan aspek pembelajaran. Hasil validasi tersebut menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga media yang dikembangkan semakin sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Wahono, penilaian kelayakan media pembelajaran dapat dilihat melalui tiga aspek utama, yaitu:³²

²⁹ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), hlm. 173.

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019), hlm. 10.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 407.

³² Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 54.

a. Aspek Rekayasa Media

Aspek rekayasa media berkaitan dengan kualitas teknis produk yang dikembangkan. Penilaian meliputi kemudahan penggunaan media, ketahanan media, keamanan penggunaan, efisiensi, serta kemudahan dalam penyimpanan dan pemeliharaan media. Media yang baik harus mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik tanpa memerlukan prosedur yang rumit.

b. Aspek Desain Pembelajaran

Aspek desain pembelajaran berkaitan dengan kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Media harus mampu membantu peserta didik memahami materi secara bertahap, memfasilitasi aktivitas belajar, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

c. Aspek Komunikasi Visual

Aspek komunikasi visual berhubungan dengan tampilan media yang meliputi pemilihan warna, gambar, ukuran huruf, tata letak, ilustrasi, dan daya tarik visual lainnya. Tampilan yang menarik akan membantu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik, terutama pada peserta didik sekolah dasar yang masih menyukai objek konkret dan visual.

Dalam penelitian ini, kelayakan media Smart Box dinilai berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Penilaian tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa media Smart Box telah memenuhi

standar kualitas sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas I MIN 1 Kota Kediri.

10. Kelayakan Media Smart Box

Kelayakan media Smart Box merupakan tingkat kesesuaian media yang dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan aspek materi, desain media, bahasa, dan kemanfaatannya dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.³³ Kelayakan media menjadi salah satu indikator penting dalam penelitian pengembangan karena menentukan apakah produk yang dihasilkan dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sugiyono, suatu produk hasil penelitian dan pengembangan harus melalui proses validasi oleh para ahli sebelum digunakan dalam pembelajaran.³⁴ Proses validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kualitas produk serta memastikan bahwa produk tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian pengembangan media Smart Box, proses validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran untuk memperoleh masukan dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

Media Smart Box dikatakan layak apabila memenuhi beberapa aspek penilaian yang meliputi aspek tampilan media, aspek isi materi, aspek kebahasaan, dan aspek pembelajaran. Keempat aspek tersebut saling berkaitan dalam menentukan kualitas media pembelajaran.

³³ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 27.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 414.

a. Kelayakan Aspek Materi

Aspek materi berkaitan dengan kesesuaian isi media Smart Box dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.³⁵ Materi yang disajikan harus sesuai dengan Kurikulum Merdeka serta mampu membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Indikator kelayakan materi meliputi:

- 1) Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.
- 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Kebenaran konsep materi.
- 4) Kedalaman dan keluasan materi.
- 5) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas I.
- 6) Kemudahan peserta didik dalam memahami materi.

Pada media Smart Box yang dikembangkan, materi tentang lingkungan sekolah disajikan dalam bentuk gambar, miniatur, dan aktivitas sederhana sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas I yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

b. Kelayakan Aspek Media

Aspek media berkaitan dengan kualitas fisik dan tampilan Smart Box sebagai media pembelajaran. Tampilan yang menarik akan membantu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik. Indikator kelayakan media meliputi:

- 1) Desain media menarik.

³⁵ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 88.

- 2) Kombinasi warna sesuai.
- 3) Ukuran media proporsional.
- 4) Kualitas gambar jelas.
- 5) Ketahanan media.
- 6) Kemudahan penggunaan media.
- 7) Keamanan media bagi peserta didik.
- 8) Kerapian penyusunan komponen media.

Media Smart Box yang baik harus mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta mampu bertahan selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Kelayakan Aspek Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif akan membantu peserta didik memahami informasi yang disampaikan.³⁶ Indikator kelayakan bahasa meliputi:

- 1) Bahasa mudah dipahami.
- 2) Kalimat sederhana dan komunikatif.
- 3) Kesesuaian bahasa dengan usia peserta didik.
- 4) Kejelasan petunjuk penggunaan media.
- 5) Ketepatan penggunaan istilah.

³⁶ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), hlm. 75.

