

Pengembangan Media *Smart Box* guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pancasila Dasar Negara Di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar Gondang

Siti Nuril Hidayatus Shofiyah

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk, Indonesia

Email :sitinurilhidayatushofiyah@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media *smart box* kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim atas dasar adanya kendala yang ditemui yaitu belum tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi pancasila sebagai dasar negara dan kurangnya media pembelajaran yang ada karena sarana yang kurang memadai dan dalam proses pembelajaran masih menggunakan penugasan sehingga guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media visual berupa *smart box* materi pancasila sebagai dasar negara kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim. (2) Mendeskripsikan validitas hasil pengembangan media pembelajaran *smart box* pada materi pancasila sebagai dasar negara kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim. (3) Mendeskripsikan hasil uji coba pengembangan media *smart box* materi pancasila sebagai dasar negara kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim Senggowar Gondang. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan desain penelitian RnD *Research and Development*. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim yang berjumlah 20 siswa. Di dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan terhadap kegiatan belajar mengajar dan sebagai bahan analisis karakteristik siswa. Sedangkan wawancara ditujukan kepada guru kelas II untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran, serta angket ditujukan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Hasil penelitian secara umum menunjukkan skor dari uji validasi ahli media diperoleh presentase 98%, uji validasi ahli materi diperoleh presentase 96%, sedangkan respon siswa terhadap media diperoleh 92% pada uji coba tahap 1, pada tahap uji coba 2 memperoleh presentase 98% dengan kualifikasi sangat baik dimana siswa memahami materi dan mampu menggunakan media, serta respon guru kelas terhadap media sebesar 90%. Dengan demikian media *smart box* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Smart Box*, Media Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang dengan pesat dan beragam, sehingga memudahkan anak – anak dalam belajar. Dengan adanya media pembelajaran banyak sisi positif yang dapat diambil, misalkan memudahkan anak – anak untuk mengulang – ulang materi yang telah didapatkan. Oleh karena itu, guru di zaman sekarang dituntut untuk kreatif dan inovatif agar dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, sehingga membuat anak – anak tidak merasa bosan saat belajar, dan dapat memahami materi dengan berfikir kreatif dan menyenangkan.

Istilah “media pembelajaran mengacu pada berbagai alat yang digunakan pendidik untuk membantu mereka berkomunikasi dengan siswanya dan berbagi pengetahuan dari berbagai sumber belajar. Media atau materi sebagai sumber belajar merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran dalam kerangka teknologi pendidikan, selain pesan, manusia, prosedur, konteks, dan gadget. Perhatian dan kemampuan menghafal siswa dapat teralihkan dan pendidikan dapat diperlancar melalui penggunaan media pembelajaran di kelas. Alasan di balik hal ini adalah dengan membuat konsep lebih mudah diakses, siswa akan lebih mampu menerapkan pengetahuannya dalam praktik.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara siswa dengan sumber pesan lewat media tersebut. Media pembelajaran adalah semua bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹ Salah satu media yang cocok untuk digunakan pada pembelajaran ini adalah media *smart box*. Media pembelajaran *smart box* dalam materi nilai – nilai Pancasila adalah sebuah media pembelajaran visual dengan menyajikan sebuah materi Pancasila, permainan/kuis, soal dalam box yang dilengkapi dengan petunjuk.

Pancasila adalah dasar falsafah negara Indonesia yang telah tercantum pada pembukaan UUD 1945. Oleh sebab itu, setiap warga negara Indonesia harus mempelajari, menghayati dan mengamalkan nilai dari tiap-tiap butir pancasila dalam kehidupan nyatanya.² Dalam proses sejarah yang cukup panjang, nilai-nilai pancasila telah melalui proses pematangan, sehingga tokoh-tokoh bangsa Indonesia yang akan mendirikan negara republik Indonesia dengan menjadikan pancasila sebagai dasar negaranya. Dalam hal ini pancasila dipilih karena setiap butirnya terkandung makna tentang nilai-nilai ketuhanan, sikap toleransi, dan nilai-nilai kemanusiaan yang adil dan beradab. Pancasila sebagai kepribadian dan jati diri bangsa Indonesia merupakan cerminan dari nilai-nilai yang telah lama

¹ Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), cet, 2, 122.

