

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SMARTBOX UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PANCASILA PADA SISWA KELAS III SDN 122345 PEMATANGSIANTAR

Rael Ariel Situmorang¹, Ezra Florensia Sibarani², Giofany patrisia Simanjuntak³, Debora Batubara⁴, Irawaty Damanik⁵, Imelda Sabrina Sibarani⁶
raelsitumorang850@gmail.com¹, sibaraniezra6@gmail.com², giofanysimanjuntak88@gmail.com³,
raabatubara11@gmail.com⁴, irawatydamanik@gmail.com⁵, imeldasabrina22@gmail.com⁶
Universitas HKBP Nomensen Pematangsiantar

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi di SDN 122345 pematangsiantar, diketahui bahwa proses pembelajaran khususnya di kelas III masih kurang efektif. Siswa mengalami kesulitan menerima pelajaran pkn pada materi pancasila. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah penyampaian materi yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga hasil belajar siswa masih dibawah kkm. Oleh karena itu peneliti menerapkan metode Inquiry untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 122345. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Smartbox dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila pada siswa Kelas 3 SDN 122345. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila yang seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif dan monoton. Smartbox, sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, diharapkan mampu menyajikan materi Pancasila secara lebih menarik dan mudah dipahami. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen jenis one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa Kelas 3 SDN 122345. Data kuantitatif dikumpulkan melalui tes tertulis (pretest dan posttest) yang dirancang untuk mengukur pemahaman kognitif siswa sebelum dan setelah implementasi Media Pembelajaran Smartbox. Analisis data dilakukan menggunakan statistik inferensial, yaitu uji-t berpasangan (paired sample t-test), untuk menentukan signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan secara statistik pada kualitas pembelajaran Pancasila setelah penerapan Media Pembelajaran Smartbox. Rata-rata nilai posttest siswa secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Smartbox efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi Pancasila. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Smartbox memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pancasila pada siswa Kelas 3 SDN 122345. Oleh karena itu, Smartbox direkomendasikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan untuk mata pelajaran Pancasila.

Kata Kunci: Pancasila, Metode, Media, Smartbox, Kualitas.

ABSTRACT

Based on observations at SDN 122345 Pematangsiantar, it was found that the learning process, particularly in Grade 3, is still ineffective. Students experience difficulties in understanding Civics lessons on Pancasila material. This is due to several factors, one of which is the delivery of material using only the lecture method, resulting in student learning outcomes still below the minimum competency criteria (KKM). Therefore, the researcher implemented the Inquiry method to improve the learning outcomes of Grade 3 students at SDN 122345. This research aims to analyze the influence of using Smartbox learning media in improving the quality of Pancasila learning in Grade

3 students of SDN 122345. The background of this research is the still low interest and understanding of students towards the values of Pancasila, often caused by less innovative and monotonous teaching methods. Smartbox, as an interactive technology-based learning medium, is expected to be able to present Pancasila material in a more interesting and easily understandable way. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design of the one-group pretest-posttest type. The research subjects are all Grade 3 students of SDN 122345. Quantitative data were collected through written tests (pretest and posttest) designed to measure students' cognitive understanding before and after the implementation of the Smartbox Learning Media. Data analysis was performed using inferential statistics, namely the paired sample t-test, to determine the significance of the difference between pretest and posttest scores. The results showed a statistically significant increase in the quality of Pancasila learning after the application of Smartbox Learning Media. The average posttest score of the students was significantly higher than the pretest score. This indicates that the use of Smartbox is effective in improving students' cognitive understanding of Pancasila material. The conclusion of this study is that Smartbox Learning Media has a positive and significant influence on improving the quality of Pancasila learning in Grade 3 students of SDN 122345. Therefore, Smartbox is recommended as one of the learning media innovations that can be considered for Pancasila subjects.