Pada media Smart Box, penggunaan bahasa sederhana sangat penting karena sasaran pengguna adalah peserta didik kelas I sekolah dasar yang masih berada pada tahap awal perkembangan kemampuan membaca.

d. Kelayakan Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran berhubungan dengan kemampuan media dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Indikator kelayakan pembelajaran meliputi:

1. Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Media meningkatkan motivasi belajar.
3. Media meningkatkan keaktifan peserta didik.
4. Media mempermudah pemahaman materi.
5. Media menciptakan suasana belajar menyenangkan.
6. Media meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media Smart Box dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menunjuk, mencocokkan, dan berdiskusi.

e. Kelayakan Media Smart Box dalam Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini, kelayakan media Smart Box ditentukan melalui hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran menggunakan instrumen angket yang telah disusun berdasarkan

indikator kelayakan media. Hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Kategori kelayakan media dapat ditentukan sebagai berikut:

PERSENTASE	KATEGORI
81%–100%	Sangat Layak
61%–80%	Layak
41%–60%	Cukup Layak
21%–40%	Kurang Layak
0%–20%	Tidak Layak

Apabila hasil validasi menunjukkan kategori layak atau sangat layak, maka media Smart Box dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Dengan demikian, proses validasi menjadi tahapan penting untuk memastikan bahwa media Smart Box yang dikembangkan benar-benar memenuhi standar kualitas pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang memiliki peranan fundamental pada setiap jenjang pendidikan. Keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang mereka jalani. Selain itu, belajar juga berfungsi sebagai sarana untuk

menilai sejauh mana peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui kegiatan pengajaran. Proses belajar yang berlangsung dengan baik akan menunjukkan adanya perubahan perilaku pada ketiga ranah tersebut sebagai hasil dari pengalaman belajar.

Menurut Gama Ghazali, hasil belajar merupakan tuntutan yang diharapkan pada setiap jenjang dan jenis pendidikan untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas.³⁷ Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar juga berkontribusi dalam menentukan tingkat perkembangan peserta didik melalui kegiatan asesmen, sehingga dapat membantu mereka menemukan bidang yang sesuai dengan bakat dan minatnya.

Dengan demikian, hasil belajar dapat dipahami sebagai kemampuan dan penguasaan kompetensi yang diperoleh peserta didik dan diukur melalui kegiatan evaluasi. Pencapaian hasil belajar yang optimal tidak hanya bergantung pada kemampuan peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung. Kurangnya peran guru dalam mengelola pembelajaran dapat menurunkan kualitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan relevan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mampu meningkatkan hasil belajarnya.

³⁷ Gama Ghazali Yusuf, "Hubungan Kemandirian Belajar Siswa dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan", *Jurnal Pendidikan Geografi*, Vol. 4, No. 2, 2017.

2. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Ranah hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga bagian utama. Setiap ranah disusun berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, mulai dari kemampuan yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Ketiga ranah tersebut adalah sebagai berikut.³⁸

a. Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir yang mencakup aktivitas mental peserta didik. Ranah ini memiliki enam tingkatan kemampuan, yaitu:

- 1) *Knowledge*. Kemampuan peserta didik untuk mengenal, mengingat, dan memahami konsep dasar.
- 2) *Understanding*. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan mampu menggunakan pengetahuan tersebut dalam konteks yang tepat.
- 3) Penerapan (*Application*). Kemampuan peserta didik untuk mengaplikasikan konsep, prinsip, teori, atau metode dalam situasi atau kegiatan tertentu.
- 4) Analisis (*Analysis*). Kemampuan peserta didik dalam menguraikan suatu konsep, masalah, atau situasi ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil untuk memahami struktur atau hubungan antar komponen.

³⁸ I Made Parsa, "Evaluasi Proses Hasil Belajar", (Kupang : Rasi Terbit, 2017), hlm, 25.

- 5) Sintesis / *Fixed Point (Synthesis)*. Kemampuan peserta didik untuk menggabungkan berbagai informasi atau konsep sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.
- 6) Evaluasi (*Evaluation*). Kemampuan peserta didik dalam menilai konsep, pernyataan, atau kondisi berdasarkan kriteria, standar, atau pertimbangan tertentu.

b. Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan peserta didik terhadap suatu objek atau fenomena. Ranah ini mencakup proses penerimaan nilai hingga terbentuknya perilaku yang terinternalisasi. Tingkatan kemampuan afektif meliputi:

- 1) Menerima (*Receiving*). Kepekaan peserta didik terhadap keberadaan suatu fenomena, serta kesediaan untuk memperhatikan dan menerima rangsangan tersebut.
- 2) Menanggapi (*Responding*). Kemampuan peserta didik untuk memberikan respon secara sukarela terhadap sebuah fenomena, baik berupa tindakan, jawaban, maupun reaksi tanpa adanya perintah.
- 3) Menilai (*Valuing*). Kemampuan peserta didik untuk menunjukkan komitmen terhadap nilai tertentu secara konsisten.
- 4) Organisasi (*Organization*). Kemampuan peserta didik untuk mengintegrasikan berbagai nilai, pendapat, dan keyakinan sehingga membentuk suatu sistem nilai pribadi.

c. Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan fisik dan gerakan tubuh yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Ranah ini merupakan hasil integrasi antara kemampuan kognitif dan afektif. Penilaian psikomotor dapat dilakukan melalui beberapa cara:

- 1) Observasi langsung terhadap perilaku, sikap, dan keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Tes keterampilan, yaitu pengukuran kemampuan psikomotor melalui instrumen atau tugas tertentu.
- 3) Konsistensi aktivitas, yaitu mengamati ketekunan dan kesesuaian tindakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

3. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Kedua faktor tersebut berperan penting dalam menentukan kualitas dan tingkat pencapaian hasil belajar.

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan kondisi yang berasal dari dalam diri peserta didik. Setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda dalam merespon pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun dapat bervariasi. Faktor-faktor internal tersebut antara lain:

1) Fisiologis

Kondisi jasmani peserta didik, seperti kesehatan tubuh, tingkat kebugaran, serta kondisi fisik lainnya, mempengaruhi kemampuan

mereka dalam merespon pembelajaran dan berinteraksi dengan lingkungan.

2) Kelelahan

Kelelahan dapat berupa kelelahan jasmani maupun rohani. Kelelahan jasmani ditandai dengan tubuh terasa lemas dan kurang bertenaga, sehingga menghambat aktivitas belajar. Kelelahan rohani muncul dalam bentuk rasa bosan, jenuh, atau kurang fokus, yang dapat menurunkan kualitas perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

3) Psikologis

Aspek psikologis meliputi minat, motivasi, perhatian, dan bakat. Rendahnya minat belajar, kurangnya motivasi, serta kurangnya perhatian terhadap materi pelajaran dapat berpengaruh besar terhadap rendahnya hasil belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi bagaimana peserta didik mengikuti dan merespon proses pembelajaran. Faktor eksternal tersebut meliputi:

1) Lingkungan Pendidikan

Lingkungan pendidikan mencakup media pembelajaran, fasilitas sekolah, kualitas tenaga pendidik, serta interaksi sosial antarpeserta didik. Kondisi pendidikan yang memadai dapat

memberikan dukungan, dorongan, dan umpan balik yang berdampak positif pada prestasi belajar.

2) Lingkungan Masyarakat

Kondisi lingkungan tempat tinggal dapat berpengaruh terhadap konsentrasi dan semangat belajar. Lingkungan yang tidak kondusif misalnya maraknya masalah sosial, kebisingan, atau kurangnya dukungan masyarakat dapat menghambat proses belajar peserta didik.

3) Lingkungan Keluarga

Perlakuan dan perhatian anggota keluarga sangat berpengaruh terhadap sikap dan motivasi belajar anak. Dukungan orang tua, suasana rumah yang kondusif, serta kebiasaan belajar di rumah menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan belajar.³⁹

C. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila menurut Puspa Dianti merupakan salah satu mata pelajaran utama yang berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran ini dianggap sebagai *leading sector* dalam pengembangan nilai-

³⁹ Mardianto, “*Psikologi Pendidikan Landasan untuk Pengembangan Strategi*”, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm 50.

nilai karakter. Pendidikan Pancasila dinilai berkontribusi signifikan dalam membentuk kepribadian peserta didik, serta membawa dampak positif dalam menumbuhkan warga negara yang berintegritas, memiliki semangat kebangsaan, dan berkarakter kuat.⁴⁰

Menurut pandangan Marzuki, konsep *Civics* diartikan sebagai ilmu kewarganegaraan yang mempelajari interaksi antarmanusia dalam kehidupan sosial, politik, ekonomi, serta hubungan mereka dengan negara dalam berbagai bentuk organisasi. Dalam proses pembelajarannya, mata pelajaran ini menekankan empat pilar kebangsaan, yakni Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Keempat pilar tersebut sejalan dengan prinsip pembaruan dalam Kurikulum Merdeka.⁴¹ Selanjutnya, menurut Toyibin dan Dhahiri, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana untuk membimbing, menyiapkan, dan mengembangkan pengetahuan serta kemampuan dasar peserta didik dalam memahami hubungan antara warga negara dengan negaranya. Pandangan ini sejalan dengan Depdiknas yang menegaskan bahwa mata pelajaran tersebut menekankan pembentukan warga negara yang mampu memahami dan menjalankan hak serta kewajiban. Tujuan akhirnya adalah membentuk individu yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.⁴²

⁴⁰ Dianti, P. "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), 2016.