² Syahrizal Syarbaini, *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi*, (Bogor selatan: Ghalia Indonesia, 2004), 9.

tumbuh dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai yang telah dirumuskan dalam Pancasila bukanlah pemikiran dari satu orang saja, melainkan dari pemikiran tokoh-tokoh pendiri bangsa seperti Ir Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Mr. Muhammad Yamin, Prof. Mr. Dr. Soepomo dan tokoh-tokoh pendiri bangsa lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar pada hari Selasa, 02 April 2024 dapat diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan lebih fokus pada penguasaan kelas dan guru hanya monoton menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai sumber belajarnya, sehingga kurang begitu menarik bagi siswa. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, demonstrasi, dan penugasan sehingga guru hanya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Bahkan guru lebih suka melakukan pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran, karena ketika menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran PKN ini dirasa sulit dan rumit sehingga banyak menyita waktu dan kurang kondusif jika dilaksanakan, hal ini dikarenakan banyaknya siswa dalam satu kelas, satu kelas bisa mencapai 20 siswa dan satu pengajar sehingga mengakibatkan kurang kondusif jika menggunakan media pembelajaran.³ Namun, guru yang mengajar kelas 2 ini, pernah menggunakan media pembelajaran *smart box* untuk media pembelajaran dan kemudian dipraktikkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tersebut, menurut Ibu Nafi' media pembelajaran ini lumayan sangat membantu dan anak – anak bisa fokus dalam pembelajaran ini, karena bisa berfikir dan bereksperimen dengan baik, dikarenakan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik, merangsang kemampuan otak, dan menumbuhkan semangat belajar. Serta dapat menjadikan siswa tidak jenuh saat melakukan pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang diberi nama *smart box*. *Smart box* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk box yang penuh dengan kegiatan edukatif, kuis, dan permainan untuk menghibur dan mengasah kemampuan berpikir anak, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Alasan peneliti memilih media ini untuk dikembangkan yaitu dengan menggunakan media ini bisa membuat lebih fokus dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan dan lebih mudah untuk memahami isi dari materi. *Smart box* juga memiliki keunggulan dengan ukuran sedang sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja, bisa digunakan untuk mata pelajaran apa saja dan juga bisa digunakan untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai media penunjang pembelajaran.⁴

Peneliti memilih pengembangan *smart box* sebagai media pembelajaran di kelas 2 Karena *smart box* adalah media yang paling cocok untuk kelas II yang

³ Observasi di MI Al Karim Senggowar, tanggal 02 April 2024 di kelas II

⁴ Wawancara dengan guru kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim

mana dikelas II rasa ingin tahu dan daya tarik mereka yang tinggi, apalagi media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang mana memudahkan mereka dalam belajar dan sesuai dengan karakteristik belajar usia anak kelas II.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media *smart box* untuk meningkatkan pemahaman materi Pancasila dasar negara kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar Gondang? (2) Bagaimana validasi dalam pengembangan media *smart box* untuk meningkatkan pemahaman materi Pancasila dasar negara kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar Gondang? (3) Bagaimana hasil uji coba pengembangan media *smart box* untuk meningkatkan pemahaman materi Pancasila dasar negara kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar Gondang?

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan.⁵

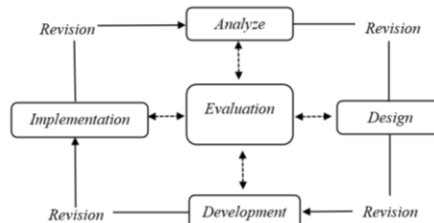
Sugiyono menyatakan bahwa RnD merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menggunakan inovasi dalam menciptakan produk baru serta mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya.⁶

Peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini.. Menurut Rayanto model ADDIE terdiri dari lima fase yang meliputi analisis (*anlysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

⁵Kukuh Andri Aka, *Model-model Pengembangan Bahan Ajar* (Februari 2013) <http://belajarpendidikanku.blogspot.co.id/2013/02/model-model-pengembangan-bahan-ajar.html> (diakses 14 Juli 2017)

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2019)

Menurut Sugiyono yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach, terdapat beberapa tahapan model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dengan pendekatan ADDIE yaitu sebagai berikut.⁷



Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sehingga akan mengacu pada tahapan berikut ini:

Tahap 1: Analyze

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, lalu melakukan analisis kebutuhan dengan cara mengumpulkan data dan informasi melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II Madrasah Ibtidaiyah AL KARIM tentang masalah apa saja yang terjadi di kelas, dan masalah serta kendala apa saja yang sering terjadi di kelas dan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti akan mengidentifikasi masalah tersebut. Setelah diidentifikasi terkait masalah yang ada di kelas, peneliti akan mencari solusi yang tepat untuk menghadapi masalah tersebut, sehingga dapat dipecahkan bahwa media yang seperti apa yang benar-benar dibutuhkan untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik, dan membuat para siswa semangat untuk belajar dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang pembelajaran terutama pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga dapat memperbaiki kualitas nilai siswa dan minat belajar siswa terutama di Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar Gondang.

