



Pengembangan Media *Smart Box* Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Berbeda Itu Indah Bagi Siswa Kelas III SD Islam Walisongo Brondong

Development Of Smart Box Media Diversity In Improving Learning Outcomes On Different Materials Is Beautiful For Students Of Grade III Islamic Elementary School Walisongo Brondong

Mustika Imerita Egashanti Kirdanu¹, Saeful Mizan²

FKIP, PGSD, Universitas PGRI Ronggolawe

Email: egashanti12@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 21-07-2025

Revised : 23-07-2025

Accepted : 25-07-2025

Published : 27-07-2025

Abstract

This research focuses on the development of innovative learning media, namely the diversity smart box. In improving the learning outcomes of third-grade students, there are several problems that can be identified, namely students who feel bored during the learning process due to monotonous learning methods. The researcher conducted this research intending to develop a diversity smart box media on the material "different is beautiful" in improving the learning outcomes of third-grade elementary school students, and to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the diversity smart box media. The method used in this study is R&D (research and development) with the ADDIE model involving 18 respondents at Islamic Elementary Schools. The data collection instruments used were validation sheets from material experts, media experts, linguists, teacher and student response questionnaire sheets, and student test sheets. Based on the validation test, the results obtained that the developed diversity smart box media has very valid criteria for use in the percentage of 100% material experts, 75% media experts, 88% language experts. Based on the teacher and student response questionnaire sheets, it was found that the developed diversity smart box media had very practical criteria, with a teacher response of 100% and a student response of 99.8%. The student test results showed very good criteria for use with an N-Gain percentage of 100%. The data generated from the validation instruments of material, media, and language experts, teacher and student questionnaires, and pretests and posttests were very good for use.

Keywords : Smart Box Media Diversity, Learning Outcomes, Product Validity

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran inovatif, yaitu kotak pintar keberagaman. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu siswa merasa bosan selama proses pembelajaran akibat metode pembelajaran yang monoton. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media kotak pintar keberagaman pada materi "berbeda itu indah" dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga sekolah dasar, serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media kotak pintar keberagaman. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (penelitian dan pengembangan) dengan model ADDIE yang melibatkan 18 responden di Sekolah Dasar Islam. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, lembar angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa. Berdasarkan uji validasi, diperoleh hasil bahwa media kotak pintar keberagaman yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan persentase 100% ahli materi, 75% ahli media, dan 88% ahli bahasa. Berdasarkan lembar angket respons guru dan siswa, ditemukan bahwa



media kotak pintar keberagaman yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis, dengan respons guru sebesar 100% dan respons siswa sebesar 99,8%. Hasil uji coba siswa menunjukkan kriteria sangat baik untuk digunakan dengan persentase N-Gain sebesar 100%. Data yang dihasilkan dari instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, angket guru dan siswa, serta pretes dan postes sangat baik untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Kotak Pintar Keberagaman, Hasil Belajar, Validitas Produk

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam setiap individu dalam kemajuan bangsa. Melalui sebuah pendidikan, keterampilan dan juga pembelajaran akan diperoleh setiap siswa, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri dalam menghadapi suatu tantangan di masa depan. Adapun tujuan dari pendidikan yaitu untuk membentuk individu dan masyarakat yang berkualitas dan mengembangkan potensi manusia agar siap dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan datang, maka hal yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas (Khairunnisa & Apoko, 2023). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dapat mempengaruhi pencapaian dalam tujuan pendidikan baik satuan pendidikan maupun tujuan pendidikan secara nasional, untuk itu perbaikan dalam proses pembelajaran menjadi suatu hal yang wajib untuk diperhatikan. Melalui tantangan yang ada dalam meningkatkan proses pembelajaran yang sesuai dengan satuan pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah memberikan solusi yang sesuai dengan menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberikan kebebasan satuan pendidikan dan pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran, di mana pembelajaran akan dilaksanakan dengan upaya meningkatkan peran aktif siswa seperti pembelajaran berbasis proyek (Pramudya, 2020).

