

Pengembangan media *smart box* dengan *model problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II sekolah dasar

Nur Syifa Tulsofy¹, Wahyu Hidayat², Agus Priyanto³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ nursyifatultulsofy@gmail.com, ² wahyu@ikipsiliwangi.ac.id, ³ gusjur_mahesa@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study aimed to develop a learning media in the form of a *smart box* with a *problem based learning* model to improve students' creative thinking skills on the topic of Pancasila values in second grade elementary school. The development method used was *Research and Development* (R&D) by adapting the ADDIE development model. The subjects of this study consisted of 10 students in the limited trial and 20 second-grade students at an elementary school in West Bandung Regency. The data collection techniques used were: 1.) a creative thinking skills test consisting of 5 multiple-choice questions and 5 essay questions; 2.) a student response questionnaire consisting of 20 statements; and 3.) interview and media validation results. The data analysis technique used the *normalized gain* test. The results showed that the feasibility level of the *smart box* with the *problem based learning* model reached 93.67%, which was categorized as very feasible. Student responses reached 90.85% and were categorized as very good. The pretest results showed an average score of 57.20, which increased to 87.40 in the posttest. The gain result showed an average score of 0.70, categorized as high, with a percentage of 70.50%, categorized as effective. These findings indicated that the *smart box* with the *problem based learning* model was feasible and effective in improving students' creative thinking skills on the topic of Pancasila values in second grade elementary school.

Keywords: *Smart Box*, *Problem Based Learning*, Creative Thinking, Pancasila, Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *smart box* dengan model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II Sekolah Dasar. Metode pengembangan yang digunakan *research and development* (R&D) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini terdiri dari sampel sebanyak 10 siswa pada uji coba terbatas dan 20 siswa kelas II di salah Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu 1.) tes kemampuan berpikir kreatif sebanyak 5 pilihan ganda dan 5 soal uraian; 2.) angket respon siswa sebanyak 20 pernyataan; 3.) hasil wawancara dan validasi media. Teknik analisis data menggunakan uji *normalized gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *smart box* dengan model *problem based learning* sebesar 93,67% dikategorikan sangat layak. Respon siswa diperoleh 90,85% dengan kategori sangat baik. Hasil *pretest* diperoleh rerata skor 57,20 meningkat menjadi 87,40 pada *posttest*. Hasil *gain* diperoleh rata-rata 0,70 yang dikategorikan tinggi dengan persentase 70,50% dikategorikan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa *smart box* dengan model *problem based learning* layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Smart Box*, *Problem Based Learning*, Berpikir Kreatif, Pancasila, Sekolah Dasar.

1. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran penting yang berfungsi membentuk karakter dan identitas kewarganegaraan siswa. Jannah & Mushafanah (2024) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila berperan sebagai landasan moral sekaligus pedoman perilaku yang mengarahkan individu agar bertindak sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Agar pembelajaran berjalan efektif, diperlukan pendekatan yang menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Penggunaan metode

pembelajaran yang konkret dan kontekstual, seperti memanfaatkan fenomena di lingkungan sekitar, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila (Ainurramadhani et al., 2025). (Melihayatri et al., 2025) menyatakan bahwa penanaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dapat dilakukan melalui pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Hal tersebut mengindikasikan pentingnya internalisasi nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh sejak usia dini (Sari et al., 2023).

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21. Keterampilan ini berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi yang saling terintegrasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu diterapkan pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Hasibuan et al., 2025). Akan tetapi, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah penerapan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher-centered*) sehingga membatasi ruang eksplorasi dan inovasi siswa (Musabbikhah & Rachmadtullah, 2025). Selain itu, faktor lain yang turut memengaruhi antara lain pendekatan pembelajaran yang belum sepenuhnya berorientasi pada siswa, ketidaksesuaian antara latihan dan evaluasi, rendahnya partisipasi aktif siswa, serta lemahnya penguasaan materi pembelajaran (Sharfinabilla et al., 2026).

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung Barat, dari 20 siswa kelas II, hanya 8 siswa atau 41,67% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 pada kemampuan berpikir kreatif materi nilai-nilai Pancasila. Rendahnya kemampuan tersebut terlihat dari siswa yang masih kesulitan mengemukakan ide atau gagasan baru, kurang mampu memberikan berbagai solusi terhadap permasalahan yang diberikan, serta belum mampu menyampaikan pendapat secara lancar dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga cenderung pasif ketika diminta berdiskusi ataupun menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang aktif dan kemampuan berpikir kreatif siswa belum berkembang secara optimal. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Pusparadi et al., 2024). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran inovatif sangat diperlukan agar suasana belajar menjadi aktif, menyenangkan, dan tidak monoton.

Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa kelas rendah berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media dan aktivitas pembelajaran yang nyata, menarik, dan interaktif agar lebih mudah memahami materi pembelajaran. Salah satu media dengan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah *Problem Based Learning* berbantuan media *smart box*. Model ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai seorang pendidik yang profesional, pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran di dalam setiap pembelajaran. Pendidik harus memiliki kemampuan dalam mencari dan menggunakan media yang sesuai serta dapat dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diberikan khususnya dalam pembelajaran Pancasila. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Smart Box.

Menurut Saluni et al. (2025) *smart box* merupakan alat bantu dalam bentuk kotak game yang di dalamnya terdapat gambar yang menarik. Selain itu, terdapat materi yang didesain untuk menambah keunikan membantu proses belajar mengajar menjadi lebih maksimal. Sejalan dengan pendapat (Saofah et al. 2025) bahwa *smart box* adalah media edukatif berbentuk kotak persegi seperti kotak kado yang bertujuan untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. *Smart Box* tidak hanya berisi materi tetapi juga permainan yang dapat menarik perhatian siswa dengan interaksi seperti membuka dan menempel (Astuti et al., 2024).

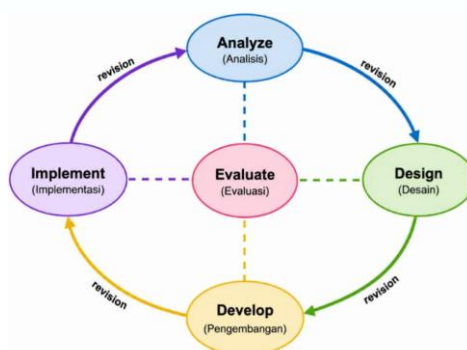
Nirwana et al. (2024) menjelaskan bahwa model *problem based learning* merupakan sebuah model pembelajaran siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan bekerja sama untuk memecahkan masalah yang telah disepakati oleh siswa dan guru, sesuai dengan materi pelajaran. Penerapan metode *problem based learning* merupakan suatu cara mengajar yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan kognitif dan kemampuan menyelesaikan masalah melalui berbagai situasi nyata atau simulasi di kelas (Dinda & Atmojo, 2024).

Halimah et al. (2023) menyatakan bahwa model *problem based learning* (PBL) memungkinkan peserta didik mengaitkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan materi dan ketrampilan akademik mereka dalam memecahkan masalah-masalah dunia nyata pada sistem pembelajaran yang secara simultan mengembangkan strategi pemecahan masalah, pengetahuan dasar, dan keterampilan dengan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran

Ahmad et al. (2024) menyatakan bahwa berpikir kreatif ialah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah secara inovatif dan menciptakan solusi yang baru dan bermanfaat, dalam pendidikan tinggi rendahnya kemampuan berpikir kreatif bergantung pada metode pembelajaran sesuai dalam pembelajaran. Menurut (Ririn, 2025) bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, solusi, atau konsep baru yang orisinal, inovatif, dan berbeda dari yang sudah ada. Ini melibatkan kemampuan untuk berpikir di luar kebiasaan, menghubungkan ide-ide yang tampaknya tidak terkait, serta menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah atau mengatasi tantangan. Indikator kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila adalah siswa memiliki potensi untuk berpikir kreatif dalam semua ilmu tentang aktifitas manusia, siswa dapat menemukan berbagai solusi yang asli (original) saat memecahkan masalah, sehingga memuaskan diri sendiri (memicu motivasi internal) (Nurhasanah et al., 2024).

2. Metode

Jenis penelitian pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Menurut Sugiyono (2018) penelitian *Research and Development* (*R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan yang dikemukakan oleh Branch (Lishetiyana, 2021) yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan tersebut terdiri dari lima tahapan yaitu tahap menganalisis (*analysis*), tahap merancang (*design*), tahap mengembangkan (*development*), tahap penggunaan (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi nilai-nilai Pancasila masih rendah, ditandai dengan rendahnya kemampuan siswa dalam mengemukakan ide, memberikan berbagai alternatif solusi, serta menyampaikan pendapat secara percaya diri dalam proses pembelajaran. Tahap *design* terdiri atas: (a) pemilihan media

pembelajaran berupa *smart box* dengan model *Problem Based Learning* yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan (b) perancangan desain awal media yang meliputi penyusunan materi, aktivitas pembelajaran, tampilan media, serta komponen evaluasi yang dikembangkan.

