

Pengaruh media *smart box* berbasis digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan pancasila

Aura Sukmawati¹, Dhina Cahya Rohim², Moh. Aris Prasetyanto³, Septina Rahmawati⁴, Manggalastawa⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kudus, Jl. Ganesha Raya No.1, Purwosari, Kec. Kota Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

¹sukmaaura182@gmail.com, ²dhinacahya@umkudus.ac.id, ³arisprasetyanto@umkudus.ac.id, ⁴septinarahmawati@umkudus.ac.id, ⁵manggalastawa@umkudus.ac.id.

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of digital-based Smart Box media on student learning outcomes in Pancasila Education subjects in grade III, the study was conducted at SDN 3 Blimbing Kidul. The learning outcomes of Pancasila education of grade III students are still relatively low, 9 students or 25% have reached KKTP, while 26 students or 75% have not reached KKTP. In addition, the use of learning media is still conventional. The research method used in this study is a quantitative method in the form of *Pre- Experiment Design*. The design used in this study is One-Group pretest-posttest design, in this study there is one experimental group. Based on data analysis by testing normality, and the results of the Post-test in the experimental class reached 0.198, followed by a t-test which showed a sig value of 0.000, which is smaller than 0.05. This finding confirms that the use of digital-based smart box media significantly affects student learning outcomes in Pancasila education subjects in grade III. Digital-based smart box media provides a good effect in improving learning outcomes of Pancasila education in class III compared to conventional learning.

Keywords: Digital-Based Smart Box Media, Pancasila Education, Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Smart Box berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III, penelitian dilakukan di SDN 3 Blimbing Kidul. Hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas III masih tergolong rendah, yang sudah mencapai KKTP ada 9 peserta didik atau 25%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKTP ada 26 peserta didik atau 75%. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kuantitatif dalam bentuk *Pre- Experiment Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini *One- Group pretest-posttest design*, dalam penelitian ini terdapat satu kelompok eksperimen. Berdasarkan analisis data dengan menguji normalitas, serta hasil Post-test di kelas eksperimen mencapai 0.198, dilanjutkan dengan uji t yang menunjukkan nilai sig sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media smart box berbasis digital secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas III. Media smart box berbasis digital memberikan efek yang baik dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila di kelas III dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Media *Smart Box* Berbasis Digital, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu elemen terpenting dalam kehidupan. Karena melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan, bakat, pengetahuan, wawasan, nilai-nilai dan karakter (Rahmawati et al., 2020) Istilah umum yang ada dalam pendidikan yaitu belajar. Proses pencapaian tujuan pembelajaran peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar, sumber belajar dan pendidik adalah istilah dari belajar (Ahdar Djamaluddin, 2019) Proses belajar kemampuan berpikir dan mental digunakan dalam mempelajari bahan pembelajaran (Susanto& Radiallahuanha, 2021). Peserta didik yang kritis, mandiri dan aktif didukung dengan proses dan lingkungan belajar yang menyenangkan (Sitepu et al., 2023). Pembelajaran menyenangkan apabila guru menggunakan berbagai model, strategi, pendekatan dan media dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rambe et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran merupakan

