



Pengembangan Media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Ela Aidia^{1*}, Iqnatia Alfiansyah², Ismail Marzuki³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gresik Indonesia

E-mail: elaaidiaa@gmail.com, ¹ iqnatia@umq.ac.id, ² ismailmarzuki@umq.ac.id ³

Abstract. This study aims to (1) describe the process of developing the *Smart Box* Aku Cinta Pancasila learning media for first-grade elementary school students, (2) describe the validity of the *Smart Box* Aku Cinta Pancasila learning media, and (3) describe students' responses to the *Smart Box* Aku Cinta Pancasila learning media. This research is a developmental study using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The study was conducted at UPT SD Negeri 253 Gresik during the odd semester. The research subjects consisted of 25 students, comprising 10 male students and 15 female students. The data collection techniques included interviews, media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, learning outcomes test and student response questionnaires. The results of the study indicate that the *Smart Box* Aku Cinta Pancasila learning media obtained a media expert validation score of 96,25% with a very valid category, a material expert validation score of 97,50% with a very valid category, and a student response score of 97,2% with a very good category. Based on these results, the *Smart Box* Aku Cinta Pancasila learning media is considered valid and get a positive response, and therefore suitable for use as a learning media for Pancasila Education for first-grade elementary school students.

Keywords: ADDIE Model; Learning Media; Pancasila Education; *Smart Box*; Student Response

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk Mendeskripsikan proses pengembangan media *Smart Box* aku cinta Pancasila pada siswa kelas 1 sekolah dasar (2) Untuk mendeskripsikan validitas media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila (3) Untuk mendeskripsikan respon dari peserta didik pada media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Developmen, Implement, and Evaluate). Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 253 Gresik pada semester ganjil. Subjek penelitian ini yaitu 25 anak dengan 10 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, tes hasil belajar serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 96,25% dengan kategori sangat valid, hasil validasi ahli materi sebesar 97,50% dengan kategori sangat valid, serta hasil respon peserta didik sebesar 97,2% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dinyatakan valid dan mendapatkan respon positif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: Kotak Pintar; Media Pembelajaran; Model ADDIE; Pendidikan Pancasila; Respons Siswa

1. PENDAHULUAN

Pancasila sebagai dasar negara memegang peranan signifikan dalam membentuk kepribadian serta moralitas peserta didik. Terutama di jenjang Sekolah Dasar, pengajaran nilai-nilai Pancasila pada kelas 1 menjadi sangat penting, karena ini merupakan pondasi awal yang akan membentuk karakter anak. Pada usia ini, siswa berada pada fase perkembangan karakter yang sangat pesat, sehingga pengenalan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, kejujuran, tanggung jawab, dan cinta tanah air menjadi sangat penting. Dengan menanamkan nilai-nilai ini sejak dini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki moral dan integritas yang tinggi dalam kehidupan bermasyarakat. (Imawan & Ismail, 2023)

Nilai-nilai Pancasila di Tingkat dasar, khususnya pada siswa kelas 1 sekolah dasar (SD), merupakan tantangan yang kompleks dan multifaset. Meskipun Pancasila sebagai dasar negara Indonesia mengandung nilai-nilai kepada anak-anak di usia dini tidaklah sederhana. Keterbatasan dalam memahami konsep-konsep abstrak pada usia ini sering kali menjadi penghalang bagi siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Para pendidik dihadapkan pada berbagai kendala dalam menyampaikan materi Pancasila secara efektif dan menyenangkan. Tantangan ini semakin diperburuk oleh rendahnya kemampuan literasi abstrak siswa kelas 1, yang mengharuskan guru untuk merancang strategi pengajaran yang lebih konkret, kontekstual, dan relevan dengan dunia anak-anak. Dengan demikian, penting untuk mengeksplorasi metode dan pendekatan yang dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, agar mereka dapat tumbuh menjadi generasi yang menghargai dan mengamalkan prinsip-prinsip dasar negara. (Pratiwi, 2020)