Tahap 2: Design

Setelah menganalisis kebutuhan, pada tahapan design ini yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu membuat rancangan awal terkait media *smart box* yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang sudah dilakukan pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim dengan materi Pancasila Dasar Negara yang dikemas dalam bentuk box dan dilengkapi dengan ulasan materi, kuis, serta soal yang dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan siswa. Jika rancangan sudah terancang dengan baik, kemudian peneliti akan mengembangkan media *smart box* di kelas II Madrasah Ibtidaiyah AL KARIM dengan materi Pancasila Dasar Negara.

Pada perencanaan *smart box* dilakukan dengan menentukan gambaran keseluruhan tentang *smart box* yang akan diwujudkan dalam bentuk produk. Selanjutnya peneliti menggunakan instrumen berupa lembar penilaian *smart box*

⁷ Ibid hal.20

dan angket. Pada tahap perencanaan ini bertujuan untuk menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa.

Tahap 3 : Development

Pada tahapan ini, peneliti akan melakukan pengembangan media *smart box* pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah dengan tema Pancasila Dasar Negara, adapun langkah – langkahnya adalah : (1) Menentukan masalah yang dihadapi di kelas. (2) Menentukan tujuan dari pengembangan media yaitu sebagai alat untuk membantu peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran. (3)Menyusun desain media *smart box* dengan menggunakan box yang disertai ulasan materi dan soal maupun kuis. (4) Uji validasi, untuk menguji produk dan desain yang dikembangkan layak atau tidak untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang berkompeten dibidangnya, sehingga media ini benar- benar tervalidasi dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. (5) Media *smart box* yang sudah tervalidasi kemudian akan diperbaiki dan direvisi sesuai arahan para ahli dan akan diperbaiki jika desain belum mencapai tingkat efektif dan valid sesuai yang diharapkan. Dan jika media *smart box* sudah valid dan efektif untuk dikembangkan, maka media *smart box* siap untuk dikembangkan, dan hal ini juga berdasarkan pendapat para ahli, sehingga media ini benar” teruji kevalidannya dan siap untuk dijadikan produk atau media pembelajaran yang efektif.

Tahap 4: Implementation

Pada tahap ini, produk yang telah divalidasi dan direvisi sesuai arahan validator akan diimplementasikan dalam pembelajaran. Dalam proses implementasi ini dilakukan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim dengan jumlah siswa 10 siswa pada tahap uji coba skala kecil, dan 20 siswa pada tahap uji coba skala besar. Selama proses uji coba, peneliti mencatat kekurangan dan kendala yang terjadi saat produk di uji cobakan. Dan yang terakhir yaitu siswa diberi angket terkait media atau produk *smart box*.

Tahap 5 : Evaluation

Setelah melakukan implementasi atau uji coba media pembelajaran kepada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar Gondang, peneliti akan melakukan revisi akhir terhadap media *smart box* yang dikembangkan berdasarkan hasil dari angket respon siswa dan lembar observasi. Dan juga dilakukan pada saat pengembangan dan pengimplementasian berjalan, sehingga kekurangan dan ketidak efektifan yang terjadi bisa teratasi dan terselesaikan. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui dan mengukur apakah produk atau media pembelajaran yang dibuat berhasil sesuai dengan harapan awal.

Desain Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang menjadi dasar dalam menetapkan tingkat kevalidan suatu produk. Dalam bagian ini akan dijelaskan secara berurutan mengenai desain uji coba produk sebagai berikut :

1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba produk bertujuan untuk melihat keefektifan produk pengembangan media *smart box* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar.