⁴¹ Marzuki, Pendidikan Kewarganegaraan: Civics dalam Perspektif Ilmu Kewarganegaraan (Yogyakarta: Buku Litera, 2010), hlm. xx.

⁴² Toyibin, M. A., & Djahiri, A. K. (1997). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: Rineka Cipta.

Adha menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang secara sistematis dan disengaja untuk menciptakan situasi yang mendukung berlangsungnya aktivitas belajar mengajar. Dalam proses tersebut terjadi hubungan interaktif antara pendidik dan peserta didik. Bentuk interaksi ini mencerminkan keterlibatan aktif peserta didik serta peran pendidik sebagai fasilitator pembelajaran. Pendidikan Pancasila juga berfungsi sebagai media untuk menumbuhkan dan mempertahankan nilai-nilai luhur serta moral yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut diharapkan tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun sebagai warga negara.⁴³

Berdasarkan berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari kurikulum yang bertujuan membentuk dan mengembangkan kesadaran serta identitas kewarganegaraan peserta didik. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta menghayati nilai-nilai demokrasi, toleransi, persatuan, dan kebhinekaan. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila menurut Mulyasa adalah untuk menjadikan peserta didik:

- a. Mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu-isu kewarganegaraan di negaranya.
- b. Mampu berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam berbagai kegiatan, sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam

⁴³ Adha, M. M., & Perdana, D. R. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Graha Ilmu.

kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mampu berkembang secara positif dan demokratis, sehingga dapat hidup bersama bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak.⁴⁴

Menurut Depdiknas, Pendidikan Pancasila bertujuan agar peserta didik mampu:

- a. Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab, serta bertindak cerdas dalam berbagai kegiatan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta berperilaku anti-korupsi.
- b. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia, sehingga mampu hidup berdampingan dengan bangsa lain.
- c. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan global secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah mengembangkan peserta didik menjadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila juga bertujuan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia.

⁴⁴ Mulyasa. (2017). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Strategi dan Implementasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Berdasarkan Lampiran Permendiknas tentang Standar Isi Pendidikan Nasional, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek berikut:

- a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan, dan jaminan keadilan.
- b. Norma, Hukum, dan Peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma masyarakat, peraturan daerah, norma kehidupan berbangsa, sistem hukum nasional, dan hukum serta peradilan internasional.
- c. Hak Asasi Manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen HAM nasional dan internasional, pemajuan, penghormatan, dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan Warga Negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai anggota masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan berpendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, dan persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, serta hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi, sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat

madani, sistem pemerintahan, dan peran pers dalam masyarakat demokrasi.

- g. Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungan sekitar, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, organisasi internasional, serta kemampuan mengevaluasi pengaruh globalisasi.⁴⁵

2. Menenal Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik sekolah meliputi bangunan sekolah, lapangan olahraga, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, ruang guru, masjid, dan sebagainya. Lingkungan sosial menyangkut hubungan dengan teman-teman disekolah, hubungan dengan guru-guru, hubungan dengan semua warga sekolah lainnya.

a. Pengertian Sekolah

Sekolah merupakan institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pembelajaran secara formal, baik dalam bentuk sekolah negeri maupun swasta yang dikelola oleh pemerintah atau lembaga non-pemerintah. Dalam proses belajar mengajar, sekolah

⁴⁵ Dianti, P. Integrasi Pendidikan Karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1) 2014.

memiliki peran penting sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan dan pembinaan peserta didik di bawah bimbingan guru. Sebagai bagian dari sistem sosial, sekolah terdiri dari berbagai elemen yang saling berinteraksi dan membentuk suatu struktur sosial yang dinamis. Sekolah juga memiliki sifat kreatif dan produktif dalam menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat, terutama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

b. Macam-macam Ruangan Sekolah

1) Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan salah satu bagian utama dari bangunan sekolah yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya proses belajar mengajar secara langsung antara guru dan peserta didik. Di dalam ruang kelas biasanya terdapat perabot seperti meja dan kursi peserta didik, meja guru, lemari kelas, papan tulis, serta berbagai perlengkapan pendukung lain. Lingkungan ruang kelas dirancang agar nyaman, tertib, dan kondusif sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

2) Lapangan Sekolah

Lapangan sekolah berfungsi sebagai area untuk berbagai kegiatan yang melibatkan seluruh warga sekolah. Aktivitas yang dilakukan di lapangan antara lain upacara bendera, kegiatan olahraga, permainan edukatif, serta acara sekolah lainnya. Keberadaan lapangan sangat penting untuk mendukung aktivitas

fisik, kesehatan siswa, dan pembentukan karakter melalui kegiatan kebersamaan.