Pendidikan yang efektif memerlukan strategi yang tepat dalam pemilihan media pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Media pembelajaran yang baik tidak hanya harus mencerminkan nilai-nilai Pancasila secara konkret, tetapi juga harus mudah dipahami dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Khususnya untuk siswa kelas 1 SD, yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Jean Piaget, media yang mendukung aktivitas bermain sambil belajar menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan relevan dengan karakteristik siswa. (Puspitasari, Venty Indah Anggraiani, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 1 Ibu Renny Ika Anitaria S.Pd. di UPT SDN 253 Gresik, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran materi Aku Cinta Pancasila. Dari 25 siswa, terdapat 10 siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan memahami nilai-nilai Pancasila. Terutama dalam mengenali simbol setiap sila serta memahami contoh perilaku yang sesuai dengan masing-masing sila. Selain itu, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang antusias. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan masih sangat terbatas, yaitu hanya berupa buku ajar dan gambar sederhana. Guru juga menyampaikan bahwa siswa akan lebih bersemangat apabila pembelajaran dilengkapi dengan permainan atau kuis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran Pancasila materi Aku Cinta Pancasila di kelas 1 SD Negeri 253 Gresik, ditemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa diminta menyebutkan simbol-simbol Pancasila serta menjelaskan contoh perilaku yang sesuai dengan masing-masing sila. Beberapa siswa tampak ragu-ragu, salah dalam mengidentifikasi simbol, dan belum mampu memberikan contoh sikap yang sesuai. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung banyak siswa terlihat cepat kehilangan fokus, kurang aktif bertanya, dan tidak terlalu terlibat dalam kegiatan yang dilakukan. Hal ini diduga karena media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku ajar dan gambar sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran membutuhkan inovasi media yang lebih interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami materi serta lebih terlibat selama proses pembelajaran.

Menurut (Basori, 2020) menjelaskan bahwa *Smart Box* atau kotak pintar merupakan media pembelajaran berbentuk kotak dengan dua sisi, yang di dalamnya berisi gambar beserta kata-kata sebagai penjelas dari gambar tersebut. Menurut (Rahayuningsih et al., 2019) menjelaskan bahwa *Smart Box* atau kotak pintar adalah media berbentuk balok dengan dua sisi, yang di dalamnya dilengkapi kartu sebagai alat pendukungnya. Menurut (Panca Wahyu kusumaningrum et al., 2021) *Smart Box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak kecil yang berisi materi pelajaran.

Terdapat penelitian terdahulu mengenai penggunaan media *Smart Box* yang dilakukan (Afiana et al., 2023) media *smart box* dinyatakan praktis untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa. Penggunaannya dapat dilakukan secara bertahap, mulai dari materi yang mudah hingga yang lebih sulit, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Budiarti, 2020) *Smart Box* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik dalam mempelajari suatu materi. Hal ini diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* mampu mendorong proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini berlandaskan pada hasil-hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh beberapa pihak. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari aspek lokasi pelaksanaan, subjek penelitian, maupun materi yang digunakan, yaitu berfokus pada materi Pancasila.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang pada pembahasan sebelumnya, dapat dirincikan rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Smart Box* aku cinta Pancasila pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media *Smart Box* aku cinta Pancasila pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektivitas media *Smart Box* aku cinta Pancasila pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *Smart Box* aku cinta Pancasila pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar?

2. KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Menurut (Diansyah et al., 2019) Media pembelajaran tersusun dari dua istilah, yaitu media dan pembelajaran. Istilah *media* memiliki makna sebagai alat penyalur atau perantara, sedangkan *pembelajaran* dapat diartikan sebagai suatu proses atau kondisi yang diciptakan untuk membantu seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan, alat, serta metode atau teknik yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mendukung terjadinya interaksi dan komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik secara efektif, tepat, dan bermanfaat (Hasan et al., 2021). Sedangkan menurut (Halimah & Pravitasari, 2024) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau metode komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran, dengan tujuan membantu peserta didik agar lebih mudah memahami serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media Smart Box

Menurut (Sukaryanti et al., 2023) *Smart Box* atau kotak pintar adalah media berbentuk kotak dengan dua sisi, di mana satu sisi menampilkan gambar dan sisi lainnya berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sementara itu, menurut (Yaie et al., 2022), kotak pintar merupakan wadah berukuran kecil yang berisi berbagai alat pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa untuk membantu proses belajar. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Smart Box* atau kotak pintar adalah media pembelajaran berbentuk tiga dimensi menyerupai kotak atau peti, yang di dalamnya berisi gambar maupun alat-alat pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.

Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan dan menjaga nilai-nilai luhur serta moral yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia. Mata pelajaran ini menekankan pentingnya memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, sehingga setiap tindakan yang dilakukan selaras dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Menurut Samsuri, Pendidikan Kewarganegaraan dimaknai sebagai proses mempersiapkan generasi muda agar menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Sementara itu, menurut Godfrey Thomson, pendidikan merupakan pengaruh lingkungan terhadap individu yang menghasilkan perubahan permanen dalam kebiasaan perilaku, pola pikir, serta perasaannya. (Dr. Damri, M.Pd. Fauzi Eka Putra, 2020)

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk merancang serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini di laksanakan di UPT SD Negeri 253 Gresik Jl. Airlangga No.8, Desa Sukorejo, Kecamatan Bungah, Kabupaten Gresik, Provinsi Jawa Timur, dengan kode pos 61152. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025-2026. Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Smart Box* Aku cinta Pancasila yang akan diujicobakan kepada 25 peserta didik, 10 laki-laki dan 15 perempuan kelas 1 di UPT SD Negeri 253 Gresik. Beberapa metode yang digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kevalidan serta respon terhadap media pembelajaran *Smart Box* adalah wawancara, validasi ahli media, Validasi ahli materi, dan angket respon peserta didik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil yang diperoleh dari hasil pengujian adalah sebagai berikut:

Hasil Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket respon dibagikan kepada peserta didik kelas I UPT SD Negeri 253 Gresik sebagai tolak ukur untuk mendapatkan respon positif media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila. Lembar angket ini dibagikan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Dalam angket tersebut berisi 10 pertanyaan yang akan diisi peserta didik dengan memberi tanda centang pada setiap kolom antara “YA” atau “Tidak” sesuai pilihan jawaban mereka. Kolom “YA” memiliki nilai 1 sedangkan untuk kolom “TIDAK” bernilai 0. Untuk mempermudah dalam menghitung Skor

peneliti mengubahnya ke bentuk angket dari hasil perolehan angket para peserta didik. Adapun hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Angket Respon Peserta Didik.

No.	Nama Peserta Didik	YA	TIDAK
1.	AEA	10	0
2.	ANI	8	2
3.	NAP	10	0
4.	FS	9	1
5.	KN	10	0
6.	ABAI	10	0
7.	AYF	9	1
8.	FAI	10	0
9.	SASJ	10	0
10.	ADM	10	0
11.	MHR	10	0
12.	SPM	10	0
13.	MZI	10	0
14.	FAGS	10	0
15.	NZU	10	0
16.	ARA	10	0
17.	IM	10	0
18.	ADZ	9	1
19.	MNA	9	1
20.	AFP	10	0
21.	MAST	10	0
22.	MAA	10	0
23.	PALA	10	0
24.	OPPW	9	1
25.	MDJAS	10	0
Jumlah		243	7

Dari tabel diatas dapat diperoleh perhitungan presentase sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f \text{ (skor yang didapat)}}{N \text{ (jumlah skor maksimal)}} \times 100\% \\
 &= \frac{243}{250} \times 100\% \\
 &= 97,2\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, menunjukkan bahwa presentase dari perolehan angket respon peserta didik sebanyak 97,2% artinya hasil respon peserta didik dapat dikatakan “Sangat Baik” dan telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu skor minimal 61% dimana media Smart Box Aku Cinta Pancasila yang dikembangkan dapat dinyatakan baik digunakan.

