Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN melalui Smart Box Interaktif

Reska Putri Ismail¹, Fidyawati Monoarfa², Nur Sakinah Aries³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail: reskaputriismail@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar melalui penggunaan Smart Box Interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang melibatkan observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk memahami dampak penggunaan Smart Box Interaktif terhadap proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di salah satu SD di Gorontalo. Smart Box Interaktif adalah kotak yang berisi kartu pertanyaan yang digunakan dengan cara menscan barcode. Setiap kartu pertanyaan dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai menggunakan perangkat elektronik, sehingga siswa dapat mendapatkan pertanyaan atau tugas yang terkait dengan materi PKN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box Interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa, pemahaman konsep-konsep PKN, dan kemampuan berpikir kritis. Peningkatan ini terlihat dari tanggapan positif siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan keterlibatan aktif dalam diskusi kelas. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar Smart Box Interaktif diintegrasikan secara lebih luas dalam kurikulum PKN untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Smart Box Interaktif, Pembelajaran Interaktif.*

Abstract

The research aims to improve the quality of learning Citizenship Education (CPN) in schools through the use of the Interactive Smart Box. The research method used is qualitative descriptive, involving observations, interviews, and document analysis to understand the impact of the use of the Interactive Smart Box on the learning process. The subject of the research was a V-grade student at one of the SDs in Gorontalo. The Smart Box is an interactive learning tool designed to enhance student interaction and participation in the teaching learning process. The tool comes with a variety of digital features that support collaborative learning, such as interactive quizzes, video learning, and case simulations. Research results show that the use of the Interactive Smart Box significantly improves student learning motivation, understanding the concepts of PKN, and ability to think critically. This increase is evident from the positive response of students to more interactive and exciting learning methods. In addition, students showed higher enthusiasm and active involvement in classroom discussions. Based on the results of this research, it is recommended that the Interactive Smart Box be more widely integrated into the PKN curriculum to improve the quality of learning and student learning outcomes. Keywords: Smart Box Interactive, interactive learning.

Keywords: *Smart Box Interactive, Interactive Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara. Namun, pembelajaran PKN sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa, sehingga menurunkan motivasi belajar dan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran PKN adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mampu merangsang partisipasi aktif siswa, khususnya di jenjang pendidikan dasar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk penggunaan alat bantu pembelajaran yang inovatif. Salah satu inovasi tersebut adalah Smart Box Interaktif, sebuah kotak yang berisi kartu pertanyaan yang digunakan dengan cara menscan barcode. Setiap kartu pertanyaan dalam Smart Box dilengkapi dengan barcode yang dapat dipindai menggunakan perangkat elektronik, seperti ponsel pintar atau tablet. Setelah barcode dipindai, siswa akan mendapatkan pertanyaan atau tugas yang terkait dengan materi PKN, yang dirancang untuk merangsang pemikiran kritis dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang diajarkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan Smart Box Interaktif dalam pembelajaran PKN di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas V SD di Gorontalo. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yang melibatkan observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas Smart Box Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PKN di sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan tercipta generasi muda yang tidak hanya memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara, tetapi juga mampu berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi dampak penggunaan Smart Box Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar. Metode ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai bagaimana Smart Box Interaktif mempengaruhi motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di salah satu SD di Gorontalo. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif siswa dan kesiapan teknologi sekolah.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi siswa dengan Smart Box Interaktif dan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif mereka tentang penggunaan Smart Box Interaktif. Analisis dokumen dilakukan terhadap hasil belajar siswa dan catatan guru mengenai proses pembelajaran.

Prosedur Penelitian

1. **Persiapan:** Menyiapkan Smart Box Interaktif yang berisi kartu-kartu pertanyaan dengan barcode yang terkait dengan materi PKN. Setiap kartu dirancang untuk merangsang pemikiran kritis dan pemahaman konsep.
2. **Pelaksanaan:** Siswa menggunakan Smart Box Interaktif selama beberapa sesi pembelajaran. Mereka memindai barcode pada kartu untuk mendapatkan pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan.

3. **Pengumpulan Data:** Melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran, mengadakan wawancara dengan siswa dan guru setelah sesi pembelajaran, serta mengumpulkan dokumen hasil belajar siswa.
4. **Analisis Data:** Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumen dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi tema-tema utama dan pola-pola yang muncul terkait penggunaan Smart Box Interaktif.

Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi data, yaitu dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber data (observasi, wawancara, dan dokumen). Selain itu, dilakukan member checking dengan memberikan kesempatan kepada subjek penelitian untuk memeriksa dan memberikan umpan balik terhadap hasil transkripsi dan interpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Smart Box interaktif sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas V SD. Smart Box yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah kotak yang berisi kartu pertanyaan yang digunakan dengan cara memindai barcode. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menganalisis data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Sebelum implementasi Smart Box, pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dalam Kehidupanku cukup rendah, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 35%. Setelah penggunaan Smart Box, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 91,42%. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan Smart Box, yang menawarkan cara belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode konvensional. Smart Box terbukti mudah digunakan oleh siswa kelas V. Dengan hanya memindai barcode yang ada pada kartu pertanyaan, siswa dapat mengakses materi dan kuis yang terkait dengan materi Pancasila. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam memperjelas materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran ketika menggunakan Smart Box.

Wawancara dengan guru dan siswa mengungkapkan bahwa Smart Box sangat membantu dalam meningkatkan interaksi dan komunikasi di dalam kelas. Guru merasa bahwa Smart Box memberikan variasi dalam metode pengajaran dan membantu dalam mengatasi kebosanan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran PKN. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi Pancasila karena media pembelajaran ini lebih interaktif dan mudah dipahami. Meskipun hasil penelitian menunjukkan banyak manfaat, ada beberapa hambatan yang dihadapi selama implementasi Smart Box. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi barcode pada awalnya. Namun, setelah diberikan bimbingan dan latihan, siswa dapat dengan cepat menyesuaikan diri dengan metode baru ini. Selain itu, ketersediaan perangkat teknologi yang memadai (seperti smartphone atau tablet) menjadi tantangan tersendiri. Untuk mengatasi hal ini, sekolah perlu memastikan bahwa perangkat tersebut tersedia dan dapat diakses oleh semua siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box interaktif sebagai media pembelajaran PKN di kelas V efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dalam Kehidupanku. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil ini mendukung pentingnya inovasi dalam metode pengajaran dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan temuan penelitian ini, direkomendasikan agar sekolah-sekolah di Gorontalo dan daerah lainnya mempertimbangkan penggunaan Smart Box interaktif dalam pembelajaran PKN. