Educatioanl Journal: General and Specific Research
Vol. 4 No. 3 Oktober 2024, page 705-714 e-ISSN: 2808-5418

PENERAPAN MEDIA SMART BOX MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

Desi *
Universitas PGRI Madiun
desi03215@gmail.com

Heny Kusuma W
Universitas PGRI Madiun
heny@unipma.ac.id

Hani Prasetyaning Astuti
SDN Sewulan 02
Prasetyaningastutihani@gmail.com

ABSTRACT

The low interest and learning outcomes of students in Pancasila Education material are due to the limited use of innovative learning media. This issue serves as one of the research backgrounds, aiming to improve Pancasila Education learning outcomes through the use of Smart Box media for fourth-grade students at SD Negeri Sewulan 02. This research employs a classroom action research (CAR) method using the Kurt Lewin model, which consists of two cycles. Each cycle involves four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 14 fourth-grade students in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observations, tests, and interviews with the fourth-grade teacher as the teaching facilitator. The results of the study showed an increase in the percentage of student learning mastery. In the pre-cycle stage, student learning mastery only reached 35%. After the application of the Smart Box media, student mastery increased to 57% in the first cycle, and then reached 86% in the second cycle. Based on the achievement of 86% mastery in the second cycle, it can be concluded that the use of Smart Box media is effective in improving student learning outcomes. Additionally, the use of this media also increased students' enthusiasm during the Pancasila Education learning process, as evidenced by their active participation in learning activities and higher interest in the material being presented.

Keywords: *Learning Outcomes, Smart Box Media, Pancasila Education*

ABSTRAK

Rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Pancasila disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Masalah ini menjadi salah satu latar belakang penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media Smart Box pada siswa kelas IV SD Negeri Sewulan 02. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melibatkan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 14 siswa kelas IV pada tahun ajaran 2024/2025. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan wawancara dengan guru kelas IV sebagai pelaksana pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 35%. Setelah penerapan media Smart Box, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 57% pada siklus I, dan kemudian mencapai 86% pada siklus II. Berdasarkan pencapaian ketuntasan sebesar 86% pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Smart Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan antusiasme siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal

ini terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar dan minat mereka yang lebih tinggi terhadap materi yang disampaikan
***Kata kunci** : Hasil Belajar, Media smart box, Pendidikan Pancasila*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah kehidupan karena dengan adanya pendidikan dapat mengubah perilaku manusia. Dalam dunia pendidikan istilah belajar merujuk pada proses pencapaian tujuan pembelajaran melalui interaksi siswa dengan lingkungan belajar, sumber belajar, dan pendidik. Suatu proses yang menghasilkan perubahan pada siswa berupa transformasi dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dan dari tidak biasa menjadi biasa (Nursari, 2019). Kemampuan berpikir dan mental diperlukan dalam memahami materi selama proses belajar, (Susanto & Radiallahuanha, 2021). Lingkungan belajar yang menyenangkan penting untuk menciptakan peserta didik yang kritis, mandiri, dan aktif (Sitepu et al., 2023). Pendidikan di tingkat sekolah dasar ditujukan untuk anak-anak berusia 7-13 tahun. Menurut teori Piaget, anak-anak pada rentang usia ini berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka masih memerlukan benda-benda nyata untuk membantu mereka memahami konsep atau materi yang diajarkan.

Dalam kurikulum merdeka, seorang guru diharapkan mampu menghadirkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam memahami materi pelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang perlu dilakukan oleh guru dalam kurikulum ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan oleh guru adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL ini merupakan pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah. Dalam proses pemecahan masalah, guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar siswa tertarik dan mampu memahami materi dengan lebih baik, sehingga mereka dapat menyelesaikan masalah yang disajikan selama proses pembelajaran..

