

Pengembangan Media KOJERUPAN Berbasis Smartbox untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Lativa Ariani Sagita¹, Akhmad Junaedi²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*lativaarianisagita@students.unnes.ac.id

Submit
11 Mei 2026

Review
30 Mei 2026

Publish
15 Juni 2026

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memerlukan media yang mampu membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila secara konkret dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual masih terbatas sehingga keterlibatan siswa dan hasil belajar belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KOJERUPAN (Kotak Jelajah Ruang Pancasila) berbasis smartbox yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 27 siswa kelas IV SDN Ngaliyan 03. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KOJERUPAN memperoleh hasil validasi ahli materi dan ahli media dengan persentase di atas 90% pada seluruh aspek penilaian sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 99,65% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 70,56 pada pretest menjadi 82,96 pada posttest, nilai signifikansi uji t sebesar $0,00 < 0,05$, serta nilai N-Gain sebesar 0,43 dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, media KOJERUPAN berbasis smartbox dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: KOJERUPAN, smartbox, Pancasila

Abstract

Teaching Pancasila in elementary schools requires teaching materials that can help students understand and apply the values of Pancasila in concrete ways in their daily lives. However, the use of interactive and contextual teaching materials remains limited, resulting in suboptimal student engagement and learning outcomes. This study aims to develop the KOJERUPAN (Pancasila Space Exploration Box) learning medium based on a smartbox that is valid, practical, and effective for improving student learning outcomes on Pancasila values. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of 27 fourth-grade students at SDN Ngaliyan 03. Data collection techniques included observation, questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the KOJERUPAN medium received validation scores from subject matter experts and media experts with a percentage above 90% across all evaluation aspects, thus falling into the "highly valid" category. The practicality test results yielded a percentage of 99.65%, falling into the highly practical category. The effectiveness test results showed an increase in the average student score from 70.56 on the pretest to 82.96 on the posttest, with a t-test significance value of $0.00 < 0.05$, and an N-Gain value of 0.43 in the moderate category. Based on these results, the smartbox-based KOJERUPAN medium was found to be highly valid, practical, and effective, making it suitable for use as an innovative alternative for teaching Pancasila in elementary schools.

Keywords: KOJERUPAN, smartbox, Pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sebagai fondasi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Tunnisa & Alwi, 2024). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah melalui penanaman nilai-nilai Pancasila sejak sekolah dasar agar siswa mampu memahami dan menerapkan nilai religius, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, serta tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Mukhoerrunnissa et al., 2024; Tunnisa & Alwi, 2024). Penguatan Pendidikan Pancasila juga menjadi bagian penting dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila yang berkarakter, bernalar kritis, mandiri, dan mampu menghadapi tantangan abad ke-21 (Jannah, 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Namun, berbagai tantangan masih ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Ngaliyan 03 menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Permata Sari et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sering didominasi metode konvensional sehingga partisipasi siswa belum berkembang secara maksimal. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berdampak pada rendahnya motivasi serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila (Sumiyati et al., 2025).

Media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar konkret dan interaktif sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Menurut Fitri dan Iskandar (2025), media pembelajaran yang bersifat visual, praktis, dan eksploratif efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak. Penggunaan media interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar peserta didik (Rasyidah, 2026). Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi maupun media konkret mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa (Jannah, 2025). Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menjembatani konsep abstrak Pendidikan Pancasila menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Salah satu media yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah Smart Box. Smart Box merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, aktivitas eksploratif, permainan edukatif, dan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar. Penelitian Maradika et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box dengan model Project Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Hasil serupa juga ditemukan oleh Sumiyati et al. (2025) yang menyatakan bahwa media Smart Box berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, Smart Box dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas motorik, visual, dan permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Meiliani et al., 2026).