Keywords: Metode, Media, Smartbox, Quality.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia sejak dini. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), khususnya kelas III, pengenalan dan pemahaman yang mendalam terhadap Pancasila menjadi landasan penting bagi perkembangan moral, etika, dan kesadaran kewarganegaraan siswa di masa depan. Kurikulum Pendidikan Pancasila di SD kelas III menekankan pada pengenalan simbol-simbol Pancasila, pemahaman makna setiap sila, serta implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan observasi awal di SDN 122345 Pematangsiantar, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III masih belum mencapai hasil yang optimal. Metode pembelajaran yang dominan digunakan adalah metode ceramah, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa seringkali merasa bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam materi Pancasila. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

Rendahnya kualitas pembelajaran Pancasila di kelas III menjadi perhatian serius. Jika kondisi ini terus berlanjut, dikhawatirkan akan menghambat pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan pada diri siswa sejak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Dalam konteks ini, penelitian ini berfokus pada implementasi media pembelajaran Smartbox. Smartbox diharapkan dapat memvisualisasikan simbol dan makna setiap sila Pancasila secara konkret dan menarik bagi siswa kelas III. Penggunaan Smartbox diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang Pancasila melalui representasi visual dan taktil.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan potensi solusi yang ditawarkan oleh media pembelajaran Smartbox, penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk menjawab pertanyaan: Bagaimana implementasi media pembelajaran Smartbox dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 3 SDN 122345 Pematangsiantar? Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi Pendidikan Pancasila, serta memberikan kontribusi positif bagi praktik pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design, yang bertujuan untuk mengukur pengaruh pembelajaran interaktif menggunakan media SmartBox terhadap kualitas pembelajaran Pancasila siswa kelas 3 SD. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok yang diberi pre-test sebelum intervensi dan post-test setelah intervensi. Intervensi dilakukan melalui pembelajaran interaktif dengan SmartBox dan Quizizz. Meski tanpa kelompok kontrol, desain ini tetap relevan untuk melihat perubahan signifikan yang mungkin terjadi setelah perlakuan, meskipun terbatas dalam mengontrol faktor eksternal.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN 122345 Pematangsiantar sebanyak 26 orang, yang sekaligus menjadi sampel dengan teknik purposive sampling. Kelompok ini dipilih karena pertimbangan ketersediaan dan aksesibilitas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran interaktif (menggunakan SmartBox), sedangkan variabel terikatnya adalah kualitas pembelajaran Pancasila yang dinilai melalui tes hasil belajar dan angket respon siswa. Tes digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa, sedangkan angket mengukur motivasi, minat, dan sikap terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Instrumen yang digunakan meliputi pre-test dan post-test serta angket. Validitas isi diuji melalui pendapat ahli, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu persiapan (izin dan instrumen), pelaksanaan pre-test, pemberian perlakuan selama dua kali pertemuan, observasi proses pembelajaran, dan pelaksanaan post-test. Data dianalisis dengan statistik inferensial yang mencakup uji normalitas, homogenitas, serta uji hipotesis dengan t-test atau Mann-Whitney U tergantung distribusi data. Efektivitas perlakuan juga diukur menggunakan nilai N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada 26 siswa kelas 3 SDN 122345 untuk mengukur efektivitas pembelajaran interaktif menggunakan SmartBox dan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar Pancasila. Data yang dikumpulkan meliputi hasil pre-test dan post-test, angket respons siswa, serta hasil skor dari Quizizz. Pengumpulan data dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat perubahan yang terjadi pada siswa.

Pada tahap awal, siswa diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam memahami materi Pancasila. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 83,35 dengan nilai minimum 20 dan maksimum 100. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai yang cukup tinggi, namun masih terdapat beberapa siswa dengan nilai rendah, seperti Azka (20) dan Abid (40), yang menandakan adanya keragaman pemahaman awal siswa.

Setelah dilakukan pembelajaran interaktif dengan SmartBox dan Quizizz, siswa kembali diberikan post-test dengan soal yang setara. Hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam rata-rata nilai siswa yang mencapai 93,46. Hampir seluruh siswa mengalami kenaikan skor, bahkan siswa dengan nilai awal yang rendah seperti Azka

dan Abid menunjukkan peningkatan yang mencolok menjadi 80.

Hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Beberapa siswa yang sebelumnya mendapatkan nilai sedang atau rendah pada pre-test mengalami peningkatan nilai secara signifikan setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran interaktif. Hanya sedikit siswa yang tidak mengalami peningkatan atau justru mengalami penurunan nilai, seperti Kristin dan Ilham, meskipun nilai akhir mereka masih tergolong tinggi.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis memenuhi asumsi distribusi normal. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, baik pada saat sebelum maupun sesudah perlakuan, dengan nilai signifikansi di bawah 0,05. Meskipun demikian, uji statistik tetap dapat dilakukan menggunakan prosedur non-parametrik jika diperlukan.

Uji homogenitas juga dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kelompok tersebut homogen atau tidak. Hasil dari uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi berada di atas 0,05, yang berarti data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan analisis statistik yang sesuai.

Data statistik deskriptif menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara nilai pre-test dan post-test. Rata-rata nilai pre-test adalah 83,35 dengan standar deviasi 21,18, sedangkan rata-rata post-test adalah 93,46 dengan standar deviasi yang lebih kecil, yaitu 9,25. Hal ini menunjukkan bahwa selain terjadi peningkatan nilai, sebaran data juga menjadi lebih stabil setelah perlakuan.

Untuk menguji apakah perbedaan nilai pre-test dan post-test signifikan, digunakan uji-t berpasangan. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test, dengan selisih rata-rata sebesar 9,615. Nilai signifikansi (p-value) dari uji ini adalah 0,010, yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Selain itu, korelasi antara pre-test dan post-test juga diuji dan menunjukkan nilai sebesar 0,583 dengan signifikansi 0,02. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan, meskipun tidak sangat kuat, tetapi cukup untuk menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pemahaman awal cenderung tetap menunjukkan kinerja baik setelah pembelajaran interaktif.

Angket respons siswa diberikan setelah semua sesi pembelajaran selesai untuk mengetahui bagaimana perasaan dan pengalaman mereka terhadap pembelajaran interaktif. Hasil angket menunjukkan rata-rata skor yang tinggi di hampir semua indikator, yang menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan SmartBox dan Quizizz.

Beberapa indikator yang mendapat skor tertinggi antara lain keterlibatan dalam menggunakan media, kesenangan bermain di lingkungan sekolah, dan keseriusan dalam menyelesaikan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti SmartBox mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Indikator lain seperti kesiapan belajar, kenyamanan lingkungan, dan kejelasan guru dalam menyampaikan materi juga mendapat skor tinggi. Ini menunjukkan bahwa selain metode pembelajaran yang menarik, dukungan dari lingkungan sekolah dan peran guru juga berkontribusi terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Dari hasil angket, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa seperti motivasi, antusiasme, dan kenyamanan dalam belajar. Ini menjadi faktor penting

dalam keberlanjutan peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Uji validitas angket menunjukkan bahwa sebagian besar item memiliki korelasi yang signifikan terhadap skor total, baik pada taraf signifikansi 0,05 maupun 0,01. Ini berarti angket yang digunakan layak dan valid untuk mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran interaktif yang telah diterapkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif menggunakan SmartBox dan Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pancasila siswa. Selain meningkatkan hasil kognitif, metode ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas.

Pembahasan

Jurnal ini meneliti pengaruh media pembelajaran Smartbox terhadap kualitas pembelajaran Pancasila pada siswa kelas 3 SDN 122345 Pematangsiantar. Penelitian ini sangat relevan mengingat pentingnya pendidikan Pancasila sejak dini dalam membentuk karakter dan nilai-nilai kebangsaan. Metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimen one-group pretest-posttest digunakan, melibatkan seluruh siswa kelas 3 (26 siswa) sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui tes tertulis (pretest dan posttest) dan angket respons siswa. Analisis data menggunakan uji-t berpasangan untuk menguji signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest.

1. Analisis Hasil Belajar Kognitif:

Data pretest menunjukkan rentang nilai yang cukup beragam, dari 20 hingga 100, dengan rata-rata 83.35. Ini mengindikasikan adanya disparitas pemahaman awal siswa terhadap materi Pancasila. Setelah intervensi pembelajaran menggunakan Smartbox, rata-rata nilai posttest meningkat signifikan menjadi 93.46. Perlu dicatat bahwa beberapa siswa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan (misalnya, siswa dengan nilai pretest 20 meningkat menjadi 80 pada posttest). Uji normalitas data (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga hasil uji-t berpasangan perlu diinterpretasikan dengan hati-hati. Meskipun demikian, nilai p-value sebesar 0,010 (kurang dari 0,05) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pretest dan posttest, mendukung hipotesis bahwa Smartbox efektif meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap Pancasila.