Pendidikan Pancasila merupakan nama baru PPKn dalam Kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu membangun karakter bangsa dan jiwa nasionalis dengan orientasi demokratis dan berlandas norma masyarakat, Pancasila serta UUD 1945 (Riadin & Permadi, 2019). Artinya, selain mengembangkan ilmu, mempertahankan karakter bangsa juga perlu dilakukan (Hanifah & Syaiba, 2020). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang penting dalam membangun karakter peserta didik di tingkat sekolah dasar. Tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah bagaimana menyampaikan materi yang abstrak seperti nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman siswa secara lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Sewulan 2 mengungkapkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya antusias

peserta didik dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Menurut penelitian oleh Trisari dan Supriyatno (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang dominan berpusat pada guru, terbatasnya penggunaan media, serta minimnya inovasi media pembelajaran menyebabkan siswa menjadi kurang berminat, merasa bosan, dan pasif selama proses belajar. Selain itu guru kelas IV hanya menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan tidak memanfaatkan media pembelajaran lain dalam penyampaian materi.

Pembelajaran efektif akan terjadi apabila interaksi antara guru dan siswa berlangsung aktif. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, salah satu media pembelajaran interaktif yang bias digunakan yaitu Smart Box, yang berfungsi untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Smart Box adalah media pembelajaran berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Menurut Harnanto (dalam Sukaryanti, 2023), Smart Box atau kotak pintar merupakan kotak kecil yang berisi berbagai alat pembelajaran. Smart Box juga bisa diartikan sebagai sebuah benda berbentuk kotak yang memuat materi pelajaran, permainan, atau kuis untuk membantu proses belajar peserta didik. Penggunaan Smart Box berkaitan erat dengan peningkatan hasil belajar karena media ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Menurut Harnanto (dalam Rahayuningsih et al., 2019), salah satu manfaat signifikan dari penggunaan media Smart Box adalah peningkatan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan konsentrasi yang lebih baik, siswa lebih mampu memahami materi, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa, yang penting dalam menciptakan interaksi yang lebih bermakna antara guru dan siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

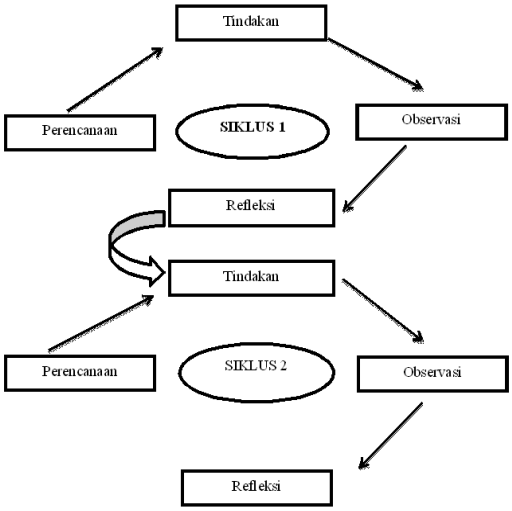
Berdasarkan uraian di atas dan mengingat pentingnya menggunakan media smart box yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila dalam hal pemahaman konsep pembelajaran matematika, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Smart Box Kelas IV SD Negeri Sewulan 02.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. penelitian tindakan kelas sebagai penelitian tindakan yang dilakukan di ruang kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu proses atau praktik pembelajaran (Sintawati, 2017). Jadi, penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan-tindakan tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan desain penelitian yang digunakan yaitu model Kurt Lewin. PTK yang menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas sebagai suatu proses spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Langkah tersebut dilakukan secara berurutan seperti spiral dan dilakukan dalam siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat langkah sebagai berikut: a) Perencanaan, yaitu membuat rencana tindakan, b) Pelaksanaan, yang dilakukan sebagai upaya perubahan yang dilakukan, c) Observasi, yang dilakukan untuk melakukan pengamatan, d) Refleksi, yaitu

mengkaji dan mempertimbangkan hasil atau dampak rincian prosedur penelitian. Langkah-langkah penelitian tersebut di gambarkan dalam siklus berikut:



Gambar 1. Model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sewulan 02 yang terletak di Desa Sewulan, Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian siswa kelas IV SDN Sewulan 02 dengan jumlah keseluruhan ada 14 siswa yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Penelitian difokuskan pada materi nilai pancasila dalam kehidupan melalui media pembelajaran *smart box*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Sewulan 02.

Selama pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media smart box, guru melakukan observasi terhadap peneliti, sementara peneliti mengamati siswa. Tes yang diberikan kepada siswa berupa pilihan ganda dengan jumlah 10 soal. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif mengacu pada tahapan reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*). Kategorisasi hasil observasi guru didasarkan pada persentase yang dicapai selama tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media smart box, sebagaimana diuraikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Observasi

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber : (Asep Jihad dan Abdul Haris 2013:130)

Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan metode statistik deskriptif untuk menentukan persentase ketuntasan hasil belajar siswa serta menghitung rata-rata nilai mereka. Rumus untuk menghitung rata-rata hasil belajar adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata siswa

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah peserta siswa

Kemudian, persentase ketuntasan belajar dikategorikan berdasarkan kriteria yang dijelaskan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase Ketuntasan	Kategori
>85%	Sangat Tinggi
64% - 84%	Tinggi
45% - 64%	Sedang
26% - 44%	Rendah
<25%	Sangat Rendah

Sumber: Riduwan, 2013:16-21

Untuk memastikan keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi dan meminta pendapat ahli (expert opinion). Triangulasi dilakukan melalui kajian literatur yang meliputi artikel dan jurnal penelitian terkait pembelajaran dengan media smart box serta wawancara dengan guru kelas mengenai penggunaan media tersebut. Sementara itu, pendapat ahli diperoleh dengan meminta masukan dan saran dari dosen pembimbing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Sewulan 02, ditemukan beberapa kendala, di antaranya adalah keterbatasan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka. Data nilai yang diperoleh dari guru menunjukkan bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 belum tercapai. Dari 14 peserta didik, 8 di antaranya belum mencapai

ketuntasan belajar. Data menunjukkan kategori sedang dengan persentase ketuntasan sebesar 64%, rata-rata nilai 79, nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 74.

Siklus I

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa langkah, antara lain merancang desain dan menentukan materi yang akan dimasukkan dalam media smart box, membuat media smart box, menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, dan merencanakan proses pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan instrumen seperti lembar observasi untuk guru pada tahap perencanaan dan pelaksanaan, serta menyusun LKPD dan instrumen evaluasi untuk siswa. Contoh media smart box yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2. Media Smart Box Pancasila

Pada tanggal 19 Agustus 2024, siklus I dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pembelajaran mengikuti modul ajar yang telah disusun berdasarkan sintaks model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Media smart box yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari 4 sisi yang berisi materi dan permainan yg berbeda. Pada sisi pertama terdapat materi makna garuda pancasila. Pada sisi kedua terdapat kantong perilaku Pancasila. Sisi Ketiga terdapat tokoh perumusan dasar negara dan sisi keempat ada *spinner game education.*

Media *smart box* digunakan dengan cara peneliti menjelaskan materi terlebih dahulu kepada peserta didik setelah itu mereka diminta maju kedepan untuk mengambil gambar yang ada pada sisi kedua lalu memasukan gambar tersebut kedalam kantong perilaku pancasila sesuai kantong sila yang dipilih. Setelah itu mereka memasangkan gambar tokoh dengan nama tokoh. Setelah itu,. kegiatan dilanjutkan dengan pembagian kelompok, untuk mendapatkan soal setiap kelompok harus memutar spinner. siswa mengambil soal pada box, sesuai dengan nomor yang ditunjukkan oleh Spinner. Soal pada box berupa QR Code, peserta didik diminta untuk scan QR Code tersebut untuk membuka dan mengerjakan soal.

Selama siklus I, peneliti berhasil menjalankan peran sebagai fasilitator yang baik dalam proses pembelajaran. Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media smart box berlangsung dengan lancar. Berdasarkan pengamatan, tahap perencanaan dan pelaksanaan

pada siklus I ini mendapatkan kategori "baik" dengan persentase mencapai 80%. Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa kelas tidak kondusif pada saat kegiatan berkelompok karena sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memindai barcode. Seharusnya, guru meminta siswa untuk maju secara bergantian ke depan kelas dan memberikan panduan tentang cara memindai barcode. Selain itu, terlihat bahwa ada beberapa siswa dalam kelompok yang tidak terlibat dalam diskusi dan lebih memilih bermain sendiri. Seharusnya, guru perlu lebih tegas dalam memberikan instruksi agar semua anggota kelompok aktif berpartisipasi dalam diskusi.

