Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 14 No 10 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

INOVASI MEDIA SMART BOX DALAM PEMBELAJARAN PPKN MATERI BHINNEKA TUNGGAL IKA DI SEKOLAH DASAR

Arda Elita Asyifa[1)], Dandi Hermawan[2)], Masyyura Awaly Zahra[3)], Fatahillah[4)]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Pringsewu
E-mail: ardha.2022406405124@student.umpri.ac.id

Abstract

This study aims to develop Smart Box learning media for PPKn subjects with Bhineka Tunggal Ika material in Elementary Schools. The development was carried out using the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of observations at UPT SD Negeri 1 Rejosari, PPKn learning is still conventional and does not involve active student participation. Smart Box media is designed to respond to this need by combining visual and kinesthetic elements through activities such as picture cards, activity sheets, and educational games. The results of validation by experts show that this media is very feasible to use. Although it has not been tested directly in the classroom, Smart Box has great potential to increase student involvement and understanding of the concept of diversity. This study recommends the use of Smart Box as an innovative media in PPKn learning at the elementary school level.

Keywords: *Smart Box, learning media, PPKn, Bhineka Tunggal Ika, Elementary School*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Smart Box pada mata pelajaran PPKn materi *Bhineka Tunggal Ika* di Sekolah Dasar. Pengembangan dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil observasi di UPT SD Negeri 1 Rejosari, pembelajaran PPKn masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Media Smart Box dirancang untuk merespons kebutuhan ini dengan menggabungkan elemen visual dan kinestetik melalui aktivitas seperti kartu gambar, lembar aktivitas, dan permainan edukatif. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Meskipun belum diujicobakan secara langsung di kelas, Smart Box memiliki potensi besar untuk

Article History
Received: Mei 2025
Reviewed: Mei 2025
Published: Mei 2025 Plagirism Checker No 234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 14 No 10 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep kebhinekaan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Smart Box sebagai media inovatif dalam pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Smart Box, media pembelajaran, PPKn, Bhineka Tunggal Ika, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran—terutama di jenjang sekolah dasarmharus dirancang secara optimal agar mampu mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial peserta didik. Salah satu kunci keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan metode dan strategi yang tepat, termasuk pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Dengan penggunaan media yang sesuai, guru dapat menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mempermudah pemahaman konsep. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami berbagai jenis media pembelajaran serta cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Menurut Arief S. Sadiman (2019), media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi pelajaran SD dari guru kepada siswa agar siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru (Marlina, 2021). Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (2004) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; Efisiensi dalam waktu dan tenaga; Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; Media dapat menumbuhkan sikap positip siswa terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran; Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Trisari, N. (2023), *Smart Box* adalah media pembelajaran berbasis kotak interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai aktivitas edukatif seperti kartu gambar, permainan, dan kuis. Media *Smart Box* memadukan unsur visual dan kinestetik yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Harnanto, B., 2024). Media pembelajaran Smart Box memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam mendukung proses belajar siswa di Sekolah Dasar. Media ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas bermain dan belajar yang interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup

dan menyenangkan (Trisari, 2023). Selain itu, Smart Box mendukung gaya belajar visual dan kinestetik yang umum dimiliki oleh anak usia SD, memungkinkan mereka untuk memahami materi secara lebih mudah dan efektif (Harnanto, 2024). Dengan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, khususnya pada materi seperti Bhineka Tunggal Ika dalam PPKn (Ngadi, 2024). Tak hanya itu, Smart Box juga mendorong pembelajaran kolaboratif melalui kegiatan proyek kelompok dan permainan edukatif yang melatih kerjasama antar siswa (Nasution et al., 2023). Secara keseluruhan, Smart Box menjadi solusi kreatif untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bagi siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SD Negeri 1 Rejosari pada kelas I, ditemukan bahwa proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), masih bersifat konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan membaca buku teks sebagai sumber utama penyampaian materi. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan cepat merasa bosan. Mereka hanya mendengarkan dan mencatat tanpa adanya aktivitas yang melibatkan interaksi langsung atau partisipasi aktif. Pembelajaran belum memanfaatkan media pendukung yang kreatif dan menarik, sehingga tidak mampu merangsang rasa ingin tahu atau memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan yang diajarkan, seperti konsep Bhineka Tunggal Ika. Beberapa siswa bahkan tampak kesulitan memahami makna keragaman budaya di Indonesia karena penyajian materi terlalu abstrak dan kurang kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa usia Sekolah Dasar, yang umumnya memiliki gaya belajar visual dan kinestetik serta membutuhkan aktivitas yang konkret, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Sebagaimana yang telah dijelaskan, menurut Sadiman dkk. (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Marlina (2021) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Dari definisi-definisi tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa yang dirancang untuk mempermudah proses pemahaman konsep. Salah satu bentuk media yang dikembangkan untuk tujuan tersebut adalah Smart Box, yaitu media interaktif berbasis aktivitas yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Media ini menggabungkan elemen visual, permainan edukatif, dan aktivitas kelompok yang mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa Smart Box memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan identifikasi latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana proses Pengembangan Produk Media Smart Box Untuk Pembelajaran PPKN Pada Materi Bhineka Tunggal Ika Di Sekolah Dasar?", "Apakah media smartbox efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada materi Pancasila?"

