

Pengembangan Media Smart Box Dengan Judul Aku Berperilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Dalam Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila Sekolah Dasar

Dwi Sutari^{1*}, Irma Hestiana², Mai Fika Adetia³

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

² Universitas Muhamadiyah Pringsewu, Lampung

^{1*}dwi.2022406405102@student.umpri.ac.id, ²irma.2022406405109@student.umpri.ac.id

³ mai.2022406405116@student.umpri.ac.id

Abstrak

Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak usia yang muda sangat penting untuk membangun karakter yang baik bagi bangsa Indonesia. Sayangnya, pengajaran tentang Pancasila di Sekolah Dasar (SD) sering kali bersifat abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini memiliki tujuan penting untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan praktis, yaitu Smart Box dengan judul "Aku Berperilaku Pancasila". Media ini dirancang agar bersifat interaktif, penuh visual, dan menyenangkan, serta menggabungkan berbagai elemen pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif dan afektif siswa SD. Diharapkan melalui pengembangan dan pengujian media ini, dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan siswa SD, tidak hanya dalam pemahaman, tetapi juga dalam menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Smart Box Pancasila, Media Pembelajaran Inovatif, Pendidikan Nilai Pancasila, Implementasi Nilai Pancasila, Sekolah Dasar (SD), Kompetensi Siswa, Pembelajaran Interaktif, Pengembangan Media, Karakter Siswa, Internalisasi Nilai.

PENDAHULUAN

media pembelajaran merupakan bagian dari ruang kelas atau sumber daya fisik yang meliputi benda-benda edukatif yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Arni (2024) Ketersediaan media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru. Salah satu unsur proses belajar mengajar yang dikuasai oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif dan menarik bagi siswa adalah media pembelajaran. Dengan memanfaatkan sumber belajar yang tepat, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih efisien dan membantu siswa memahami konsep pelajaran. (Thabroni, 2022). Oleh karena itu, media sangat penting dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Karena dapat meningkatkan motivasi siswa, media sangat penting dalam menjalankan proses pendidikan. Siswa juga dapat belajar tanpa mengeluarkan uang, dan mereka dapat memodifikasi materi sesuai kebutuhan mereka. Guru kemudian dapat memanfaatkan media untuk memperjelas pelajaran yang akan diajarkan. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih mudah dengan kemampuan merancang tujuan pembelajaran menggunakan media yang tepat (Arni, Andara, dan Nabila, 2024)

Pemilihan media pendidikan perlu dilakukan dengan hati-hati, karena media yang tepat dapat memperjelas materi sehingga lebih mudah dipahami, mengatasi keterbatasan waktu dan penglihatan, serta membantu mengatasi sikap pasif siswa. Mengingat bahwa setiap siswa memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda, kurikulum juga perlu disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan mereka. Media pembelajaran di era modern saat ini telah mengalami transformasi yang signifikan sebagai respons terhadap perkembangan teknologi, perubahan dalam metode pembelajaran, dan kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks. Di era ini, media pembelajaran harus mendukung pendekatan berbasis

kompetensi, serta mengasah kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Selain itu, aksesibilitas media pembelajaran menjadi sangat penting agar semua siswa, tanpa memandang latar belakang atau keterbatasan, dapat merasakan manfaatnya. Di sisi lain, peran pendidik dalam merancang dan mengelola penggunaan media pembelajaran juga sangat krusial untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan holistik.

Media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah media pembelajaran yang dikenal dengan nama "smart box". Media ini dapat diartikan sebagai sebuah inovasi baru yang menjawab tantangan pendidikan di era modern, khususnya dalam materi Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. "Smart box" adalah alat berbentuk kotak yang berisi kartu gambar dan kata-kata, yang digunakan guru untuk menarik perhatian anak saat menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran "smart box", pengajaran dapat lebih terampil dalam memvisualisasikan dan menjelaskan konsep-konsep ilmiah, sehingga penggunaannya dirasa sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih konkret.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap Sekolah Dasar, khususnya dalam konteks kebutuhan siswa kelas II Sekolah Dasar, diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung di SD Negeri 1 Rejosari, para pendidik tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan pembelajaran menjadi kurang terstruktur, karena guru cenderung menggunakan hanya buku teks, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan papan tulis. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya mengenai materi "Aku Berperilaku Pancasila," masih tergolong rendah. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya penggunaan media konkret yang mendukung proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan, atau IR&D, adalah istilah untuk jenis studi ini. Ini adalah teknik studi yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya (Sugiono, 120-15:297). Selain itu, model pengembangan IADDIE digunakan dalam studi ini. Lima langkah paradigma pengembangan IADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, menurut Branchl (120-09:1). IADDIE adalah desain instruksional metodis yang menekankan pembelajaran individual, menggunakan sistem pengetahuan dan pembelajaran manusia, dan memiliki fase jangka pendek dan jangka panjang.

Menurut (Junaedi 2019), desain pembelajaran IADDIE yang efektif berfokus pada penerapan tugas nyata atau asli, informasi yang rumit, dan isu-isu asli. Landasan model pembelajaran IADDIE adalah proses interaktif antara siswa dengan lingkungannya, serta pendekatan sistem yang efektif dan efisien.