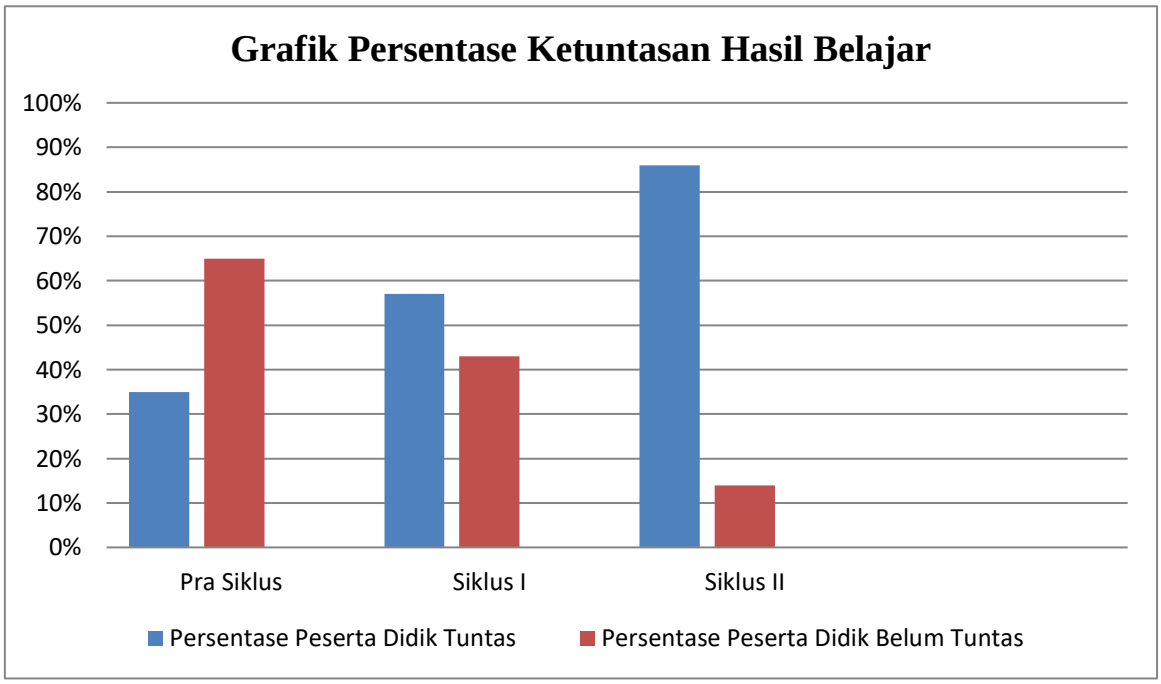
Siklus II

Pada tahap siklus II, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, merancang modul ajar, merencanakan proses pembelajaran, dan mempersiapkan instrumen berupa lembar observasi guru untuk tahap perencanaan dan pelaksanaan. Selain itu, peneliti juga menyusun LKPD dan instrumen evaluasi bagi siswa. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2024 dengan durasi waktu selama 2 jam pelajaran (2×35 menit). Pembelajaran dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah disusun, mengikuti langkah-langkah model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*).

Dalam pembelajaran ini, media "*smart box*" digunakan, di mana guru menyampaikan materi yang terdapat dalam "*smart box*", kemudian mengajak peserta didik bermain dengan cara menempel dan menjawab pertanyaan menggunakan barcode. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan memindai barcode secara bergantian menggunakan ponsel. Jawaban tersebut dicatat pada lembar kertas, dan setelah semua peserta didik selesai menjawab, jawaban mereka diperiksa bersama dengan guru. Pada siklus II ini, peneliti berperan sebagai fasilitator yang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media "smart box" berjalan dengan baik. Kategori penilaian untuk tahap perencanaan dan pelaksanaan siklus II mencapai tingkat "sangat baik" dengan persentase 100%. Refleksi dari siklus II menunjukkan bahwa siswa mampu mengatur diri dengan baik selama pembelajaran dan tidak keluar dari kelas, mereka juga tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media "*smart box*", sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan kondusif.