2. Analisis Respon Siswa:

Angket respons siswa memberikan wawasan berharga tentang efektivitas Smartbox dari perspektif siswa. Rata-rata skor pada sebagian besar indikator (kesiapan belajar, keterlibatan, keseriusan, dll.) menunjukkan respons positif yang tinggi, mengindikasikan bahwa siswa merasa tertarik, termotivasi, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Indikator "Kesenangan Menggunakan Media" mendapat skor tertinggi, mendukung klaim bahwa Smartbox membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Namun, perlu dipertimbangkan bahwa data angket bersifat subjektif dan mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar intervensi Smartbox. Analisis lebih lanjut, seperti analisis faktor, mungkin dapat membantu mengungkap hubungan antar indikator dan konsistensi temuan.

3. Efektivitas Smartbox sebagai Media Pembelajaran:

Berdasarkan hasil penelitian, Smartbox terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif untuk materi Pancasila di kelas 3 SD. Keunggulannya terletak pada kemampuannya untuk memvisualisasikan dan mengkonkretkan konsep-konsep abstrak Pancasila, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa usia SD. Integrasi Smartbox dengan metode pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi materi. Desain Smartbox yang menarik, penggunaan ilustrasi yang relevan, serta aktivitas interaktif yang dirancang mampu merangsang minat dan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran Pancasila tidak lagi

terasa monoton dan membosankan.

4. Rekomendasi:

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diajukan:

- Smartbox dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran Pancasila di SD.
 - Penelitian lanjutan dengan desain yang lebih kuat (misalnya, menggunakan kelompok kontrol) dan sampel yang lebih besar diperlukan untuk mengkonfirmasi temuan ini.
 - Pengembangan Smartbox dapat dilakukan dengan mempertimbangkan aspek-aspek lain, seperti integrasi dengan teknologi digital lain (misalnya, aplikasi pembelajaran interaktif).
 - Guru perlu dilatih tentang penggunaan Smartbox yang efektif dan bagaimana mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran yang lain.
 - Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung implementasi media pembelajaran inovatif seperti Smartbox.
1. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif: Hasil uji-t berpasangan yang signifikan membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang nyata pada skor post-test dibandingkan pre-test. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan SmartBox dalam mengkonkretkan konsep Pancasila yang abstrak, dikombinasikan dengan latihan dan evaluasi interaktif melalui media smartbox, efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai materi Pancasila secara kognitif. Media visual-taktil SmartBox membantu siswa mengasosiasikan sila-sila Pancasila dengan contoh nyata.
 2. Peningkatan Minat dan Keterlibatan Siswa: Data dari angket respons siswa dengan jelas menunjukkan bahwa SmartBox berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
 3. Efektivitas Media Pembelajaran: SmartBox terbukti efektif sebagai alat bantu visualisasi yang konkret, membantu siswa kelas 3 menguraikan makna setiap sila Pancasila dengan cara yang mudah dicerna.
 4. Implikasi Pedagogis: Hasil penelitian ini menguatkan teori bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dan didukung oleh media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan internalisasi nilai seperti Pancasila. Pendekatan ini relevan dengan karakteristik siswa kelas 3 yang masih sangat responsif terhadap stimulasi visual dan aktivitas berbasis permainan. Guru dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan lebih banyak metode interaktif dan media digital dalam pengajaran mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif dengan media SmartBox dan Quizizz memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pancasila pada siswa kelas 3 SDN 122345 Pematangsiantar. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan hasil belajar kognitif serta respons positif siswa terhadap minat, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas III. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. PT Remaja Rosdakarya.
- Quizizz. (n.d.). About Us. Diakses dari [Situs Resmi Quizizz]
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, R. E. (2008). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Pearson Education.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). Media Pengajaran. Sinar Baru Algensindo.