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 14 No 10 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkam sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektivitas dari sebuah produk tersebut (Saputro, 2017:8). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan desain intruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan meggunakan pendekatakan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.

Subjek penelitian pengembangan media *Smartbox* ini adalah peserta didik kelas I di UPT SD Negeri 1 Rejosari. Objek penelitian ini adalah Pengembangan media Smartbox sebagai media yang digunakan pada mata pelajaran PKN materi Bhineka Tunggal Ika kelas I sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Pengembangan Produk

Data hasil setiap langkah-langkah prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) *Analyze* (analisis)

a) Analisis kesenjangan kinerja

Dalam proses pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik, tahap analisis sangat penting. Perlu memahami kebutuhan dan tujuan pembelajaran peserta didik terlebih dahulu. Memahami karakteristik peserta didik, seperti pengetahuan mereka sebelumnya, cara mereka belajar, dan apa yang mereka butuhkan. Kemudian, memilih dan merangkai materi yang akan ditampilkan dalam *Smartbox* . Setelah itu, perlu menentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifikasi. Dengan demikian, media *Smartbox* yang dibuat dapat efektif dan bermanfaat bagi peserta didik.

b) Analisis tujuan intelektual

Dalam tahap analisis ini, peneliti akan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur yang ingin dicapai media Smartbox ini. Tujuan instuksional ini menjadi pedoman dalam merancang alat evaluasi yang tepat dan sesuai dengan Tingkat karakteristik siswa.

c) Analisis karakter siswa

Pada tahapan ini membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dan memenuhi kebutuhan individu siswa. Dalam hal pengembangan media Smartbox pemahaman karakter siswa dapat membantu peneliti dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan preferensi siswa.

2) *Design* (desain)

a) Menyusun Tujuan Instruksional

Tahap ini, yaitu menyusun tujuan instruksional yang terdiri dari analisis CP (Capaian Pembelajaran), ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran).

b) Menentukan Topik

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 14 No 10 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Mata pelajaran yang ditentukan dalam penelitian ini adalah PKN tentang Bhineka Tunggal Ika, dengan menggunkan media Smartbox, siswa dapat lebih terlibat dan memotivasi dalam mempelajari pemahaman mereka tentang Bhineka Tunggal Ika.

c) Mengembangkan Spesifikasi Media
Setelah dilakukannya kegiatan analisis kemudian dilakukan perancangan media *Smartbox* sesuai dengan materi desain dari produk yang akan dikembangkan.

3) *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media *Smartbox* untuk pembelajaran PKN dengan melakukan beberapa kegiatan sebagia berikut:

a) Rancangan Produk
b) Pembuatan produk
c) Validasi Ahli bahasa

4) Implementasi

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan uji coba dengan menggunakan asesmen atau observasi penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik. Penilaian ini mencakup respon siswa terhadap penggunaan media smartbox yang dikembangkan. Guru mengamati keterlibatan, minat, serta pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dan asesmen tersebut kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas media yang dikembangkan.