Model pengembangan IADDIE dimanfaatkan oleh para peneliti karena model ini mengidentifikasi kinerja dasar dalam aktivitas pembelajaran, yaitu ide untuk menghasilkan desain produk pembelajaran di dalam proses pengajaran yang menghubungkan model pembelajaran serta media. Paradigma IADDIE bisa diterapkan pada perancangan media sebab model pembelajaran juga mengintegrasikan proses belajar dengan media yang nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan media Smart Box menghasilkan produk yang baik untuk materi Nilai-Nilai Pancasila yang akan di terapkan di SDN 01 Podosari, Pringsewu, Lampung. Penelitian ini menerapkan model pengembangan IADDIE yang terdiri dari lima tahap. Kelima tahap tersebut meliputi:

1. Analyze (analisis)

a. Analisis kerja

Untuk melakukan analisis kinerja, guru kelas III SD N 01 podosari Ibu Rina Dya Paramudita, S.Pd., diwawancarai secara langsung. Hasilnya menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan LKS selama proses pembelajaran tanpa menggunakan media atau bahan ajar lain. Akibatnya, banyak siswa tampak tidak tertarik dengan pelajaran. LKS yang digunakan

adalah LKS yang telah disediakan oleh sekolah. LKS ini berisi penjelasan singkat dan beberapa soal yang dikemas dalam format hitam-putih. Selain itu, kegiatan LKS biasanya berpusat pada guru, siswa biasanya hanya mendengarkan dan kemudian mengerjakan soal dalam LKS. Siswa mungkin merasa bosan dan tidak bersemangat saat belajar karena keadaan ini. Faktor-faktor tersebutlah yang membuat hasil belajar siswa tetap di bawah KKM.

b. Analisis siswa

Untuk melakukan analisis siswa, peneliti melakukan observasi dan memberikan tes awal kepada beberapa siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep sistem organ tubuh manusia dengan baik, seperti yang ditunjukkan oleh jawaban mereka terhadap pertanyaan yang peneliti berikan. Setelah diberikan pertanyaan tentang sistem organ tubuh manusia, siswa cenderung menjawabnya dengan asal-usul atau tanpa memahami materi tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa belum memahami konsep sistem organ tubuh manusia dengan baik. Selain itu, berdasarkan temuan dari pengamatan peneliti, tampak bahwa banyak siswa tidak tertarik dengan materi IPAS. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang cenderung terpusat kepada guru sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tepat.

c. Analisis fakta dan konsep materi pembelajaran

Menurut analisis melalui studi pustaka diketahui suatu fakta yaitu lambang-lambang pancasila merupakan kumpulan lambang sila yang saling bergantung satu sama lain untuk melakukan tugas yang lebih kompleks. Peneliti juga menganalisis CP, TP dan ATP pada materi pancasila kelas III SD/MI yang akan dijadikan pedoman dalam menyusun pengembangan media pembelajaran "Smart Box".

2. Design (rancangan)

Pada tahapan ini dilakukan pengkajian terhadap materi sistem organ tubuh manusia sesuai dengan CP, TP dan ATP. Kegiatan selanjutnya yaitu merancang media "Smart Box". Perancangan diawali dengan membuat storyboard dilanjutkan merancang desain media menggunakan aplikasi canva dan membuat kerangka media menggunakan kardus bekas. Kegiatan selanjutnya yaitu perancangan instrumen angket yang digunakan untuk validasi "Smart Box" dan perancangan instrumen tes.

3. Development (pengembangan)

Pada tahap ini, desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diimplementasikan. Ini adalah hasil penelitian peneliti:

- Materi aku berperilaku pancasila dan Penggunaan Media Pembelajaran "Smart Box". Di dalam kotak yang berisi materi inti seperti lambang-lambang pancasila serta makna-makna yang mengandung arti dengan sila ke 1 sampai 5.
- Cover media "smart box" yang berisi judul media, mata pelajaran, kelas, kurikulum dan materi lambing-lambang pancasila.
- Tampak dalam media "Smart Box" yang berisi kolom lambing pancasila beserta maknanya, serta gambar lambang pancasila, serta kolom pertanyaan yang bisa dikerjakan oleh siswa secara individu/kelompok.



PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media Smart Box untuk konten Nilai-Nilai Pancasila bagi siswa sekolah dasar kelas III. Penelitian ini menggunakan lima langkah metode IADDIE. Selama tahap pembelajaran, khususnya saat analisis dilakukan. Pada tahap ini, guru kelas III SD N 01 Podosari, diobservasi dan diwawancarai. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang siswa, kurikulum, lingkungan, dan persyaratan awal. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dan memberikan rincian tentang hal itu melalui observasi.