Melihat tantangan yang ada berupa upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran yang sesuai pada satuan pendidikan, serta kebutuhan dari perkembangan zaman, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah memberikan solusi yang sesuai untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi perubahan era yang begitu cepat, yaitu kebijakan untuk setiap satuan pendidikan dalam menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang lebih memberikan kebebasan satuan pendidikan dan pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran, di mana pembelajaran akan dilaksanakan dengan upaya meningkatkan peran aktif siswa seperti pembelajaran berbasis proyek (Ananta & Sumintono, 2020). Selain itu berdasarkan Agustina (dalam Pramudya, 2020) menyebutkan bahwa kurikulum merdeka lebih menekankan pada paradigma yang lebih sesuai dengan keperluan, sesuai dengan lingkungan, dan berpusat pada siswa. Serta paradigma pendidikan yang baru ini mendorong pengembangan potensi siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa dalam berperan aktif serta meningkatkan kreativitas saat proses pembelajaran dengan kata lain pembelajaran tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif melainkan kemampuan afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan penjabaran di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka lebih terpusat pada aktivitas siswa yang aktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhannya. Implementasi Kurikulum Merdeka identik dengan Menurut (Devi Rizky Pramudya, 2020) Pendidikan Pancasila merupakan salah satu muatan pelajaran yang wajib di sekolah baik pada



jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT) yang memiliki tujuan menanamkan pengetahuan ideologi negara serta mengembangkan perilaku yang baik, sehingga diharapkan hal ini mampu membentuk individu yang memiliki pandangan hidup berdasarkan wawasan Pancasila, menciptakan masyarakat berkarakter, berintegritas, toleran, dan generasi yang cerdas, peka sosial, serta bertanggung jawab sebagai warga negara Indonesia. Oleh karena itu guru dapat menanamkan sikap, karakter, dan kompetensi pada siswa. Salah satu materi yang harus dikuasai yaitu materi Berbeda Itu Indah pada kelas III Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada materi Berbeda itu indah mengajarkan siswa tentang toleransi pada perbedaan agama, suku, dan juga budaya, namun tidak jarang siswa kesulitan dalam memahami konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam materi ini.

Hasil dari observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Maret 2025 di SD Islam Walisongo Brondong, menunjukkan bahwa guru hanya memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah saja dengan suara yang lantang siswa biasanya mampu memahami materi dan cenderung memperhatikan penjelasan guru, hanya saja ada satu dua siswa laki-laki yang kurang memperhatikan dan sering kali jahil pada temannya, guru juga sesekali menerapkan model PBL (*Problem based learning*) dan membentuk kelompok belajar dalam kelas. Proses pembelajaran di kelas juga terkadang masih kurang kondusif saat penyampaian materi pelajaran yang kurang diminati siswa salah satu contohnya adalah pelajaran pendidikan Pancasila. Guru seringkali menjadikan buku pelajaran bahan ajar utama dalam penyampaian pembelajaran dan jarang sekali menggunakan media pelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru juga jarang memberikan ice breaking pada sela-sela pelajaran sehingga siswa merasa jenuh. Peneliti juga mengamati bahwa saat pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku LKS dan juga papan tulis saja. Pada saat akhir pembelajaran pun guru jarang melakukan Motivasi terhadap siswa. Guru tidak pernah memberikan kesimpulan pada saat akhir pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan guru kelas III yang bernama Ibu Afi Rohmatus Sholihah menyatakan bahwasanya, Kurikulum yang digunakan dari kelas I sampai kelas VI adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Di kelas III masih terdapat satu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca. Dan masih banyak pula siswa yang kurang mampu untuk memahami materi saat dijelaskan oleh guru terutama pada materi Pendidikan Pancasila. Menurut yang disampaikan oleh guru siswa mengalami kesulitan saat memahami materi terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi berbeda itu indah terlihat dari nilai hasil belajar siswa termasuk rendah dimana ada 55% atau 13 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sedangkan 44% atau 5 siswa mendapatkan nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dari siswa yang berjumlah 18 siswa.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, peneliti perlu memberikan solusi untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada. Salah satu solusi agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan juga efisien yaitu dengan menggunakan media pada proses pembelajaran. Peran media pembelajaran yaitu sebagai salah satu sumber belajar untuk siswa agar mendapatkan informasi yang didapat dari guru sehingga modul pembelajaran bisa bertambah dan membangun pengetahuan peserta didik (Khairunnisa & Apoko 2023). Adapun manfaat dari media pembelajaran yakni; (1) untuk mempermudah siswa dan pendidik dalam pembelajaran (Rohani,