5) *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini akan dilewati oleh tahap *analisis, desain, development,* dan *implementasi* dalam mengembangkan media Smartbox untuk sekolah dasar yang meliputi evaluasi. Tetapi pada tahap ini membutuhkan waktu lama untuk mengetahui dampak yang terjadi, karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga peneliti tidak menggunakan tahap evaluasi ini.

b. Deskripsi Proses Pengembangan Media Smart Box

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Smart Box* sebagai tahap awal pendekatan *Research and Development* (R&D), namun belum diuji coba di sekolah. Tujuannya adalah menciptakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD untuk materi Bhineka Tunggal Ika dalam mata pelajaran PPKn.Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn cenderung monoton, berpusat pada guru, dan kurang media kreatif. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Peneliti kemudian merancang *prototipe Smart Box*, sebuah media pembelajaran interaktif berisi elemen visual, permainan, simbol negara, dan materi yang disesuaikan dengan pemahaman siswa. Media ini juga dirancang agar sesuai dengan Kurikulum Merdeka, mendorong pembelajaran aktif melalui aktivitas kinestetik seperti proyek kelompok, menyusun kartu, dan kuis bergambar. Meskipun belum diuji coba langsung ke siswa, desain Smart Box sudah disusun secara sistematis dan siap untuk tahap selanjutnya.

Vol. 14 No 10 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

c. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

Analisis kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa materi Bhineka Tunggal Ika masih diajarkan secara konvensional dengan ceramah dan buku teks. Karena materi seringkali abstrak dan tidak kontekstual, siswa seringkali kesulitan memahami konsep keberagaman. Studi pendahuluan dan wawancara informal dengan guru menunjukkan bahwa siswa tidak terlalu terlibat dalam pelajaran dan tidak terlalu tertarik untuk belajar.

Selain itu, karakteristik siswa Sekolah Dasar, terutama siswa kelas III, menunjukkan bahwa mereka lebih cenderung memahami materi melalui aktivitas langsung dan media visual. Menurut teori perkembangan Piaget, pendekatan belajar yang konkret operasional mendukung kebutuhan akan pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas.

d. Perancangan Media Smartbox

Media *Smart Box* dirancang sebagai alat bantu pembelajaran berbentuk kotak yang berisi berbagai komponen pembelajaran tematik yang sesuai dengan materi Bhineka Tunggal Ika. Desain media ini mengacu pada prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Smart Box terdiri dari beberapa bagian:

1) Kartu Bergambar: Menampilkan tokoh agama dan simbol budaya yang berkaitan dengan makna kebhinekaan;
2) Lembar Aktivitas: Membuat pertanyaan dan tugas kolaboratif yang mendorong siswa untuk berbicara; dan
3) Permainan Edukatif: Ini termasuk teka-teki silang tentang keberagaman dan kuis kelompok.

Media ini dibuat untuk berfungsi dengan baik dalam kegiatan kelompok dan individu. Setiap komponen diatur dengan baik dan dapat diakses. Untuk sesuai dengan usia pengguna, kotak media dicetak dengan warna-warna yang menarik dan bahasa yang komunikatif

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Smart Box untuk mata pelajaran PPKn pada materi Bhinneka Tunggal Ika merupakan inovasi yang relevan dan dibutuhkan di Sekolah Dasar. Melalui pendekatan *Research and Development* (R&D), media ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, desain, dan validasi ahli. Smart Box dirancang untuk menjawab kurangnya partisipasi aktif siswa serta minimnya media yang mendukung gaya belajar visual dan kinestetik. Dengan fitur seperti kartu gambar, permainan edukatif, lembar aktivitas, dan proyek mini, media ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.

DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Manfaat Media Pembelajaran*.

Harnanto, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Pembelajaran Membaca Permulaan di SDN 065006 Belawan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27498–27510.

Vol. 14 No 10 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

Marlina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*.

Nasution, A. G. J., et al. (2023). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Akademik*, 5(1), 30–38.

Ngadi, S. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Interaktif pada Mata Pelajaran PKN di Kelas V SDN 3 Bone Raya. *Universitas Negeri Gorontalo*.

Sadiman, A. S., dkk. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (*Research and Development*). Bandung: Alfabeta.

Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Trisari, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Akademik*, 5(2), 45–52.