Tabel 3. Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I Dan Siklus II

No	Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Peserta didik tuntas	5	8	12
2	Peserta didik belum tuntas	9	6	2
3	Skor tertinggi	85	90	100
4	Skor terendah	30	40	60
5	Nilai rata-rata	59	65	88
6	Persentase ketuntasan	35%	57%	86%
7	Persentase ketidaktuntasan	65%	43%	14%
8	Kategori	Rendah	Sedang	Sangat Tinggi



Gambar 3. Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

Pada tahap pra-siklus, diperoleh persentase sebesar 35%. Pada siklus I, penerapan media "*smart box*" menunjukkan tingkat ketuntasan belajar sebesar 57%, dengan nilai rata-rata 65, skor tertinggi 90, dan skor terendah 40. Persentase ketuntasan dari 35% menjadi 57% menunjukkan peningkatan setelah penggunaan media "*smart box*". Dari 14 siswa, 8 siswa (57%) berhasil melampaui nilai KKM, sementara 6 siswa lainnya (43%) belum mencapai nilai tersebut. Indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai karena perolehan berada dalam kategori sedang pada siklus I. Berdasarkan hasil dan refleksi pada siklus I, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dengan berkoordinasi dengan guru.

Keputusan untuk melanjutkan ke siklus II didasarkan pada refleksi dari siklus I. Pada siklus II, penggunaan media "*smart box*" dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dengan persentase 86%, nilai rata-rata 88, skor tertinggi 100, dan skor terendah 60. Sebanyak 12 dari 14 siswa (86%) berhasil melampaui nilai KKTP, sedangkan 2 siswa lainnya (14%) masih belum mencapai nilai tersebut. Indikator keberhasilan telah tercapai dengan perolehan kategori sangat tinggi pada siklus II.

Media smart box yang digunakan dalam pembelajaran PBL memiliki beberapa fitur yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Media ini dirancang untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, kinestetik, maupun kolaboratif. Setiap sisi dari smart box menyajikan materi dengan cara yang berbeda, seperti makna lambang Pancasila, kantong perilaku Pancasila, tokoh perumusan dasar negara, dan permainan edukatif menggunakan spinner. Dalam model PBL, siswa didorong untuk bekerja dalam kelompok, berdiskusi, dan memecahkan masalah yang disajikan melalui media. Hal ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis serta kemampuan bekerja sama dengan teman sekelas. PBL juga mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka

sendiri, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang membantu mereka dalam proses pemecahan masalah.

Pada siklus I, peneliti menemukan beberapa kendala, seperti kesulitan siswa dalam menggunakan barcode dan kurangnya keterlibatan beberapa siswa dalam diskusi kelompok. Refleksi dari siklus ini digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus II. Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan memberikan instruksi yang lebih jelas tentang cara penggunaan media, serta meningkatkan peran guru dalam memastikan setiap siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siklus II. Penerapan media smart box dalam model PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Siswa lebih tertarik untuk belajar karena materi disampaikan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan QR code dan permainan spinner, misalnya, membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan dinamis. Hal ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa saling membantu dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas IV SDN Sewulan 02. Persentase ketuntasan belajar menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi setelah penggunaan media "*smart box*" dibandingkan dengan sebelum penggunaannya pada materi makna nilai pancasila dalam kehidupan. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan media "*smart box*" dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi tersebut. Peningkatan ini terlihat karena media "*smart box*" efektif dalam membantu pemahaman materi oleh peserta didik. Selain itu, antusiasme dan motivasi belajar siswa juga meningkat dengan penggunaan media ini.

KESIMPULAN

Penerapan media smart box melalui model Problem Based Learning (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan ketuntasan belajar dari 35% pada pra-siklus menjadi 86% pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif dan penerapan PBL mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar juga meningkat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Hasil ini mengindikasikan bahwa media smart box dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Bagi peneliti berikutnya, disarankan agar dalam pembuatan atau penggunaan media "smart box" disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Hanifah, N., & Syaiba, U. M. (2020). Media Video Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Nilai-Nilai *Good Character* sebagai Respon terhadap Era *Society* 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2*, 558-569.

Nursari, B. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) Conference Series, 3*(4), 968-973.

Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 9*(1), 11-18.

Riadin, A., & Permadi, A. S. (2019). Implementasi Pembelajaran PKN untuk Membentuk Pribadi yang Berkarakter di SD Muhammadiyah Sampit. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 14*(1), 18- 28.

Sitepu, T. E., Perangin-angin, R. B. B., & Nasriah, N. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 213–223.

Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, *7*(1), 140–149.

Susanto, A., & Radiallahuanha, D. (2021). Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, *2*(2), 101

Trisari, M. N., & Supriyatno, S. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk

Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(4), 890-902.