salah satu cara mencapai keberhasilan belajar. Perolehan hasil belajar dilihat dari tercapainya tujuan. Hasil belajar dapat diartikan segala aspek yang dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran (Setyawan et al., 2023) Hasil belajar dilihat melalui perolehan kemampuan peserta didik setelah pembelajaran dilakukan (Fauhah & Rosy, 2021). Sejalan dengan Fauhah dan Rosy, menurut Soedirdjato dalam (Wicaksono et al., 2019), hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan berdasarkan penetapan tujuan pembelajaran sebelumnya. Informasi literatur yang relevan dengan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dapat ditemukan pada penelitian terdahulu. Studi-studi sebelumnya sering kali menyoroti tantangan dalam mengajarkan materi yang berhubungan dengan identitas nasional dan nilai-nilai budaya kepada siswa, terutama dalam konteks sekolah dasar (Lisra Vijayanti & Cacik, 2024). Penelitian-penelitian tersebut menemukan bahwa sebagian besar siswa di tingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami lambang-lambang nasional, termasuk lambang Pancasila, akibat kurangnya pemahaman konsep dan kurangnya penekanan dalam kurikulum. Adapun bukti metode dan media yang digunakan dengan maksimal yaitu dengan melihat dari hasil belajar siswa. Salah satu gambaran atau bukti keberhasilan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan nilai atau bobot yang dicapainya (Afidah et al., 2024) Di era kurikulum merdeka ini terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh siswa salah satunya adalah penghapusan ujian nasional dan digantikan dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang mana penilaian AKM ini berisi soal soal yang dijadikan dasar pengukuran kognitif serta survey karakter untuk mengukur sikap AKM ini ditujukan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan kognitif siswa sebagai dasar bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan berkualitas (Rohim et al., 2023).

Untuk menunjang pembelajaran pendidikan pancasila lebih inovatif dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran, Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide atau informasi yang mana digunakan untuk mempermudah dan merangsang pembelajaran agar berjalan dengan baik (Nurfadhillah et al., 2021). Sejalan dengan (Nurrita, 2018) menambahkan media pembelajaran adalah sesuatu yang mampu menyampaikan pesan dari guru sehingga terjadi suasana belajar yang kondusif, dan siswa mampu melakukan kegiatan belajar secara efektif. maka salah satu media yang digunakan yaitu media smart box Berdasarkan (Aminah & Yusnaldi, 2024) smart box merupakan media yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal, kemampuan membaca permulaan, kreativitas serta kognitif baik mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, mengenal huruf, berbentuk kubus, berisi teka-teki geometri, bilangan tersusun dari 1- 20 angka, Permainan *smart box* adalah alat peraga edukasi yang terbuat dari kardus bekas kemudian dibuat dua lubang untuk memasukkan tangan saat menyentuh dan memotret benda atau gambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Game *Smart box* mudah dimainkan di dalam dan di luar kelas. Sejalan dengan (Fatimah Handayani et al, 2024) *smart box* adalah kotak kecil yang berisi alat-alat untuk belajar. Media Smart box adalah media atau alat untuk menyampaikan informasi, berupa persegi dengan dua bagian atau dua posisi untuk huruf dan gambar. Media ini merupakan media kotak pintar yang menarik bagi anak yang dalam pembuatannya media ini dapat menggunakan media barang bekas untuk membuatnya. Penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *smart Box* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran berupa kotak atau empat tempat dengan kartu bergambar. Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi diharapkan dapat memperkuat rasa kebangsaan siswa dan meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya menjaga dan mempromosikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian (Oktafianti & Dewi, 2021) ini memiliki dampak yang signifikan dalam memberikan kontribusi pada pendidikan karakter dan pembentukan warga negara yang bertanggung jawab dan ber etika. Penggunaan media *smart box* berbasis digital dapat di interpretasikan sebagai sarana untuk memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi. Penelitian ini memiliki keutamaan pengembangan *smart box* pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang akan dikembangkan ini terletak pada konsep 'berbasis digital' yang artinya pada tampilan medianya terdapat akses digital seperti terdapat video pembelajaran dan soal yang dikemas dalam bentuk barcode.

Oleh karena itu penelitian ini dapat membahas tentang hasil belajar pendidikan pancasila. Adapun tujuan dari penelitian ini 1. Untuk mengetahui pengaruh media *smart box* berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SDN 3 Blimbing Kidul. Penelitian ini bertujuan untuk

menentukan apakah penggunaan media *smart box* ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa, 2. Untuk mendeskripsikan bagaimana respon siswa terhadap media *smart box* ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila terhadap hasil belajar siswa di SDN 3 Blimbing Kidul.

2. Metode

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dalam Pre-Eksperimen Design dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini kelompok eksperimen diberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikannya perlakuan dan diberikan tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *smart box* berbasis digital.