2019); (2) dengan keberadaan media pembelajaran akan menambah ketertarikan peserta didik dalam menguasai materi pada pembelajaran dan juga bisa mendapatkan atau mencapai tujuan pembelajaran (Khairunnisa & Apoko, 2023). Dengan memanfaatkan media pembelajaran pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif. Contohnya ialah penggunaan media pembelajaran *smart box* keberagaman.

Smart box merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar. *Smart box* merupakan suatu alat atau media yang memiliki bentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar, kata-kata, dan juga permainan terkait dengan materi, media pembelajaran ini pastinya digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar (Aminah & Yusnaldi, 2024). Menurut Hartono (dalam Oktavia, dkk 2024) mengatakan mengatakan bahwa *smart box* merupakan alat belajar berupa kotak kecil yang memuat materi dan digunakan guru dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti akan mengembangkan media *smart box* keberagaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, karena media ini merupakan media yang menarik karna memiliki 2 sisi, satu sisi berisi materi, dan sisi lain berisikan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan hal ini penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan *smart box*, dengan harapan bahwa media ini dapat membuat proses belajar mengajar lebih interaktif, menarik, dan efektif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan dapat diimplementasikan di berbagai sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Islam Walisongo Brondong. Dengan demikian penelitian ini tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media *Smart Box* Keberagaman Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Berbeda Itu Indah Bagi Siswa Kelas III Sd Islam Walisongo Brondong”

METODE PENELITIAN

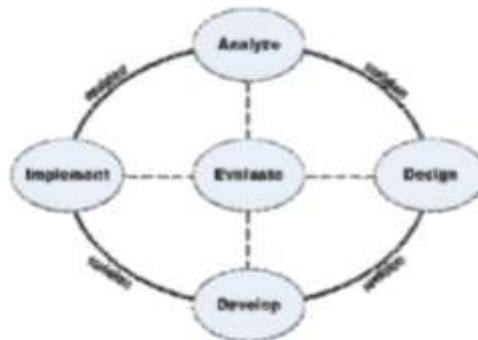
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) Mengembangkan media *smart box* keberagaman untuk *meningkatkan* hasil belajar pada materi berbeda itu indah kelas III di SD Islam Walisongo Brondong, 2) Mengetahui tingkat kevalidan media *smart box* keberagaman, 3) Mengetahui tingkat kepraktisan media *smart box* keberagaman, 4) Mengetahui tingkat keefektifan media *smart box* keberagaman.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Peneliti menggunakan metode ini untuk menghasilkan produk tertentu dan juga dipergunakan untuk menguji kelayakan produk tersebut. Menurut Borg dan Gall (dalam Waruwu, 2024) Penelitian dan juga pengembangan (R&D) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang banyak digunakan oleh dunia pendidikan dalam membuat dan menguji keefektifitasan produk. Sedangkan menurut pendapat dari Sugiyono (dalam Sumarni, 2019) mengatakan bahwa, metode dan juga penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan juga menguji tingkat keberhasilan produk agar dapat berfungsi pada masyarakat luas. Dalam R&D produk yang sudah ada juga dapat dikembangkan dan dikaji ulang.