Tahap evaluasi dilakukan sebagai mengukur kualitas media pembelajaran dari hasil perhitungan presentase yang didapatkan dari validasi media dan dan respon peserta didik yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Tujuan utama tahap evaluasi ini merupakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu terciptanya media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila yang valid dan mendapatkan respon positif

dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dikatakan berkualitas sebab memenuhi dua aspek berikut ini:

Valid

Media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dapat dinyatakan sangat valid karena memperoleh hasil presentase dari validator ahli media sebesar 96,25% dan hasil presentase dari validator ahli materi sebesar 97,50%, sehingga media *Smart Box* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon peserta didik

Media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dapat dinyatakan sangat baik karena sudah memenuhi kriteria sehingga layak untuk diujicobakan. media ini mendapatkan respon positif dari peserta didik sebesar 97,2%.

Pembahasan

Penelitian pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu berupa pengembangan media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila. Media ini dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila serta meningkatkan keterlibatan peserta didik kelas I Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran. Adapun proses dan hasil dari pengembangan media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila adalah sebagai berikut.

Proses pengembangan media

Dalam proses pengembangan media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh (safitri & Aziz, 2022) yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap awal dalam model ADDIE adalah tahap analisis, yang terdiri dari tiga bagian, yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas I untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi guru dan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas. Melalui analisis ini, peneliti memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran serta kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi peserta didik.

Selanjutnya, analisis materi dilakukan untuk menelaah materi pembelajaran yang akan disajikan dalam media *Smart Box*. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi Aku Cinta Pancasila sesuai dengan kurikulum yang berlaku, khususnya capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran, serta disajikan secara runtut dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas I. Setelah menganalisis materi pembelajaran dilanjutkan menganalisis peserta didik

dilakukan untuk mengetahui karakteristik, gaya belajar, serta kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kelas I lebih mudah memahami materi apabila disertai dengan kegiatan bermain dan penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif. Oleh karena itu, hasil analisis peserta didik menjadi dasar dalam pengembangan media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan merupakan tahap lanjutan setelah tahap analisis dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perancangan media dilakukan agar media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi Pancasila secara konkret dan menarik. Perancangan diawali dengan pemilihan media pembelajaran. Peneliti memilih media *Smart Box* karena media ini bersifat konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I yang cenderung belajar melalui aktivitas langsung dan permainan. Media *Smart Box* dirancang agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, seperti mengamati, mencocokkan, dan mengelompokkan kartu sesuai dengan materi Pancasila.

Selanjutnya, peneliti melakukan pembuatan sketsa atau konsep media sebagai gambaran awal sebelum media dikembangkan. Penyusunan konsep media dilakukan dengan merancang isi dan tampilan media secara keseluruhan, mulai dari bagian luar *Smart Box* hingga komponen di dalamnya. Materi pembelajaran disusun dan disesuaikan dengan topik yang dikembangkan berdasarkan berbagai sumber yang relevan, sehingga isi media tetap selaras dengan tujuan pembelajaran. Perancangan tata letak media dilakukan secara sistematis agar setiap komponen dalam *Smart Box* mudah digunakan oleh peserta didik. Tata letak tersebut meliputi penempatan kartu contoh perilaku pancasila, bunyi sila, petunjuk penggunaan media, serta komponen pendukung lainnya. Penataan ini dirancang untuk mendukung kelancaran aktivitas pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam menggunakan media secara mandiri dengan bimbingan guru. Melalui tahap perancangan ini, peneliti memperoleh gambaran yang jelas mengenai bentuk, isi, dan cara penggunaan media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila sebagai dasar untuk melanjutkan ke tahap pengembangan media.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, tahapan ini meliputi proses pembuatan media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila berdasarkan desain dan konsep yang telah dirancang pada tahap perencanaan. Media dikembangkan dengan menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, yaitu triplek sebagai bahan utama pembuatan box, kartu materi, kartu simbol