Berbagai penelitian terkait pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila juga telah dilakukan, seperti pengembangan media Smart Box, Smart Exploding Box, Wordwall, Nearpod, serta media berbasis Canva dan multimedia interaktif (Lathifah & Paksi, 2025; Pramudya & Paksi, 2024; Permata Sari et al., 2024; Reinita & Sespen, 2024). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan, eksplorasi, dan teknologi digital mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila (Laili et al., 2025; Reinita & Sespen, 2024). Namun demikian, pengembangan media yang secara khusus mengintegrasikan eksplorasi makna sila Pancasila, penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatan teknologi sederhana, dan evaluasi berbasis permainan dalam satu media pembelajaran yang utuh masih relatif terbatas.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis Smart Box maupun media interaktif lainnya, sebagian besar masih berfokus pada penyampaian materi atau aktivitas pembelajaran tertentu secara terpisah. Pengintegrasian media konkret, aktivitas eksploratif, video pembelajaran, serta evaluasi berbasis permainan dalam satu kesatuan media pembelajaran yang sistematis belum banyak dikembangkan. Padahal, pembelajaran yang

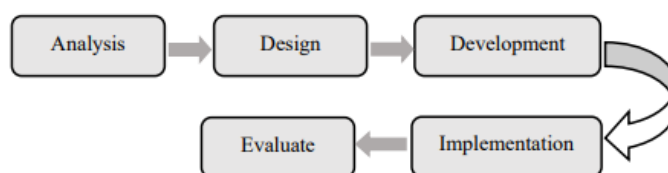
mengombinasikan berbagai bentuk pengalaman belajar dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterlibatan siswa secara lebih optimal (Ramadhani, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu menghubungkan pemahaman konsep dengan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Sebagai upaya menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media KOJERUPAN (Kotak Jelajah Ruang Pancasila) berbasis Smart Box yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret. Media KOJERUPAN memiliki karakteristik berupa media tiga dimensi yang memadukan materi visual, kantong makna sila Pancasila, aktivitas penerapan nilai-nilai Pancasila, video pembelajaran berbasis barcode, serta permainan edukatif berbasis spinner dan QR code. Karakteristik tersebut memungkinkan siswa untuk mengamati, mengeksplorasi, berdiskusi, dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna. Melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan partisipatif, media KOJERUPAN diharapkan dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar.

Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan media KOJERUPAN berbasis Smart Box sebagai media pembelajaran konkret, tetapi juga pada integrasi media konkret, video pembelajaran berbasis barcode, serta permainan edukatif berbasis QR code dalam satu desain pembelajaran yang utuh dan sistematis. Pendekatan ini memberikan perspektif baru dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam menjembatani materi nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak agar dapat dipahami secara lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan oleh siswa kelas IV. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KOJERUPAN berbasis Smart Box yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Langkah-langkah model ADDIE meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pemilihan model dikarenakan ADDIE sebagai alur yang sistematis untuk menciptakan produk inovatif yang memenuhi kebutuhan spesifik serta media pembelajaran yang efisien (Lukman dkk., 2024; Molenda, 2003). Salah satu model yang paling banyak digunakan dalam desain instruksional saat ini adalah kerangka kerja ADDIE. Model ini telah terbukti berhasil sejak diperkenalkan di berbagai lingkungan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Siregar & Rhamayanti, 2025). Alur desain sistem ini disajikan pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Model ADDIE

Setting penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ngaliyan 03 khususnya pada kelas IV yang menjadi subjek penelitian. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Ngaliyan 03, sedangkan sampel ditentukan secara purposive sebanyak 27 siswa. Analisis data dalam penelitian ini menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Tabel 1 Kriteria kevalidan media

Interval Skor	Kriteria
< 21 %	Sangat Tidak Valid
21 - 40 %	Tidak Valid
41 - 60 %	Cukup Valid
61 - 80 %	Valid
81 - 100 %	Sangat Valid

Sumber : (Dwijayanti et al., 2026)