Peneliti menggunakan salah satu model dan pengembangan, yaitu model ADDIE. Menurut Barokati (dalam Kurnia dkk, 2019) berpendapat bahwa model ADDIE merupakan salah satu



model yang dijadikan pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif dan efektif dan pendukung pembelajaran. Sugiyono (dalam Kurnia dkk, 2019) juga berpendapat bahwa ADDIE memiliki 5 tahap, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1 Lima tahap dalam ADDIE Sumber: Cahyadi, 2019

Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ADDIE lebih efektif saat digunakan dalam pendekatan sistematis pada pengembangan media pembelajaran. Selain itu produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran bukan perangkat lunak. Sehingga cocok jika dikembangkan di kelas dalam proses pengembangan produk.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: 1) Data Kualitatif yaitu data yang diperoleh dari data hasil observasi yang dilakukan selama pembelajaran saat analisis lapangan dan juga wawancara dengan pendidik dan juga siswa. 2) Data Kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil pengisian angket yang akan diperoleh persentase penilaian oleh validator ahli bahasa, ahli media, ahli materi serta angket respon siswa terhadap penggunaan media *smart box* keberagaman.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti saat penelitian adalah: 1) Wawancara, observasi, angket dan juga dokumentasi. Wawancara, Menurut Sugiyono (dalam Mar'atusholihah dkk, 2019) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam menemukan permasalahan yang harus diteliti, 2) Observasi Menurut Sugiyono (dalam Mar'atusholihah dkk, 2019) observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. 3). Angket Menurut Sugiyono (dalam Mar'atusholihah dkk, 2019) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan dua analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif, teknik yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Untuk Para Ahli

Analisis Kuantitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber : (Lestari & Hasanah, 2021)



Penilaian pada lembar validasi dinilai dengan menggunakan skala *Likert* kriteria 1 = sangat kurang baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik (Gulo dkk, 2022). Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung persentase validitas produk, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Jumlah frekuensi atau skor maksimal

Data penilaian lalu dibentuk dalam kriteria validitas produk seperti tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

No	Aspek yang Dinilai	Katagori kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Tidak valid

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Data penilaian produk yang dikumpulkan menggunakan teknik analisis kuantitatif, yang menghasilkan skor, penyajian data diubah menjadi persentase, dan hasilnya diubah menjadi kriteria kelayakan produk. Kriteria kelayakan produk smart box keberagaman lalu digunakan untuk menyimpulkan data.

Pada analisis data angket kepraktisan media pembelajaran *smart box* keberagaman yang dikembangkan pada nilai kepratisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan juga guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kialitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti tabel berikut ini:

Tabel 3. Skala Angket Penilaian Respon Siswa dan Guru

Analisis Kuantitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Menghitung presentase jumlah dari nilai setiap respon siswa dan guru untuk semua pertanyaan. Dengan menggunakan rumus:

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



Keterangan:

P = Presentase respon siswa atau guru dalam (%)

Σx = Total skor dari responden

Σxi = Total skor ideal

Hasil Presentase kepraktisan kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasar pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Angket Respon Siswa dan Guru

Rentang Nilai Kualitatif	Keterangan
$80\% < \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Dalam analisis data keefektifan media *smart box* keberagaman yang dikembangkan di analisis melalui data pengurangan hasil belajar siswa. Siswa dikatakan berhasil atau tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKTP yaitu 75. Presentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan klasikal

T = Banyak siswa yang tuntas

n = Banyak siswa

Kategori presentase ketuntasan klasikal bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria keefektifan produk

Interval (%)	Keterangan
$P < 80$	Sangat Baik
$70 < P \leq 80$	Baik
$60 < P \leq 70$	Cukup
$50 < P \leq 60$	Kurang
$p \leq 50$	Sangat Kurang

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilakukan dengan melalui proses indeks gain (N-gain). Indeks gain (N-gain) dapat ditentukan dengan rumus menurut Meltzer adalah sebagai berikut:

$$(N - gain) = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pre test}}$$

Adapun kriteria interpretasi indeks gain (N-gain) menurut Melzert adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Kriteria Interpretasi Indeks Gain ($N-Xd$ gain)**

Interpretasi Indeks Gain (N-gain)	Kriteria
$(N-gain) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (N-gain) < 0,7$	Sedang
$(N-gain) < 0,3$	Rendah