Adapun skema desain penelitian one-group pretest-posttest design yaitu:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa O_1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan(*pretest*) X = Pemberian perlakuan (*treatment*) O_2 = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*) perlakuan berupa penggunaan media *smart box* berbasis digital.

Populasi yang ditentukan peneliti dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas III SD satu dabin atau dana binaan Kecamatan Kaliwungu, sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN 1 Blimbing Kidul sebagai uji validitas dan SDN 3 Blimbing Kidul sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 35 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan yaitu (1) tes, (2) angket siswa. Teknik tes berdasarkan hasil dari pretest awal dan posttest akhir yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda. Angket siswa dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media *smart box* berbasis digital dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan uji paired sample t-test mempunyai taraf signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ dengan menggunakan SPSS 25 for windows. Uji prasyarat sebelum uji hipotesis yaitu dengan dilakukan uji normalitas.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh media smart box berbasis digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan di semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025 di SDN 3 Blimbing Kidul Kecamatan Kaliwungu Kabupaten Kudus. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan kepada siswa dengan penggunaan media smart box berbasis digital. Penggunaan media smart box berbasis digital disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dipelajari. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan soal pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pendidikan pancasila siswa sebelum dan sesudah di beri perlakuan. Jumlah butir soal yang disusun oleh peneliti sejumlah 30 soal pilihan ganda, namun setelah dilakukan pengujian validitas, reliabilitas dan daya beda maka dihasilkan 20 butir soal yang valid sehingga butir soal yang diujikan kepada siswa sejumlah 20 soal pilihan ganda. Setelah diperoleh butir instrumen soal yang telah teruji maka langkah selanjutnya adalah melakukan pretest terlebih dahulu sebelum memberi perlakuan penggunaan media smart box berbasis digital. Selanjutnya setelah data pretest dan pemberian perlakuan selesai langkah berikutnya adalah melakukan posttest. Setelah semua data terkumpul maka langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Detai data hasil pengujian dijabarkan sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan shapiro-wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa, dengan menggunakan SPSS 25 yang mana uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah

data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data akan berdistribusi normal apabila hasil perhitungan nilai sign $\geq 0,05$. Setelah proses analisis data dilakukan maka hasil perhitungan uji normalitas pada penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Kelas Eksperimen	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test	.963	35	.277
Post-Test	.958	35	.198

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa pada hasil pengujian Shapiro-Wilk diperoleh nilai sign untuk data pretest kelas eksperimen sebesar 0,277 dan nilai sign untuk data posttest kelas eksperimen sebesar 0,198. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sign $\geq 0,05$ baik pretest maupun posttest sehingga dapat dikatakan data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu Ho: tidak ada pengaruh penggunaan media smart box berbasis digital terhadap hasil belajar siswa dan H1: penggunaan media smart box berbasis digital terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian data hasil pretest dan posttest melalui uji Paired Sample T-Test dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut

Tabel 3. Uji Paired Sampel T-Test

Pair 1	Pretest & Posttest	N	Correaliation	Sig.
		35	.813	0.000

Berdasarkan tabel 3 tersebut diketahui bahwa nilai sign=0,00 < 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa Ho ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media smart box berbasis digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi pendidikan pancasila. Selain itu hasil rata-rata kelas eksperimen dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Paired Samples Statistics

Pair 1	Pretest	Posttest	Mean	N	Std. Deviantion	Std Error Mean
			64.00	35	16.441	2.779
			78.86	35	12.896	2.180

Berdasarkan tabel 4 tersebut dapat diketahui bahwa nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 64,00 dan rata-rata nilai post-test sebesar 78.86 Hal ini berarti bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan pancasila sesudah diberi perlakuan dengan media smart box berbasis digital pada mata pelajaran pendidikan pancasila dikelas III. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media smart box berbasis digital berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