Desain uji coba merupakan tahap pelaksanaan evaluasi pengembangan media *smart box* yang melalui beberapa validasi yaitu validasi ahli media dan ahli materi, kemudian melalui uji coba kelompok kecil dengan menggunakan angket yang dibagikan dan diisi oleh siswa, kemudian jika sudah uji coba kelompok kecil baru diuji cobakan dalam kelompok besar yang mana dalam hal ini peneliti harus membagikan angket lagi kesiswa untuk diisi kembali. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

2. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar, sebagai subjek uji coba produk. Jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba ini berjumlah 10 anak pada ujicoba skala kecil dan 20 anak pada skala besar. (1) ahli media Ibu Alfi Nisaur Rosyidah, M.Pd Bertindak sebagai ahli media dalam penelitian RnD media pembelajaran *smart box* adalah seorang guru yang berpengalaman di bidang IT dan mengajar di lembaga Al – Furqon tepatnya di Sekolah Dasar Islam Terpadu Al- Furqon. Pemilihan ahli desain atau media ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan mampu memberikan masukan yang objektif terhadap produk media pembelajaran. (2) ahli materi Dr. Yuni Masrifatin, M.A. Bertindak sebagai ahli materi pada mata pelajaran Tematik (PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBdP) bertindak sebagai ahli materi dalam penelitian R&D media pembelajaran *smart box* pendidikan Kewarganegaraan “ Pancasila Sebagai Dasar Negara” adalah seorang dosen mengampu mata kuliah pembelajaran Tematik (PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBdP) di Sekolah Tinggi Agama Islam Miftahul ‘Ula Nganjuk. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap materi dalam media yang dikembangkan. (3) siswa subjek yang di uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim Senggowar.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan ialah kualitatif, dan analisis data kuantitatif, data kualitatif berbentuk komentar dan saran perbaikan diperoleh dari ahli media, dan ahli materi, kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif berbentuk skor penilaian dari ahli media, dan ahli materi yang sudah diisi. Berikut adalah rumus yang akan di proses untuk data kuantitatif:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentasi kelayakan

Σx = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)
 Σx_i = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)
 100 = Konstanta bilangan.⁸

Dari data yang diperoleh diatas selanjutnya dimasukkan kedalam kriteria penilaian seperti berikut:

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Sangat valid, sangat menarik/tidak revisi
60-79	Cukup valid, cukup menarik/tidak revisi
40-59	Kurang valid, kurang menarik/revisi
0-39	Tidak valid, tidak menarik/revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan yaitu pengembangan media pembelajaran *smart box*. Adapun proses awal yang harus dilewati yaitu menentukan tempat dan subjek penelitian sekaligus observasi. Selanjutnya dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas II untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan, kurikulum yang digunakan dan materi terkait penelitian. Selanjutnya membuat media *smart box* lalu dikembangkan lagi dengan ditambahkan kode QR dan ayat disetiap sila dalam pancasila sebagai wujud bahwa pancasila tidak bertentangan dengan al-qur'an.

Sebelum di uji cobakan, produk sudah melalui tahap validasi dan revisi sesuai arahan validator. Produk ini divalidasi oleh 2 ahli yaitu ahli media divalidasi oleh ibu Alfi Nisaur Rosidah, M.Pd. dan ahli materi divalidasi oleh Dr. Yuni Masrifatin, M.A.

Pada tahap revisi meliputi saran dari ahli media dan ahli materi guna menyempurnakan produk berupa media *smart box* yang dikembangkan agar lebih baik. Berikut adalah hasil validasi serta saran dari para validator:

1. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Antomi media <i>smart</i>	25	25	98%	Sangat layak

⁸ Mia Sukenti, "Pengembangan Media Kalkulator Ajaib Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI al-Azhaar Bandung Tulungagung" Skripsi, Program Studi PGMI Universita Maliki Malang, 2014.

<i>box</i>				
Ukuran box	8	10		
Desain dan warna	20	20		
Tampilan menyeluruh	20	20		
Kepraktisan	20	20		
Pemakaian	15	15		
Kemenarikan	20	20		
Jumlah :	128	130		

Tabel 1 Hasil Angket Ahli Media

Perhitungan :

$$\text{Jadi jumlah presentase} = \frac{128}{130} \times 100\% = 98\%$$

Berdasarkan tabel 1 adapun hasil penilaian oleh ahli media terhadap media *smart box* yaitu hasil yang diperoleh jumlah skor yang diperoleh adalah 98% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Ibu Alfi Nisaur Rosyidah, M.Pd memberikan saran yakni “ Font yang digunakan agar lebih dibesarkan agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

2. Validasi Ahli Materi

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Aspek Penilaian	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Isi	34	35	96%	Sangat layak
Desain Tulisan	10	10		
Bahasa	19	20		
Kelayakan materi	20	20		
Keakuratan materi	14	15		
Kemutaakhiran materi	19	20		
Jumlah :	116	120		