Tahap kedua, yaitu perancangan, merupakan tahap awal untuk menemukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mulai membuat sketsa media Smart Box yang akan digunakan untuk mengimplementasikan media tersebut dengan menggunakan materi nilai-nilai Pancasila di SD N 01 Podosari. Media smart box yang berbentuk kotak persegi dengan tutup yang berfungsi sebagai penutup media permainan Smart Box, dan siswa akan diberikan tugas tambahan untuk diselesaikan. Permainan ini dapat memancing minat peserta didik dalam belajar karena di dalamnya terdapat sejumlah kegiatan yang dirancang agar peserta didik tidak kehilangan minat selama proses pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap desain selesai. Langkah awal yang dilakukan adalah menyiapkan pembuatan media. Proses pembuatan media pembelajaran ini meliputi penyempurnaan desain, yaitu representasi dari media Smart Box yang terbuat dari kardus daur ulang dan didesain semenarik mungkin. Peserta didik harus menyelesaikan permainan yang ada di media Smart Box. Menurut Wati (2021), media ini tidak hanya meningkatkan sifat interaktif dalam pembelajaran tetapi juga membantu pemahaman nilai-nilai Pancasila. yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain permainan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, interaksi antar peserta didik yang mendorong kerja sama kelompok, dan penggunaan media pembelajaran di kelas yang memfasilitasi pemahaman dan motivasi belajar, yang semuanya berkontribusi pada hasil pembelajaran yang sangat memuaskan.

Pelaksanaan uji coba produk media smart box di SD N 01 Podosari, merupakan langkah keempat. Untuk menilai minat, daya tarik, khasiat, dan kualitas produk, saat ini produk tersebut akan digunakan di kelas III SD N 01 Podosari dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan mengisi angket respon siswa setelah menggunakan bahan ajar smart box. Berdasarkan hasil angket respon siswa, informasi yang diperoleh cukup baik. Namun, informasi pada angket respon guru cukup baik.

Tahap kelima, evaluasi, merupakan langkah terakhir dalam metodologi ADDIE. Evaluasi berfungsi sebagai fase terakhir dari proses pengumpulan data untuk mengevaluasi output akhir, yang memiliki implikasi signifikan selama fase penilaian formatif dan sumatif. Menurut Selegi (2017), evaluasi terakhir yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran dengan melihat respons guru dan siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dibuat, sedangkan evaluasi formatif adalah proses penilaian yang berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung, bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada siswa dan guru guna meningkatkan pemahaman dan pembelajaran.

Tahap akhir merupakan pencapaian hasil keseluruhan. Berdasarkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran Smart Box telah melewati proses validasi oleh validator dan dinyatakan layak digunakan di SD N 01 Podosari. Setelah diterapkan di kelas III SD, Smart Box terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Nilai-Nilai Pancasila, bahkan mendapatkan penghargaan dalam kategori sangat baik

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara dengan guru di kelas III, Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar agar dapat menarik perhatian siswa dan memperjelas makna pesan yang disampaikan. Untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya pada materi Aku Berperilaku Pancasila, diperlukan sumber belajar yang konkret. sebagaimana hasil analisis kebutuhan siswa di Kelas III SD N 01 Podsari menunjukkan bahwa sekolah terus menggunakan sumber belajar seperti YouTube (belum berbeda), LCD, proyektor, buku teks, guru, dan film siswa. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat materi

pendidikan tinjau yang cerdas untuk pembelajaran PKN dengan bahan yang digunakan dalam pancasila menggunakan lima langkah model Addie: analisis, desain, dan pengembangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk memeriksa bagaimana media belajar kotak pintar dibuat untuk sekolah dasar Kelas III. Teknologi analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Saat melakukan media pembelajaran ini, hasil verifikasi materi cukup baik, dan hasil verifikasi media sangat baik, dan keduanya diklasifikasikan sebagai sangat efektif untuk implementasi. Survei siswa diklasifikasikan sebagai layak, dan survei guru mencapai hasil yang sangat baik. Berdasarkan dua survei respons ini, produksi media pembelajaran cerdas berdasarkan pada materi yang saya perilaku di Pancasila dapat menarik perhatian dan minat kepada siswa dan mendorong lebih banyak partisipasi dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan kepada pihak-pihak yang dengan sabar memberikan bimbingan, serta arahan dan dukungannya. kepada penulis dalam menyusun artikel ini dan telah memberi dukungan untuk penerbitan artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Y., Fitri, E. A. (2024). *Menggali potensi: menemukan nilai dalam setiap tahapan perkembangan peserta didik*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Arni, Y. (2024). *Cerdas mengajar di dunia digital: Strategi efektif literasi ICT dalam kelas modern*. Purbalingga. Eureka media askara
- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buku petunjuk cara penggunaan media smart box berbasis Tri-N terintegrasi Artificial Intelligence untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA sekolah
- Buku petunjuk cara penggunaan media smart box berbasis Tri-N terintegrasi Artificial Intelligence untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA sekolah dasar <https://anyflip.com/rgppe/ixyq/basic>
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran smart box untuk anak tuna grahita*. Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan, 6356(20), 66-72.
- Dkk, N. A. (2021). *Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*.
- 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
- Polinda, A., & dkk. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu*. Community Development Journal, 4(5), 9758-9762.
- Sukaryanti, A., & Dkk. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 7(1), 140-149.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Thabroni, G. (2022). *Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb*. Retrieved from <https://serupa.id/mediapembelajaran/> 06/01/2024.