Tahap *development* meliputi: (a) validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru) serta pelaksanaan uji coba terbatas kepada siswa, dan (b) revisi produk berdasarkan saran, masukan, dan hasil uji coba sehingga diperoleh media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap *implementation* merupakan tahap penggunaan media *smart box* dengan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas II sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang telah dikembangkan melalui analisis hasil validasi, respons siswa, serta peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang diukur menggunakan skor *pretest*, *posttest*, dan *N-gain*. Penelitian ini dilaksanakan di salah sekolah dasar Kabupaten Bandung Barat dan melibatkan siswa kelas II sebagai subjek penelitian. Sebanyak 10 siswa dilibatkan pada tahap uji coba terbatas, sedangkan 20 siswa berpartisipasi pada uji coba luas. Pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara, validasi media, angket respon siswa, serta tes kemampuan berpikir kreatif siswa meliputi dari *pretest* dan *posttest*. Kelayakan penggunaan media *smart box* dengan model *problem based learning* diukur menggunakan instrumen validasi dari aspek materi dan media yang diperoleh kumpulan data dalam bentuk skala *likert* (interval 1 sampai 4). Kemudian dihitung persentase indeks kevalidan dan kepraktisan dari keseluruhan aspek. Perhitungan indeks kevalidan dan kepraktisan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut (Susilawati, 2021):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: *P* merupakan Persentase, dimana $\sum x$ menentukan total jawaban responden untuk satu pernyataan, sedangkan $\sum xi$ merupakan Jumlah nilai ideal untuk pernyataan tersebut. Interpretasi hasil validasi oleh ahli mengacu pada pada indikator penilaian yang dijelaskan oleh (Danar et al., 2022) yang terdapat pada bagan Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No.	Interval	Keterangan
1	$84\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$68\% \leq \text{skor} < 84\%$	Baik
3	$52\% \leq \text{skor} < 68\%$	Cukup
4	$36\% \leq \text{skor} < 52\%$	Kurang
5	$20\% < 36\%$	Sangat Kurang

Sedangkan untuk menguji keefektifan media *smart box* dengan model *problem based learning* yaitu menggunakan *pretest*, *posttest*, dan angket respon siswa. soal *pretest* dan *posttest* masing-masing berjumlah 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian materi nilai-nilai Pancasila dengan tingkat kesulitan yang seimbang. Setelah itu analisis terhadap tingkat kognitif siswa diukur dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *normalized gain (N-gain)* sebagai pedoman pengukuran. Sedangkan data kualitatif berdasarkan penilaian validator dalam bentuk hasil validasi media *smart box* dengan model *problem based learning* yang disesuaikan dengan kriteria penilaian validasi. Hasil uji efektivitas dianalisis menggunakan *normalized gain (N-gain)* yang dikemukakan oleh Hake (Purwasih et al., 2018) guna mengukur ketercapaian serta peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan media *smart box* dengan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II Sekolah Dasar. Berikut adalah rumus *N-gain* yang digunakan dalam penelitian ini beserta pedoman kategorinya pada Tabel 2.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 2. Pedoman Kategori N-Gain

Skor N-gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Beberapa tahapan pengembangan sesuai dengan metodologi yang digunakan, yaitu dengan menggunakan model ADDIE maka dapat dipaparkan sebagai berikut:

3.1.1 Analysis (Analisis)

Tahap pertama dari penelitian ini adalah tahap analisis (*Analysis*). Pada tahap analisis dimulai dengan mengidentifikasi kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas II di salah satu Sekolah Dasar Kabupaten Bandung Barat dengan diperoleh data bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil wawancara pada guru disimpulkan bahwa proses pembelajaran terhadap materi nilai-nilai Pancasila masih ditemui kendala dalam penyampaian.