Perhitungan $P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$

$$\text{Jumlah presentase} = \frac{116}{120} \times 100\% = 96\%$$

Pada tabel 4.2 adapun hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media *smart box* yaitu hasil yang diperoleh jumlah skor yang diperoleh adalah 96% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak sehingga dapat

diimplementasikan dalam pembelajaran. Ibu Dr. Yuni Masrifatin, M.A memberikan saran yakni “ Penggunaan Font lebih besar dan terlihat dari jauh”

3. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media *Smart box*

Tahap uji coba skala kecil yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim tepatnya dikelas II dengan jumlah 10 siswa. Adapun tabel penjabaran uji coba skala kecil sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Respon Siswa Uji Coba Tahap 1

Aspek penilaian	Skor empiris	Skor maksimal
Media <i>smart box</i> mudah digunakan	10	10
Bahasa yang digunakan jelas	10	10
Gambar dalam <i>smart box</i> jelas dan menarik	10	10
Tulisan dalam media <i>smart box</i> terbaca dengan jelas	9	10
Petunjuk penggunaan dalam media <i>smart box</i> mudah dipahami	9	10
Media <i>smart box</i> menarik perhatian	8	10
Media <i>smart box</i> menumbuhkan motivasi semangat belajar siswa	8	10
Media <i>smart box</i> membantu dalam memahami materi	9	10
Belajar menggunakan media <i>smart box</i> menjadi menyenangkan	9	10
Media <i>smart box</i> mudah dibawa	10	10
Jumlah :	92	100
Presentase :	92%	
Kategori :	Sangat Layak	

$$\text{Perhitungan : } P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$\text{Jadi presentase} = \frac{92}{100} \times 100\% = 92\%$$

Pada tabel 3 hasil angket respon siswa mendapatkan presentase 92% yang dikategorikan termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan. Berdasarkan hasil pengamatan pada uji coba skala kecil, siswa sangat berantusias di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah uji coba skala besar yang dilakukan di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Karim dengan jumlah 20 siswa. Adapun uji coba skala besar dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Respon Siswa Uji Coba Tahap 2

Aspek penilaian	Skor empiris	Skor maksimal
Media <i>smart box</i> mudah digunakan	20	20
Bahasa yang digunakan jelas	20	20
Gambar dalam <i>smart box</i> jelas dan menarik	20	20
Tulisan dalam media <i>smart box</i> terbaca dengan jelas	19	20
Petunjuk penggunaan dalam media <i>smart box</i> mudah dipahami	20	20
Media <i>smart box</i> menarik perhatian	19	20
Media <i>smart box</i> menumbuhkan motivasi semangat belajar siswa	19	20
Media <i>smart box</i> membantu dalam memahami materi	19	20
Belajar menggunakan media <i>smart box</i> menjadi menyenangkan	20	20
Media <i>smart box</i> mudah dibawa	20	20
Jumlah :	196	200
Presentase :	98%	
Kategori :	Sangat Layak	

$$\text{Perhitungan : } P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

$$\text{Jadi presentase} = \frac{196}{200} \times 100\% = 98\%$$

Pada tabel 4 hasil angket respon siswa skala besar mendapatkan presentase 98% yang dikategorikan dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil pengamatan pada uji coba skala besar ini siswa sangat berantusias di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

4. Respon Guru Terhadap Pengembangan Media Smart Box

Tabel 5 Hasil Respon Guru

Aspek penilaian	Skor empiris	Skor maksimal
Media <i>smart box</i> mudah digunakan	1	1

Bahasa yang digunakan jelas	1	1
Gambar dalam <i>smart box</i> jelas dan menarik	1	1
Tulisan dalam media <i>smart box</i> terbaca dengan jelas	1	1
Petunjuk penggunaan dalam media <i>smart box</i> mudah dipahami	1	1
Media <i>smart box</i> menarik perhatian	1	1
Media <i>smart box</i> menumbuhkan motivasi semangat belajar siswa	1	1
Media <i>smart box</i> membantu dalam memahami materi	1	1
Belajar menggunakan media <i>smart box</i> menjadi menyenangkan	1	1
Media <i>smart box</i> mudah dibawa	0	1
Jumlah :	9	10
Presentase :	90%	
Kategori :	Sangat Layak	