Sumber : (Nafisah Hanim, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memilih model ADDIE sebagai model dalam pengembangan media pembelajaran *smart box* keberagaman. Sesudah dilakukan tahapan model ADDIE, peneliti menguji kevalidan media melalui validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, menguji kepraktisan pada siswa dan guru, dan menguji keefektifan dengan menggunakan lembar tes siswa.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa kelas III di SD Islam Walisongo Brondong melalui wawancara dan juga observasi. Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi pada kegiatan pembelajaran pada hari Sabtu, 15 Maret 2025 lalu dilanjutkan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas SD Islam Walisongo Brondong,

Tahap Perancang (*Design*)

Pada tahap desain ini peneliti merancang desain media *smart box* keberagaman untuk media dalam pembelajaran. Setelah merancang desain, peneliti akan melakukan penentuan bahan dan juga peralatan yang dibutuhkan dalam pembuatan produk. Kemudian, Peneliti juga akan menyiapkan materi bab berbeda itu indah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang akan dimasukkan ke dalam media *smart box* keberagaman.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti mengubah desain yang telah dibuat sebelumnya menjadi media yang dapat dikembangkan. Setelah itu peneliti melakukan uji coba validasi yang dilakukan oleh tiga validator: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian, dan masukan dari validator.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini peneliti menerapkan media *smart box* keberagaman yang sudah diuji oleh ketiga validator ahli, selanjutnya peneliti menerapkan produk yang telah dibuat pada siswa kelas III SD Islam Walisongo Brondong, selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti juga akan melakukan pengumpulan data dengan memberikan angket respon siswa mengenai pengalaman penerapan media *smart box* keberagaman, hal ini dilakukan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kesulitan dan juga manfaat saat menerapkan media *smart box* keberagaman pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi berbeda itu indah.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi yaitu menguji coba produk untuk pengumpulan data untuk mengetahui respon siswa terhadap kelayakan dari produk *smart box* keberagaman.



Analisis Data Uji Coba Kevalidan Media *Smart Box* Keberagaman

Analisis kevalidan media *smart box* keberagaman diperoleh dari skor validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses dalam uji validasi dilakukan dengan menyerahkan lembar validasi dalam bentuk angket respon, dan produk berupa media *smart box* keberagaman. Para ahli validasi menilai produk yang dikembangkan kriteria dalam instrumen validasi.

Hasil Validasi Ahli Materi

Data validasi uji ahli materi pembelajaran pendidikan pancasila diperoleh setelah menyerahkan lembar validasi yang berbentuk angket kepada validator. Pada hasil validasi ahli materi pembelajaran pendidikan pancasila SD terdapat 5 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh sejumlah 25. Hasil validasi ahli materi pembelajaran diperoleh skor 25 poin dengan tingkat kelayakan media *smart box* keberagaman yang dikembangkan berarti sebesar 100%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi (Gulo & Harefa, 2022)

Hasil Validasi Ahli Media

Data uji validasi ahli media pembelajaran diperoleh setelah menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada validator. Pada hasil validasi ahli media pembelajaran terdapat 8 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh sejumlah 40. Hasil validasi ahli media diperoleh skor 33 poin dengan tingkat kelayakan media *smart box* keberagaman yang dikembangkan berarti sebesar 75% pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi layak. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi dapat digunakan dengan sedikit revisi, seperti memperbaiki tulisan pada media *smart box* keberagaman, dan memperbaiki posisi tulisan bahasa daerah (Gulo & Harefa, 2022).

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Data uji validasi ahli bahasa diperoleh setelah menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada validator. Pada hasil validasi ahli bahasa pembelajaran terdapat 5 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh sejumlah 25. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh skor 22 poin dengan tingkat kelayakan media *smart box* keberagaman yang dikembangkan berarti sebesar 88% pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi dapat digunakan dengan sedikit revisi, seperti menggunakan font yang mudah untuk dibaca (Gulo & Harefa, 2022).

Analisis Data Uji Kepraktisan Media *Smart Box* Keberagaman.