3.1.2 Design (Desain)

Tahap kedua yaitu tahap desain (*Design*). Tahap desain merupakan tahapan utama dalam penelitian pengembangan, yaitu tahap merancang dan membuat media *smart box*. Pada tahap ini, media *smart box* dengan model *problem based learning* dirancang dengan menyesuaikan materi nilai-nilai Pancasila, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa. Hasil desain yang dikembangkan pada media *smart box* dengan model *problem based learning* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Media Smart Box dengan Model Problem Based Learning

Desain *smart box* pada Gambar 2 tampilan media dibuat menggunakan bahan sederhana berbentuk kotak interaktif yang berisi berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mencocokkan gambar, memilih jawaban, dan mengelompokkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila. Desain media dibuat menarik dengan kombinasi warna, gambar, dan aktivitas yang interaktif agar dapat meningkatkan minat, kreativitas, serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

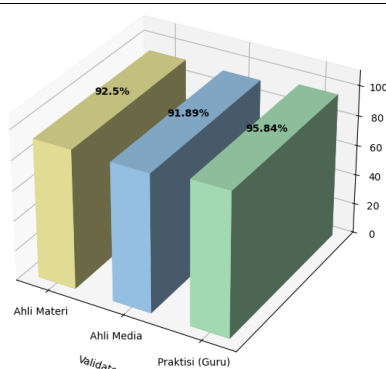
3.1.3 Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*). Media media *smart box* yang telah dirancang kemudian dilakukan tahap uji validasi terlebih dahulu, berikut adalah hasil validasi dari ahli materi yaitu Bapak Prof. Dr. Wahyu Hidayat, M.Pd., dan Bapak Agus Priyanto, M.Sn. sebagai ahli media dan pengguna media yaitu guru kelas II Sekolah Dasar yaitu Ibu Ghina Nurlatifah, S.Pd.

Tabel 3. Hasil Validasi Uji Coba Terbatas dan Luas

Item Validasi	Indikator	Skor	%
Ahli Materi	Isi	3,67	91,67
	Konstruk	3,83	95,83

Item Validasi	Indikator	Skor	%
Ahli Media	Bahasa	3,60	90,00
	Rata-rata	3,70	92,50
	Isi	3,80	95,00
	Konstruk	3,60	90,00
	Bahasa	3,67	91,67
Praktisi (Guru)	Rata-rata	3,67	91,89
	Kebermanfaatan	4,00	100,00
	Kebantuan	3,67	91,67
	Kemudahan	3,67	91,67
	Kemenarikan	4,00	100,00
	Rata-rata	3,84	95,84
	Rata-rata Keseluruhan		93,67
	Kriteria		Sangat Layak

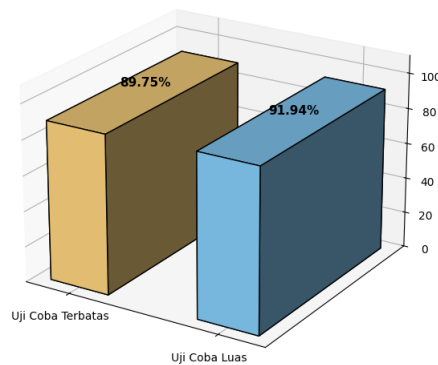


Gambar 3. Hasil Validasi Uji Coba Terbatas dan Luas

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa hasil uji validasi menunjukkan persentase masing-masing sebesar 92,50% untuk ahli materi, 91,89% untuk ahli media, dan 95,84% untuk praktisi (Guru). Peneliti kemudian mengakumulasi seluruh hasil persentase tersebut dan memperoleh rata-rata sebesar 93,67%. Hasil akumulasi validasi tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Dari hasil validasi diperoleh saran dan kritik yang berguna dalam perbaikan media sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun saran dan kritik dari ahli yaitu menambahkan petunjuk penggunaan dan menyesuaikan tampilan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran serta layak untuk diterapkan pada uji coba lapangan, baik secara terbatas maupun luas.