Uji validasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang didasarkan pada skala Likert, dengan mengandalkan hasil penilaian para validator (Sari et al., 2025). Kriteria penilaian kevalidan media seperti yang tersaji pada Tabel 1. Hasil kepraktisan didapat dari angket respon terhadap siswa dalam aspek kegunaan media, keterlibatan belajar, kesesuaian materi, dan pengalaman belajar. Data uji kepraktisan dihitung melalui hasil skor respon terhadap siswa memakai perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{Sh}{St}$$

Dimana P= kepraktisan, Sh= Skor hasil, dan St= Skor total. Kategori dari hasil persentase tersaji pada Tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria kepraktisan

Interval Skor	Kriteria
< 21 %	Kurang sekali
21 - 40 %	Kurang
41 – 60 %	Cukup
61 – 80 %	Baik
81 – 100 %	Sangat Baik

Sumber :(Dwijayanti et al., 2026)

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Data kuantitatif diperoleh melalui pretest dan posttest terhadap media yang dikembangkan, serta uji normalitas, uji-t, dan uji N-gain. Dalam pengujian uji normalitas dan uji t menggunakan aplikasi SPSS 22.

HASIL

Pengembangan media KOJERUPAN Berbasis Smartbox dilakukan dengan penelitian model pengembangan ADDIE. Berikut adalah hasil penelitian pada setiap tahapan ADDIE.

1. *Analysis (Analisis)*

Analisis dilakukan dengan identifikasi kebutuhan melalui analisis kurikulum, karakteristik siswa, serta permasalahan pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas IV di SDN Ngaliyan 03. Hasilnya pembelajaran pancasila dikelas IV menggunakan media namun belum menggunakan media seperti Smartbox. Karakteristik siswa kesulitan mengaitkan materi dengan konstektual dikehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk membantu siswa memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara lebih bermakna.

2. *Design (Perencanaan)*

Tahapan ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran Konjerupan sebagai media pembelajaan nilai-nilai Pancasila di kelas IV. Kojerupan (Kotak Jelajah Ruang Pancasila) merupakan media pembelajaran inovatif berbasis Smartbox yang mengintegrasikan empat komponen utama pembelajaran, yaitu visualisasi konsep, eksplorasi makna, penerapan nilai, dan evaluasi berbasis permainan dalam satu media yang sistematis dan interaktif. Media Kojerupan mengakomodasi prinsip ini melalui aktivitas eksplorasi pada setiap sisi media, seperti kegiatan mencocokkan nilai Pancasila, diskusi kelompok, serta permainan edukatif.



Gambar 2. Desain media KOJERUPAN berbentuk kotak

Pada kondisi tertutup, media berbentuk kotak dengan tampilan visual yang menarik, dilengkapi judul media, ilustrasi, dan warna yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain bagian luar media dibuat sederhana namun dapat menarik perhatian sehingga menumbuhkan rasa suka dan penasaran sebelum proses pembelajaran dimulai. Adapun tampilan desain media Kojerupan pada kondisi tertutup disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 3. Desain media KOJERUPAN sisi luar

Selanjutnya, ketika kotak dibuka, media akan terbuka menjadi beberapa sisi yang memuat materi. Setiap sisi dirancang menggunakan kombinasi warna, gambar, dan tulisan yang proporsional. Tampilan media pada kondisi terbuka disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Desain isi tampilan media kojerupan

Berdasarkan Gambar 4 menunjukkan tampilan media KOJERUPAN berbasis smartbox pada kondisi terbuka yang terdiri atas beberapa sisi interaktif. Setiap sisi memuat komponen pembelajaran yang berbeda, yaitu materi lambang negara Garuda Pancasila, kantong makna sila Pancasila, penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta spinner Pancasila sebagai aktivitas interaktif siswa. Penyusunan komponen tersebut dirancang agar siswa dapat memahami materi dengan lebih konkret, menarik, serta lebih kontekstual melalui kegiatan eksplorasi langsung selama proses pembelajaran.