Hasil Angket Respon Guru

Data hasil respon guru diperoleh setelah menyerahkan lembar angket kepada guru. Pada hasil angket respon guru terdapat 9 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh sejumlah 45. Hasil respon angket guru diperoleh skor 45 poin dengan tingkat kelayakan media *smart box* keberagaman yang dikembangkan berarti 100% pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat baik (Gulo & Harefa, 2022).



Hasil Angket Respon Siswa

Data hasil respon siswa diperoleh setelah menyerahkan lembar angket kepada siswa. Pada hasil angket respon siswa terdapat 9 aspek yang dinilai dengan total skor yang diperoleh sejumlah 810. Hasil respon angket siswa diperoleh skor 809 poin dengan tingkat kelayakan media *smart box* keberagaman yang dikembangkan berarti 99,8% pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat baik (Gulo & Harefa, 2022).

Analisis Data Uji Keefektifan Media *Smart Box* Keberagaman

Data hasil tes siswa perlu dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan media *smart box* keberagaman. Pada lembar tes siswa terdapat 20 soal pilihan ganda dengan jumlah 18 siswa semuanya tuntas. Sehingga tingkat keefektifan media *smart box* keberagaman yang dikembangkan sebesar 100%. Pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. bahwa hasil analisis data keefektifan melalui nilai hasil pengerjaan soal pre-test dan post-test yang dilakukan siswa sebelum penggunaan media *smart box* keberagaman dan sesudah penggunaan media *smart box* keberagaman dengan hasil perhitungan N-Gain sesuai dengan analisis diperoleh hasil N-Gain nilai rata-rata sebesar 13.55 pencapaian nilai tersebut membuktikan bahwa keefektifan media *smart box* keberagaman dinyatakan tinggi.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Dalam pembuatan media juga dibutuhkan kreatifitas dan juga inovasi supaya dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan agar siswa mampu dengan mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya media *smart box* keberagaman siswa akan dengan udah meningkatkan pemahaman siswa, siswa juga tidak akan mudah bosan dikarenakan dalam media *smart box* bukan hanya materi saja,tetapi juga ada permainan terkait materi terutama materi berbeda itu indah dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yang dapat dimainkan oleh siswa dengan dampingan guru.

Berdasarkan uji coba validasi ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 100% pencapaian dari nilai tersebut termasuk dalam klasifikasi sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi . Hasil dari ahli media mendapatkan penilaian 75% pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil dari validasi ahli bahasa mendapatkan penilaian 88% pencapaian tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Berdasarkan angket respon guru menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media *smart box* keberagaman mendapatkan penilaian sebesar 100%, pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media *smart box* keberagaman mendapatkan penilaian sebesar 99,8% pencapaian nilai tersebut termasuk dalam kualifikasi sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.



Berdasarkan hasil tes siswa menunjukkan tingkat bahwa tingkat keefektifan media *smart box* keberagaman mendapat nilai sebesar 100%. Siswa dikatakan berhasil atau tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKTP yaitu 75 (Gulo dkk, 2022)

Produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media *smart box* keberagaman meliputi: 1) Mampu meningkatkan minat dan juga perhatian siswa dalam belajar, 2) Membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Adapun kekurangan dari media *smart box* keberagaman meliputi: 1). Ukuran yang besar, sehingga memerlukan tempat yang cukup luas untuk menyimpan, 2) Pembuatan membutuhkan banyak waktu, biaya, dan tenaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.778>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Devi Rizky Pramudya. (2020). *Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar* Devi Rizky Pramudya Hendrik Pandu Paksi Abstrak. 1090–1104. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65110>
- Harefa, S. G. & A. O., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Herlinda Mar'atusholihah, Wawan Priyanto, A. T. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaaa*, 7(3), 253–259. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19411>
- Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi, N. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. https://www.academia.edu/86364332/Model_Addie_Untuk_Pengembangan_Bahan_Ajar_Berbasis_Kemampuan_Pemecahan_Masalah_Berbantuan_3D_Pageflip
- Nafisah Hanim. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi Teknologi Dan Kependidikan*, 5(2), 141. <https://doi.org/10.22373/biotik.v5i2.3023>
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk



Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293>

Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Riset & Pengembangan*, 38. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39153/>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>