3.2. Diskusi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media smart box berbasis digital diketahui bahwa siswa terlihat antusias dan aktif dalam proses pembelajaran ketika bermain games atau soal yang berada pada media smart box. Dikarenakan media smart box yang didalamnya tkonsep ‘berbasis digital’ yang artinya pada tampilan medianya terdapat akses digital seperti terdapat video pembelajaran dan soal yang dikemas dalam bentuk barcode yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam belajar, apalagi ada reward untuk siswa siswi yang bisa menjawab soal. Ini menjadikan siswa siswi sangat berlomba-lomba untuk menjawab setiap soal yang diberikan dan berdampak terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas III SDN 3 Blimbing Kidul.

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil di atas maka diketahui bahwa dari hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan taraf signifikan $< 0,05$ atau $0,00 < 0,05$, karena H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya adanya pengaruh atau keefektifan yang signifikan media smart box berbasis digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Media smart box harus dikembangkan dengan desain yang menarik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran agar permainannya berjalan seru dan menyenangkan serta perlunya pengawasan dan bimbingan saat permainan agar siswa tidak cenderung bermain dan mengetahui manfaat dari media pembelajaran ini.

Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 64,00 dan rata-rata nilai post-test sebesar 78.86 bisa disimpulkan bahwa penggunaan media smart box berbasis digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran pendidikan pancasila berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas III di SDN 3 Blimbing Kidul.

5. Referensi

- Afidah, N., Rahmawati, A., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Rohim, D. C. (2024). Efektivitas model kooperatif tipe TGT (team game tournament) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. *Journal of Elementary Education*, 07, 3.
- Ahdar Djameluddin, W. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran (1)*.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). *Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah*. <https://jurnaldidaktika.org>
- Fatimah Handayani Hsb, S., Intan Humairah, N., Joy Stella Simanjuntak, M., Salsabilla Amar, F., Veronica Manurung, S., Luthfiah Ritonga, P., Firdaus Hamonangan Silalahi, J., Indah Prasasti, T., Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, J., & Bahasa dan Seni, F. (2024). *JICN: Jurnal Intelpek dan Cendekiawan Nusantara Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun Application Of Smartbox Teaching Material Media In Learning BIPA In Introduction To Simalungun Ethnic Culinary Material*. 1(3). <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Lisra Vijayanti, N., & Cacik, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Materi Mengenal Lambang Pancasila Berbantuan Media Papan Pintar di Kelas II SDN 011 Tatoa Kabupaten Mamasa. In *REFLEKSI* (Vol. 13, Issue 1). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD NEGERI KOHOD III. In *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Oktafianti, M., & Dewi, D. A. (2021). REVOLUSI KARAKTER BANGSA MELALUI PENDIDIKAN UNTUK MENGEMBANGKAN WARGA NEGARA YANG BAIK. *AtTâlim: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 2548–4419. <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i2.546>
- Rahmawati, S., Dhina, & Rohim, C. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 6(3). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Rambe, N., Fadli, M., Yazid, M., & Husni, S. (2022). *KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR*. 4(1). <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/18>
- Rohim, D. C., Nugraha, Y. A., Rozaq, M. A., & Kudus, U. M. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa di SD Jatiroto 01. *Jurnal Review Pendidikan*

- Dasar*, 9(3). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Setyawan, A., Khoirina Reinata, I., Studi Keperawatan, P., & Ilmu Kesehatan, F. (2023). Pemanfaatan Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran IPAS Materi Perkembangbiakan Tumbuhan di Sekolah Dasar Dias Tiara Putri Utomo. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(2), 160–166.
- Sitepu, T. E., Perangin-angin, R. B. B., & Nasriah, N. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 213–223. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4248>
- Susanto, A., & Radiallahuanha, D. (2021). Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(2), 101. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.10187>
- Wicaksono, D., Teknologi Pendidikan, M., Muhammadiyah Jakarta, U., & Ahmad, J. K. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DI KELAS IV SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 12 PAMULANG, BANTEN*.