3. Development (pengembangan)

Pengembangan media KOJERUPAN berbasis smartbox divalidasi melalui proses penilaian oleh validator ahli materi dan media. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari aspek isi materi maupun tampilan media pembelajaran. Penilaian ahli materi meliputi aspek seperti, kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep, kejelasan penyajian materi, kesesuaian soal atau aktivitas, serta kebermanfaatan materi. Sedangkan untuk validasi ahli media meliputi aspek desain visual, kualitas media, interaktivitas media, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi dalam media.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi Setiap Aspek

Aspek	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Kebenaran Konsep	Kejelasan Penyajian Materi	Kesesuaian Soal/Aktivitas	Kebermanfaatan Materi
Validator 1	4,67	4,67	5	4,5	5
Validator 2	5	5	5	4,75	5
Validator 3	5	5	5	4,5	5
Rata-Rata	4,89	4,89	5	4,58	5
Kelayakan	97,8%	97,8%	100%	91,6%	100%

Berdasarkan Tabel 3. secara keseluruhan, hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media KOJERUPAN berbasis smartbox memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan seluruh aspek memperoleh persentase di atas 90%. Dengan demikian, hasil validasi materi dinyatakan sangat valid dan layak secara materi digunakan dalam materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Media KOJERUPAN

Aspek	Desain Visual	Kualitas Media	Interaktivitas Media	Kemudahan Penggunaan	Kesesuaian Materi
Validator 1	4,67	4	4,33	4,67	4,33
Validator 2	5	4,67	5	5	5
Validator 3	5	5	4,67	5	5
Rata-Rata	4,89	4,56	4,67	4,89	4,78
Kelayakan	97,8%	91,2%	93,4%	97,8%	95,6%

Berdasarkan Tabel 4 hasil validasi media diperoleh hasil bahwa media pembelajaran KOJERUPAN berbasis smartbox berkategori sangat valid pada seluruh aspek memperoleh hasil persentase sangat tinggi. Aspek desain visual dan kemudahan penggunaan memperoleh nilai tertinggi (97,8%), menunjukkan bahwa validasi media memiliki kemudahan dalam penggunaan oleh siswa. Aspek interaktivitas dan kesesuaian materi juga berada pada kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, aspek kualitas media memperoleh nilai terendah (91,2%), namun tetap dalam kategori sangat valid. Kesimpulannya, media KOJERUPAN dinyatakan sangat valid dan layak sehingga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas IV sekolah dasar SDN Ngaliyan 03.

4. Implementation (implementasi)

Tahapan implementasi dilakukan dengan 2 cara yaitu implementasi skala kecil dan implementasi skala besar. Implementasi skala kecil dilakukan terhadap 6 siswa dengan tujuan untuk memperoleh gambaran awal terkait penggunaan media serta mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki sebelum diterapkan pada skala besar. Hasil implementasi menunjukkan bahwa hasil respon siswa terhadap penggunaan media KOJERUPAN sebesar 93,33% yang berarti hasil respon siswa sangat positif dan sangat baik.



Gambar 5. Implementasi skala kecil

Implementasi skala besar dilakukan terhadap 27 siswa untuk mengetahui efektivitas secara luas dalam penggunaan media. Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media KOJERUPAN berbasis smartbox mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih proaktif sehingga terlibat dalam diskusi kelompok, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.



Gambar 6. Implementasi skala besar

Pada implementasi skala besar yang dilakukan pertama kali yaitu dengan penjelasan media KOJERUPAN, mulai dari cara penggunaan hingga praktik penggunaannya. Selama kegiatan diskusi, siswa diminta untuk mengerjakan LKPD sekaligus memanfaatkan media sebagai sumber belajar. Siswa tidak hanya belajar dari buku, tetapi juga dapat memahami materi melalui media yang digunakan. Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan posttest sebanyak 20 butir soal serta mengisi angket respons siswa terhadap penggunaan media KOJERUPAN. Hasil respon siswa menunjukkan hasil uji kepraktisan sebesar

Tabel 5. Hasil uji kepraktisan

No	Aspek	Rata-Rata Skor	% Kepraktisan
1	Kegunaan Media	4,98	99,60%
2	Keterlibatan belajar	4,95	99%
3	Kesesuaian materi	5	100%
4	Pengalaman belajar	5	100%
Jumlah Skor Keseluruhan		4,98	99,65%

Berdasarkan Tabel 5. Rata-rata skor hasil uji kepraktisan sebesar 4,98 dengan persentase kepraktisan sebesar 99,65% dikategori sangat baik dalam kepraktisan media. Dengan demikian, media KOJERUPAN berbasis smartbox dinilai mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila secara optimal pada siswa kelas IV.