$$\text{Perhitungan : } P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$





$$\text{Jadi presentase} = \frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan tabel 5 yang telah dipaparkan di atas yaitu hasil penilaian oleh guru terhadap media *smart box*. Hasil presentase yang diperoleh adalah 90% yang termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam susunan komponen pengembangan. Dalam pengembangan ini, peneliti perlu melakukan kajian ulang terhadap komponen yang telah diuji cobakan. Terdapat beberapa evaluasi terhadap pengembangan media *smart box* pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi pancasila dasar negara ini yang berupa data kualitatif. Revisi media *smart box* dilakukan karena ada komponen yang kurang baik untuk digunakan. Dalam melakukan revisi ini, peneliti mengikuti arahan dan saran dari validator. Dengan adanya angket validasi ahli media dan ahli materi dapat mengetahui kelayakan pada produk, sehingga validator mampu memberikan saran dan masukan terhadap produk yang akan menjadi dasar peneliti untuk melakukan revisi produk.

Berikut tabel hasil saran oleh validator terhadap produk *smart box*.

Tabel 6 Hasil Revisi Produk

No	Ahli	Saran	Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
1	Media	Font yang digunakan agar lebih dibesarkan agar siswa lebih mudah memahami narasi yang disampaikan		
2	Materi	Penggunaan font lebih besar dan terlihat dari jauh		

Adapun pengembangan hasil produk akhir media *smart box* sebagai berikut:

1. Sampul atau papan box



Gambar 1 Sampul atau Papan Box Pertama

Sampul ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan ukuran panjang 24 cm dan lebar 18 cm yang terbuat dari triplek dan dilapisi oleh kertas warna dan dihias menggunakan kertas hvs yang sudah didesain semenarik mungkin menggunakan canva agar terlihat menarik.

2. Sampul atau papan box kedua



Gambar 2 Sampul atau Papan Box Kedua

Sampul ini juga terbuat dari triplek yang dilapisi oleh kertas warna dan dihias menggunakan kertas hvs yang sudah didesain semenarik mungkin menggunakan canva agar terlihat menarik.

3. Sampul atau papan box ketiga



Gambar 3 Sampul atau Papan Box Ketiga

Sampul ini juga terbuat dari triplek yang dilapisi oleh kertas warna dan dihias menggunakan kertas hvs yang sudah didesain semenarik mungkin menggunakan canva agar terlihat menarik.

4. Sampul atau papan box keempat



Gambar 4 Sampul atau Papan Box Keempat

Sampul ini juga terbuat dari triplek yang dilapisi oleh kertas warna dan dihias menggunakan kertas hvs yang sudah didesain semenarik mungkin menggunakan canva agar terlihat menarik.

5. Bagian dalam box yang pertama



Gambar 5 Bagian Dalam Yang Pertama

Bagian ini berisi materi pancasila yang terdiri dari sila satu dan sila dua. Materi ini didesain menggunakan canva dan dicetak dikertas hvs dan ditempelkan pada box pertama bagian dalam.

6. Bagian dalam box yang kedua



Gambar 6 Bagian Dalam Box Yang Kedua

Bagian ini berisi materi pancasila yang terdiri dari sila tiga, empat, dan lima. Materi ini didesain menggunakan canva dan dicetak dikertas hvs dan ditempelkan pada box kedua bagian dalam.

7. Bagian dalam box yang ketiga



Gambar 7 Bagian Dalam Box Yang Ketiga

Bagian ini berisi pernyataan pengamalan pancasila mulai dari sila satu sampai lima dan juga menampilkan lambang sila pancasila sila satu sampai lima, kemudian siswa harus memasangkan atau mencocokkan antara lambang pancasila dan pengamalannya dengan benar.

8. Bagian dalam box yang ke empat



Siti Nuril Hidayatus Shofiyah/ P
Hasil Belajar Siswa pada Materi Par

Smart Box guna Meningkatkan
di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah
Al Karim Senggowar Gondang

Gambar 8 Bagian Dalam Box Yang Keempat

harus dijawab Bagian ini berisi soal atau evaluasi yang terdiri dari 10 soal yang siswa. Soal ini didesain menggunakan canva agar mempunyai latar belakang yang menarik.

9. Bagian bawah box



Gambar 9 Bagian Bawah Box

Bagian ini terbuat dari triplek yang berukuran panjang 18 cm dan lebar 8 cm yang berada pada bawah box nomor 2, bagian ini dilapisi oleh sterofom berwarna guna untuk menancapkan lidi yang ada lambang pancasilanya, sehingga nanti siswa mengurutkan lambang pancasila dari yang pertama sampai kelima.