3) Masjid Sekolah

Masjid sekolah memiliki banyak manfaat bagi seluruh warga sekolah, terutama peserta didik. Fungsi utamanya adalah sebagai sarana ibadah, seperti salat wajib, salat Jumat (di beberapa sekolah), maupun kegiatan keagamaan lainnya. Selain itu, masjid sekolah juga sering digunakan sebagai tempat pembinaan akhlak, kajian keagamaan, dan kegiatan pembelajaran nilai spiritual.

4) Kantin Sekolah

Kantin sekolah adalah tempat yang menyediakan beragam makanan dan jajanan untuk peserta didik dan warga sekolah lainnya. Kehadiran kantin membantu mengurangi kebiasaan siswa untuk jajan di luar lingkungan sekolah, sehingga lebih terjamin kebersihan, keamanan, dan kualitas makanannya. Selain itu, kantin juga dapat menjadi sarana edukasi tentang pola makan sehat bagi siswa.

5) Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah adalah fasilitas yang diselenggarakan oleh sekolah untuk menyediakan berbagai sumber belajar seperti buku, majalah, jurnal, dan media digital. Perpustakaan tersedia di jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Fasilitas ini berfungsi sebagai pusat informasi dan sumber literasi yang

mendukung kegiatan belajar, menumbuhkan minat baca, serta memperluas wawasan peserta didik.⁴⁶

D. Karakteristik Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar

Peserta didik kelas I sekolah dasar berada pada rentang usia sekitar 6–7 tahun yang termasuk dalam masa kanak-kanak awal. Pada tahap perkembangan ini, peserta didik mengalami pertumbuhan yang pesat baik dari aspek fisik, kognitif, sosial, maupun emosional.⁴⁷ Karakteristik perkembangan peserta didik perlu dipahami oleh guru agar dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, peserta didik usia 6–7 tahun berada pada masa transisi dari tahap praoperasional menuju tahap operasional konkret.⁴⁸ Pada tahap ini peserta didik mulai mampu berpikir logis terhadap objek yang bersifat nyata, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran perlu didukung oleh penggunaan benda konkret, gambar, model, atau media yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung.

Selain itu, peserta didik kelas I memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap lingkungan sekitar. Mereka cenderung belajar melalui pengalaman langsung, kegiatan bermain, eksplorasi, dan aktivitas yang melibatkan interaksi dengan objek nyata.⁴⁹ Pembelajaran yang hanya bersifat ceramah sering kali membuat peserta didik cepat merasa bosan dan

⁴⁶ Wardatu Mawaddah, et al. "Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Natural Science Education Research* 2.2 (2019): 174-185.

⁴⁷ John W. Santrock, *Educational Psychology* (New York: McGraw-Hill Education, 2018), p. 42.

⁴⁸ Jean Piaget, *The Psychology of Intelligence* (London: Routledge, 2001), p. 69.

⁴⁹ Rita Eka Izzaty, dkk., *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hlm. 104.

kehilangan konsentrasi. Menurut Yusuf, karakteristik peserta didik sekolah dasar meliputi beberapa aspek berikut:⁵⁰

1. Aspek Kognitif

Peserta didik mulai mampu mengenali simbol, mengingat informasi sederhana, mengelompokkan benda berdasarkan ciri tertentu, serta memahami hubungan sebab-akibat yang sederhana. Namun kemampuan berpikir mereka masih bergantung pada objek yang dapat diamati secara langsung.

2. Aspek Sosial

Peserta didik mulai belajar berinteraksi dengan teman sebaya dan guru. Mereka senang bekerja dalam kelompok kecil serta mulai memahami aturan dan norma yang berlaku di lingkungan sekolah.

3. Aspek Emosional

Peserta didik cenderung mudah menunjukkan perasaan senang, sedih, marah, atau kecewa secara spontan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik merasa nyaman dalam belajar.

4. Aspek Bahasa

Perkembangan bahasa peserta didik kelas I berkembang cukup pesat. Mereka mulai mampu memahami instruksi sederhana, menceritakan pengalaman, dan mengungkapkan pendapat menggunakan kalimat yang sederhana.

⁵⁰ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 118.

5. Aspek Motorik

Kemampuan motorik halus dan motorik kasar berkembang dengan baik. Peserta didik senang melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik, permainan edukatif, maupun manipulasi benda konkret.

Berdasarkan karakteristik tersebut, penggunaan media Smart Box sangat sesuai diterapkan pada peserta didik kelas I sekolah dasar karena media ini menyajikan materi dalam bentuk konkret, visual, interaktif, dan memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas langsung. Dengan demikian, media Smart Box dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila secara lebih efektif.