silu Pancasila, kartu bunyi silu, benang warna, serta komponen pendukung lainnya. Pembuatan media dilakukan dengan menyusun bagian luar dan bagian dalam Smart Box secara sistematis. Triplek dibentuk menjadi sebuah kotak pembelajaran yang kokoh dan aman digunakan oleh peserta didik kelas I. Setiap komponen media disesuaikan dengan materi pembelajaran Pancasila, mulai dari penempatan gambar lambang Garuda Pancasila, simbol silu-silu Pancasila, kartu aktivitas, hingga petunjuk penggunaan media. Seluruh komponen dirancang agar mudah digunakan oleh peserta didik dan mendukung pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif.

Setelah media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila selesai dibuat, selanjutnya dilakukan proses validasi kepada validator untuk memberikan penilaian terhadap media berdasarkan instrumen yang telah disusun. Validator terdiri dari ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, kekokohan bahan, keamanan, serta kemudahan penggunaan media. Sementara itu, validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan materi Pancasila, serta kejelasan bahasa yang digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila memperoleh persentase sebesar 96,25% dari ahli media dan 97,50% dari ahli materi, sehingga media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran.

Tahap keempat merupakan tahap implementasi, yaitu tahap penerapan media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila yang telah dikembangkan dan direvisi berdasarkan saran dari validator. Media yang dikembangkan diujicobakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I Sekolah Dasar. Pada tahap ini, guru menggunakan media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dalam proses pembelajar kepada peserta didik. Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media, seperti mengamati lambang Garuda Pancasila, mencocokkan simbol silu, menghubungkan warna dengan maknanya menggunakan benang warna, serta memasukkan kartu bunyi silu ke dalam kantong yang sesuai. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah peserta didik mencoba menggunakan media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila, guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk menuliskan jawaban berdasarkan aktivitas yang telah dilakukan. LKPD digunakan sebagai tindak lanjut pembelajaran setelah peserta didik berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. Selain itu, pada akhir kegiatan

pembelajaran peserta didik juga diminta untuk mengisi angket respon peserta didik untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila. Berdasarkan hasil perhitungan angket respon peserta didik, diperoleh persentase sebesar 97,2%, artinya hasil respon peserta didik dapat dikatakan “sangat Baik” sehingga media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila yang dikembangkan dapat dinyatakan baik.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi tahapan akhir ini dilakukan sebagai mengukur kualitas media pembelajaran dari hasil perhitungan presentase yang didapatkan dari validasi media dan respon peserta didik yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Tujuan utama tahap evaluasi ini merupakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran sudah mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu terciptanya media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila yang valid dan mendapatkan respon positif dalam proses pembelajaran.

Kualitas Media Pembelajaran

Kualitas suatu media pembelajaran dapat dinilai berdasarkan tingkat validitas dan respon pengguna terhadap media yang dikembangkan. Oleh karena itu, kualitas media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dinilai melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta melalui angket respon peserta didik. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan. Berdasarkan penilaian ahli media, media memperoleh persentase sebesar 96,25% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 97,50% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dari segi tampilan, keamanan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Agustina et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila validator menyatakan media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, (Putu & Ayuningsih, 2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan valid apabila memperoleh kategori sangat layak, baik dengan revisi maupun tanpa revisi.

Selain validasi ahli, kualitas media juga ditinjau dari respon peserta didik terhadap penggunaan media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, diperoleh persentase sebesar 97,2%, yang menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon sangat baik terhadap penggunaan media. Respon positif tersebut menunjukkan bahwa media mampu menarik minat peserta didik dan mendukung keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli dan respon peserta didik

tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I Sekolah Dasar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Smart Box* Aku Cinta Pancasila untuk siswa kelas I sekolah dasar telah berhasil dikembangkan melalui model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya, tahap perencanaan mencakup pemilihan media pembelajaran serta perancangan sketsa atau konsep media yang disusun menggunakan aplikasi Canva dengan mempertimbangkan bentuk media, tata letak, pemilihan warna, jenis huruf, dan gambar yang relevan dengan materi Pancasila kelas I. Sketsa ini menjadi acuan dalam proses pembuatan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap pengembangan meliputi proses pembuatan media, mulai dari pemotongan bahan triplek hingga pemasangan stiker pada *Smart Box*, yang disertai dengan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi serta perbaikan berdasarkan saran validator. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas, kemudian diakhiri dengan pemberian angket kepada peserta didik untuk mengetahui respons mereka terhadap media yang digunakan. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran berdasarkan aspek validitas dan kepraktisan.