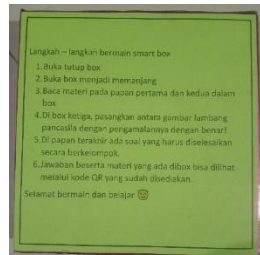
10. Bagian bawah box



Gambar 10 Bagian Bawah Box

Bagian ini terbuat dari triplek yang berukuran panjang 18cm dan lebar 8cm yang berada pada bawah box nomor 4. bagian ini dilapisi oleh sterofom berwarna guna untuk menancapkan lidi yang ada gambar pengamalan pancasilanya, sehingga nanti siswa mengurutkan gambar pengamalan pancasila dari yang pertama sampai kelima.

11. Tutup Box



Gambar 11 Tutup Box

Tutup box terbuat dari triplek yang berukuran panjang dan lebarnya 18cm, pada tutup ini dilapisi oleh kertas hvs berwarna yang berisi langkah – langkah memainkan *smart box* ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media smart box pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi pancasila dasar negara dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian jenis pengembangan, yaitu pengembangan medi *smart box* di kelas II Madrasah Ibtidaiyah. Adapun proses awal dalam pengembangan ini yang harus dilewati adalah menentukan tempat sebagai sasaran penelitin, subjek penelitian sekaligus observasi. Setelah itu dilakukan kegiatan wawancara dengan wali kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al Karim untuk mengetahui kebutuhan pada aspek media pembelajaran yang digunakan didalam pembelajaran beserta kurikulumnya dan materi yang terkait dengan penelitian. Setelah mengetahui kekurangan dalam pembelajaran melalui wawancara yang dilakukan bersama wali kelas, peneliti membuat media *smart box* guna dapat meningkatkan semangat belajar siswa kelas II dan dapat memperbaiki minat mereka dalam belajar terutama dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam media *smart box* dilengkapi ayat al qur'an pada setiap silanya dan kode QR yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam box dan agar dapat diakses dirumah sebagai pembelajaran.
2. Terdapat beberapa evaluasi mengenai komponen media *Smart box* yang berupa data kualitatif. Revisi media *smart box* dilakukan karena

terdapat beberapa komponen yang masih kurang baik untuk digunakan. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari para validator. Dengan adanya angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan pada produk, sehingga validator mampu memberikan saran. Dimana dari saran menjadikan dasar peneliti untuk melakukan revisi.

3. Uji coba tahap 1 dilakukan kepada 10 siswa dan uji coba tahap 2 dilakukan kepada 20 siswa. Setelah uji coba selanjutnya siswa diberi angket tanggapan terhadap media yang telah digunakan, selain kepada siswa peneliti juga memberikan angket respon kepada guru terhadap pengembangan media *Smart box*. Dan hasil dari keseluruhan angket menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan media ini dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Penggunaan referensi minimal 80% artikel dari jurnal nasional/ internasional yang bereputasi dalam. Referensi yang digunakan yaitu referensi yang mutakhir atau paling lama 10 tahun terakhir. Penulisan daftar pustaka harus mengacu kepada *American Psychological Association (APA) Referencing Style 6th Edition* dan dilakukan secara berurutan sesuai alfabetis ke bawah menurut abjad nama akhir penulis (penulis pertama jika penulisnya lebih dari satu) dan tanpa nomor urut. Gunakan manajemen referensi atau aplikasi seperti *Mendeley* dan *Zotero*.

Contoh:

- Airey, D. (2010). *Logo design love: A guide to creating iconic brand identities*. Berkeley, CA: New Riders.
- Keshavarz, S. M., Shahrokhi, M., & Nejad, M. R. T. (2014). The effect of cooperative learning techniques on promoting writing skills of Iranian EFL learners. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World*, 5(1), 78-90.
- Megawati. (2012). *The correlation between the frequency of writing strategies used and students' writing achievement of the sixth semester students of English education study program at Sriwijaya University* (Undergraduate's Thesis). Sriwijaya University, Indralaya, Indonesia.
- Rogers, C. (2011, November 26). Smartphone could replace wallets. *The Dominion Post*. Retrieved from <http://www.stuff.co.nz/technology/gadgets/6038621/Smartphone-could-replace-wallets> [diakses 11-07-2014]