Tabel 4. Respon Siswa terhadap Media *Smart Box* dengan Model *Problem Based Learning*

No	Kegiatan	Persentase %	Kategori
1.	Uji Coba Terbatas	89,75%	Sangat Baik
2.	Uji Coba Luas	91,94%	Sangat Baik
Total		90,85%	Sangat Baik



Gambar 4. Respon Siswa terhadap Media *Smart Box* dengan Model *Problem Based Learning*

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 89,75% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, pada uji coba luas diperoleh persentase sebesar 91,94% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan respon siswa setelah media diterapkan pada jumlah subjek yang lebih besar. Secara keseluruhan, rata-rata persentase respon siswa mencapai 90,85% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *smart box* dengan model *problem based learning* mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.1.4 Implementation (Penggunaan)

Tahap keempat yaitu tahap penggunaan (*Implementation*). Pada tahap penggunaan media pembelajaran berupa media *smart box* dengan model *problem based learning* digunakan pada 20 siswa kelas II di salah Sekolah Dasar Kabupaten Bandung selama dua pertemuan yaitu bulan April dilaksanakan pada tanggal 23 Februari dan 24 Februari 2026. Setiap pertemuan dilakukan selama 2 jam pelajaran. Langkah pertama tahap penggunaan yaitu mengidentifikasi pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media melalui *pretest*. Langkah berikutnya yaitu penggunaan media *smart box* dengan model *problem based learning* kepada siswa sebagai media pembelajaran utama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Langkah selanjutnya yaitu memberikan *posttest* untuk mengetahui pengaruh media *smart box* dengan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.



Gambar 5. Implementasi Penggunaan *Smart Box* dengan Model *Problem Based Learning* Kepada Siswa dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila.

3.1.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap evaluasi dilakukan rekap hasil belajar siswa setelah penggunaan media *smart box* dengan model *problem based learning* pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Hasil evaluasi dijadikan sebagai dasar untuk menyimpulkan seberapa efektif media *smart box* dengan model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II Sekolah Dasar.

Tabel 5. Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan *N- Gain*

No.	Uji	Nilai	N-Gain Score	Kategori	N-Gain Score (%)	Kategori
1.	<i>Pretest</i>	57,20	0,70	Tinggi	70,50	Efektif
2.	<i>Posttest</i>	87,40				

Berdasarkan Tabel 5. di atas bahwa hasil kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan dengan rerata skor 57,20 pada *pretest* meningkat menjadi 87,40 pada *posttest*. Diperoleh juga hasil gain sebesar 0,70 yang dikategorikan tinggi dengan persentase 70,50% dikategorikan efektif. Pada tahap evaluasi dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media *smart box* dengan model *problem based learning* terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II Sekolah Dasar.

3.2. Diskusi

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media *smart box* dengan model *problem based learning* pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *analysis*, diperoleh informasi bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila di salah satu Sekolah Dasar Kabupaten Bandung Barat masih mengalami kendala dalam penyampaian materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, siswa cenderung kurang aktif dan pembelajaran masih belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal. Selain itu, penggunaan Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap *design*, media *smart box* dirancang dengan menyesuaikan materi nilai-nilai Pancasila, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa sekolah dasar. Media dibuat dalam bentuk kotak interaktif yang memuat berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mencocokkan gambar, memilih jawaban, dan mengelompokkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila. Desain media disusun dengan kombinasi warna, gambar, dan aktivitas yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penerapan model *problem based learning* pada media ini mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah, berdiskusi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui situasi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pada tahap *development*, media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru). Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,67% dengan kategori sangat layak. Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa isi materi, konstruk, dan bahasa yang digunakan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sementara itu, ahli media menilai bahwa tampilan media menarik, mudah digunakan, dan mendukung proses pembelajaran. Praktisi (guru) juga memberikan penilaian sangat baik terhadap aspek kebermanfaatan, kemudahan, bantuan, dan kemenarikan media dalam pembelajaran. Saran yang diberikan oleh validator, seperti penambahan petunjuk penggunaan dan penyederhanaan tampilan materi, menjadi bagian penting dalam penyempurnaan produk sebelum diterapkan di lapangan. Selain itu, hasil respons siswa pada uji coba terbatas dan luas memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,85% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *smart box* mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila dengan lebih menyenangkan.

Tahap *implementation* menunjukkan bahwa penggunaan media *smart box* dengan model *problem based learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran dilaksanakan selama dua pertemuan pada 20 siswa kelas II Sekolah Dasar Kabupaten Bandung Barat. Dalam pelaksanaannya, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

karena media yang digunakan bersifat interaktif dan melibatkan siswa secara langsung. Penggunaan model *problem based learning* juga membantu siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Pada tahap *evaluation*, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan media *smart box* dengan model *problem based learning*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,20 meningkat menjadi 87,40 pada *posttest*. Selain itu, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,70 dengan kategori tinggi dan persentase sebesar 70,50% yang termasuk kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Peningkatan ini terjadi karena media *smart box* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui aktivitas yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Selain itu, penerapan model *problem based learning* juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi, dan menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan sehingga kemampuan berpikir kreatif siswa dapat berkembang secara optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Fauqi, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena pembelajaran berfokus pada penyelesaian masalah nyata dan mendorong siswa untuk menemukan ide-ide baru secara mandiri (Desi et al., 2025). Dengan demikian, media *smart box* dengan model *problem based learning* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar (Humairoh & Asih, 2024).