Kualitas media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dinilai sangat baik berdasarkan hasil validasi para ahli. Media ini memperoleh persentase validitas sebesar 96,25% dari ahli media dan 97,50% dari ahli materi, sehingga dapat dikategorikan sebagai media yang sangat valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil angket respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 97,2%, yang menandakan bahwa media *Smart Box* Aku Cinta Pancasila mendapatkan respons sangat positif dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran *Smart Box* Aku Cinta Pancasila dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan ajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila untuk peserta didik kelas I UPT SD Negeri 253 Gresik. Namun, sesuai dengan

masukannya dari validator, penggunaan media ini masih memerlukan pendampingan guru agar peserta didik dapat memahami aturan dan langkah permainan dengan baik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memberikan contoh penggunaan media terlebih dahulu serta mengelola waktu pembelajaran secara efektif agar seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif.

Bagi peserta didik, media Smart Box Aku Cinta Pancasila diharapkan dapat membantu memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Mengingat masih terdapat peserta didik yang membutuhkan arahan dalam menggunakan media, bimbingan secara bertahap perlu diberikan agar peserta didik terbiasa menggunakan media tersebut. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran Smart Box Aku Cinta Pancasila masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain tampilan media yang dapat dikembangkan agar lebih menarik serta variasi materi yang masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan desain media yang lebih variatif, menambah jumlah serta jenis soal, dan menyesuaikan isi media dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif awal dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiana, S. D., Azizah, M., & Subekti, E. E. (2023). Pengembangan media kotak pinter aksara Jawa (PIRAWA) pada mata pelajaran bahasa Jawa kelas IV SD Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6063–6072. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1322>
- Agustina, R., Nugraha, R. G., & Ismail, A. (2024). Pengembangan buku digital berorientasi keterampilan berpikir kritis pada materi wujud benda di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3529–3543.
- Basori. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dengan menggunakan media kotak pintar di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191/132>
- Budiarti, Y. (2020). Implementasi media pembelajaran smart box berbantu audio visual. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 37–40.
- Diansyah, A. R., Saputra, D. S., & Kurino, Y. D. (2019). Media pembelajaran big book sebagai penunjang dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 8(4), 184.
- Damri, D., & Putra, F. E. (2020). *Pendidikan kewarganegaraan* (pp. 1–181).
- Halimah, N., & Pravitasari, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran big book berbasis Qur'ani pada mata pelajaran IPA. *Finger: Journal of Elementary School*, 3(1), 40–48.

- Hasan, M., Khasanah, A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Nur Rahmah, Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*.
- Imawan, O. R., & Ismail, R. (2023). Analysis of character education values on the learning achievement of elementary school teacher candidates. *International Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 1, 103–131. <https://doi.org/10.56855/ijmme.v1i02.331>
- Pratiwi, E. P. (2020). Pancasila values education in learning history in Indonesia. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(2), 43. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i2.46220>
- Puspitasari, V. I. A., & Anggraiani, S. (2022). Pemanfaatan media fotonovela dalam membangun karakter Pancasila anak usia dini di TK Pertiwi. *EDUKIDS: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 49–56. <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i1.1238>
- Putu, N., & Ayuningsih, M. (2020). *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 5(1).
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p11-18>
- Safitri, & Aziz. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia. 3(2), 50–58.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Yaie, F. I. J. Y., Fauzi, T., & Andriani, D. (2022). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung melalui permainan kotak pintar pada anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8807>