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap evaluation merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE, yang bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan media pendidikan yang dibuat dan dikembangkan selama proses pembelajaran. Analisis uji normalitas, uji t, dan uji N-gain merupakan cara pelaksanaan uji keefektifan. Hasil uji normalitas, *pretest*, dan *posttest* menunjukkan bahwa tingkat signifikansi Shapiro-Wilk pada *pretest* (0,147) dan *posttest* (0,054) dinyatakan lebih besar dari 0,05 sehingga mengindikasikan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi secara normal.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest	.138	27	.200 [*]	.943	27	.147
PostTest	.167	27	.051	.926	27	.054

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 7. Hasil Uji Normalitas

Setelah itu, dilakukan uji-t sebagai cara untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media. Berdasarkan hasil uji-t, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa, karena nilai signifikansi pada Tabel 8 (0,00) lebih kecil dari 0,05.

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PreTest - PostTest	-12.77778	10.50031	2.02078	-16.93156	-8.62400	-6.323	26	.000

Gambar 8. Hasil Uji T

Selanjutnya, dilakukan uji lanjutan dengan hasil uji N-Gain bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 70,56 meningkat menjadi 82,96 pada nilai *posttest* setelah penggunaan media KOJERUPAN berbasis smartbox. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,43 berkategori sedang. Hasil ini memberikan bukti bahwa penggunaan media KOJERUPAN mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Selain itu, berdasarkan kategori efektivitas, media KOJERUPAN berbasis smartbox termasuk dalam kategori cukup efektif.

PEMBAHASAN

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media KOJERUPAN berbasis smartbox memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Seluruh aspek penilaian pada validasi materi maupun validasi media memperoleh persentase di atas 90% sehingga berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KOJERUPAN telah memenuhi aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep, kejelasan penyajian materi, desain visual, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Tingginya tingkat validitas ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mawarni, Yulianti, dan Sulistyowati (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila dinyatakan sangat layak digunakan karena memenuhi aspek validitas materi, media, dan bahasa. Selain itu, Jannah (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dirancang secara interaktif dan berbasis teknologi mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila secara lebih kontekstual. Dengan demikian, media KOJERUPAN dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila.

Tingginya tingkat validitas media KOJERUPAN dipengaruhi oleh karakteristik media yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu kesatuan yang sistematis. Media ini tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk visual, tetapi juga memuat aktivitas eksploratif, kantong makna sila Pancasila, video pembelajaran berbasis barcode, serta permainan edukatif berbasis spinner dan QR code. Integrasi berbagai komponen tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini didukung oleh Sulaedah, Utomo, dan Ismaya (2022) yang menjelaskan bahwa media Smart Box mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui kombinasi unsur visual dan aktivitas langsung. Hasil penelitian Mardani dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa media Smart Box yang dikembangkan secara inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan kesempatan belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, kombinasi unsur visual, aktivitas eksplorasi, dan permainan edukatif dalam media KOJERUPAN menjadi faktor penting yang mendukung kualitas media yang dikembangkan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media KOJERUPAN memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 99,65% dengan kategori sangat praktis. Tingkat kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media KOJERUPAN, baik dalam kegiatan diskusi kelompok, eksplorasi materi, maupun permainan edukatif yang tersedia pada media. Temuan ini sejalan dengan penelitian Permata Sari, Firman, dan Desyandri (2024) yang melaporkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Harsiwi dan Arini (2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media KOJERUPAN tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil uji efektivitas, media KOJERUPAN terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dari 70,56 menjadi 82,96 pada posttest, nilai signifikansi uji t sebesar $0,00 < 0,05$, serta nilai N-Gain sebesar 0,43 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media KOJERUPAN memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi nilai-nilai Pancasila. Temuan ini selaras dengan penelitian Maradika dkk. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan Smart Box mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Penelitian Nadapdap (2025) juga menunjukkan bahwa media Smart Box berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena mampu memfasilitasi keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Fadhillah (2026) menunjukkan bahwa Smart Box berbasis QR Code efektif meningkatkan hasil belajar karena mengintegrasikan media konkret dengan teknologi digital yang menarik bagi siswa. Meskipun demikian, nilai N-Gain sebesar 0,43