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) media *smart box* dengan model *problem based learning* dinyatakan sangat layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas II Sekolah Dasar; (2) media *smart box* dengan model *problem based learning* dinyatakan valid dan layak digunakan karena memperoleh penilaian sangat baik dari ahli materi, ahli media, praktisi (guru), serta respons siswa dengan kategori sangat baik. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dipengaruhi oleh penggunaan media *smart box* dengan model *problem based learning* yang menunjukkan hasil belajar memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa media *smart box* dengan model *problem based learning* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu membantu siswa berpikir kreatif, aktif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

5. Referensi

- Ahmad, Z., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Pengaruh model *project based learning* dan model *problem solving* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan *computational thinking* siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(2), 369–382.
- Ainurramadhani, I. E., Hani, A., Putri, W., Khusnah, A. N., & Siswoyo, A. A. (2025). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model pembelajaran berbasis *project based learning* (PjBL). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 3313–3326.
- Astuti, N. W., Setyowati, D., et al. (2024). Pengembangan media *smart box* untuk menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal*

Edukasi, 2(6), 289–303.

- Desi, D., Kusuma, H., & Astuti, H. P. (2024). Penerapan Media Smart Box Melalui Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(12), 3530-3539.
- Dinda R, S., & Atmojo, S. (2024). Efektivitas model *problem based learning* (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 1 Padokan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 14(1), 48–57. <https://doi.org/10.24929/lensa.v14i1.399>
- Fauqi, A. (2025). Pengaruh media *smart box* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(1), 11–16.
- Halimah, S., Usman, H., & Maryam, S. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) di sekolah dasar. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(6), 403–413. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i6.207>
- Hasibuan, Y. A., Napitupulu, E., & Rahman, A. (2025). Pengaruh model *project based learning* berbasis profil pelajar Pancasila dan motivasi belajar terhadap berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 10(1), 85–90.
- Humairoh, F., & Asih, S. S. (2024). *Innovative smart box media improves learning outcomes of Pancasila and citizenship education in third grade elementary schools*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 57(3), 688–699.
- Jannah, N. M., & Mushafanah, Q. (2024). Pengaruh model *problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Journal Bionatural*, 11(1), 114–120.
- Lishetiyan, V. (2021). Pengembangan Komidi Alprof (Komik Digital Mengenal Profesi) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. *Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia*, 1(1) 33–48.
- Melihayatri, N., Fahira, W., Fajar, B. Al, & Pratiwi, N. (2025). *Model problem based learning enhancing elementary school students creative thinking skills through the implementation of problem based learning model*. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(1), 32–41.
- Musabbikhati, N., & Rachmadtullah, R. (2025). Penggunaan *gamification* berbasis teknologi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 231–242.
- Nirwana, S., Azizah, M., & Hartati, H. (2024). Analisis penerapan *problem based learning* berbantu Quizizz pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 155–164. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.396>
- Nurhasanah, N., Sarifah, I., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Buku Wordless Picture Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas 5 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 664-674.
- Purwasih, R., Aripin, U., & Fitrianna, A. Y. (2018). Implementasi pembelajaran *worksheet* berbasis ICT untuk peningkatan kemampuan *high order mathematical thinking* (HOMT) siswa SMP. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 7(1), 57-65. <https://doi.org/10.25273/jipm.v7i1.3841>
- Pusparadi, R., Saputri, A. E., & Darmayanti, M. (2024). Efektivitas model *project based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(1), 136–143.
- Saluni, M., Pomalingo, S., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan media *smart box* pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 1804–1815.
- Saofah, T., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2025). Pengembangan media *smart box* berbasis *science environment technology society* (SETS) dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 357–365.
- Sharfinabilla, K. Z., Pangestu, D., Nuraini, S., & Sofia, A. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 900–908.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.