masih berada pada kategori sedang sehingga peningkatan hasil belajar yang terjadi belum mencapai kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media KOJERUPAN efektif digunakan dalam pembelajaran, namun masih memiliki ruang untuk dikembangkan agar memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak terlepas dari karakteristik media KOJERUPAN yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pada tahap operasional konkret, siswa cenderung lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, pengalaman langsung, serta aktivitas yang melibatkan interaksi aktif dalam pembelajaran. Media KOJERUPAN memfasilitasi kebutuhan tersebut melalui aktivitas mengamati, mengeksplorasi, berdiskusi, mencocokkan informasi, dan menyelesaikan tantangan permainan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian Wirawan (2026) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang memadukan aktivitas eksploratif dan teknologi digital mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih efektif. Reinita dan Sespen (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, media KOJERUPAN dapat menjadi sarana yang membantu siswa menghubungkan materi nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan media Smart Box dalam pembelajaran. Sulaedah, Utomo, dan Ismaya (2022) menyatakan bahwa media Smart Box mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Maradika dkk. (2023) menemukan bahwa Smart Box berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Fadhillah (2026) juga menegaskan bahwa integrasi Smart Box dengan QR Code mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mengombinasikan media fisik dan teknologi digital. Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan temuan-temuan tersebut, namun memiliki karakteristik yang berbeda karena mengintegrasikan media konkret, kantong makna sila Pancasila, video pembelajaran berbasis barcode, aktivitas eksploratif, serta evaluasi berbasis permainan dalam satu media yang sistematis. Dengan demikian, kebaruan media KOJERUPAN tidak hanya terletak pada penggunaan Smart Box sebagai media pembelajaran, tetapi juga pada integrasi berbagai aktivitas pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media KOJERUPAN dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mendukung peningkatan hasil belajar sekaligus penguatan karakter peserta didik.

SIMPULAN

Pengembangan media KOJERUPAN (Kotak Jelajah Ruang Pancasila) berbasis smartbox dengan model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media KOJERUPAN berada pada kategori sangat valid dengan persentase di atas 90% pada seluruh aspek penilaian. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 99,65% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata pretest dari 70,56 menjadi 82,96 pada posttest, nilai signifikansi uji t sebesar $0,00 < 0,05$, serta nilai N-Gain sebesar 0,43 dalam kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media KOJERUPAN mampu mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna melalui integrasi materi visual, aktivitas eksploratif, video pembelajaran berbasis barcode, serta permainan edukatif berbasis QR code dalam satu media pembelajaran yang sistematis.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba media hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah subjek sebanyak 27 siswa sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada berbagai karakteristik sekolah dasar. Selain itu, efektivitas media hanya diukur berdasarkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila dalam jangka waktu yang relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk

melakukan uji coba pada jumlah sampel dan sekolah yang lebih beragam, mengembangkan media pada materi atau jenjang yang berbeda, serta mengkaji pengaruh media KOJERUPAN terhadap aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, karakter, maupun motivasi belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media KOJERUPAN berbasis smartbox direkomendasikan untuk digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila guna meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan kontekstual seperti KOJERUPAN guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melakukan uji coba pada cakupan sekolah yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, maupun materi pembelajaran lainnya. Selain itu, pengembangan media dapat dipadukan dengan teknologi digital yang lebih interaktif agar efektivitas pembelajaran dapat meningkat secara lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini, terutama kepada orang tua, dosen pembimbing, serta validator ahli materi dan media, atas bimbingan, masukan, dan dukungan yang diberikan sepanjang proses penelitian. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala SDN Ngaliyan 03, wali kelas IV, serta seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dan membantu proses penelitian hingga selesai. Dukungan serta kerjasama dari berbagai pihak tersebut sangat berperan dalam kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwijayanti, I., Nugroho, A. A., & Purnomo, D. J. (2026). Pengembangan Media “ Jejak Timur ” Berbasis Cagar Budaya Sman 1 Semarang Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 15(1), 596–608.
- Fadhillah, E. (2026). QR code-based Smartbox media innovation. *Jurnal PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Fitri, E., & Iskandar, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4).
- Handayani, F. L., & Abdullah, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Smartbox Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 15(3).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Jannah, L. (2025). Peran media pembelajaran pendidikan pancasila berbasis digital dalam menguatkan nilai pancasila di era society 5.0. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 5(1), 24-30.
- Laili, A. N., Rosyidah, R., Syaifuddin, R., & Annisak, H. (2025). Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 1 Gresik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 230–237.
- Lathifah, N. P., & Paksi, H. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Exploding Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Sikap Dan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 522–536.
- Lukman, H. S., Agustiani, N., & Setiani, A. (2024). Gamifikasi Bahan Ajar Matematika Smp: Analisis Kepraktisan Dan Efektivitas Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 198. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i1.8170>
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh media Smart Box dengan model project based learning terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Tugurejo 02 materi penerapan nilai Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2206–2220.

- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Meiliani, F., et al. (2026). Analisis media pembelajaran interaktif berbasis Smart Box dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*.
- Molenda, M. (2003). The ADDIE model. *Encyclopedia of Educational Technology*, ABC-CLIO, 20, 2005.
- Mukhoerrunnissa, T. K., Nita, N., Rahmadina, R. N., Abibah, S. N., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan media pembelajaran pop-up book digital tentang penerapan peran pancasila untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1634–1644.
- Nadapdap, T. S. (2025). The influence of Smart Box learning media on students' learning outcomes. *Mutiara Science Journal*.
- Permata Sari, L., Firman, & Desyandri. (2024). Pemanfaatan media interaktif berbasis Nearpod pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 159–170.
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SEKOLAH DASAR Devi Rizky Pramudya Hendrik Pandu Paksi Abstrak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10), 1090–1104.
- Ramadhani, N. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran Smart Box pada materi aturan di rumah dan di sekolah untuk siswa sekolah dasar. *JCIPE: Journal of Character and Innovative Primary Education*.
- Reinita, R., & Sespen, A. P. (2024). Pengembangan media interaktif Wordwall pada pembelajaran Pendidikan Pancasila elemen NKRI sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 534–538.
- Sari, A. R., Al Husnawati, H., Suryono, J., Marzuki, M., & Mulyapradana, A. (2025). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D. YPAD Penerbit.
- Seplyana, D. (2025). Buku Metodologi Penelitian Dalam Evaluasi Pendidikan. Penerbit Widina.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP). *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 3(2), 85–100.
- Sulaedah, S., Utomo, S., & Ismaya, E. A. (2022). Development of Smart Box of ASEAN learning media in social science learning for class VI elementary school students. *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 54–59. <https://doi.org/10.53797/ujssh.v1i2.9.2022>
- Sumiyati, Fauqi, A., & Jumiati. (2025). Pengaruh Media Smart box terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(1), 11–16.
- Tunnisa, Z., & Alwi, N. A. (2024). Pengaruh Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(3), 210–217.
- Wirawan, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif Scratch pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *PAEDAGOGIE*.

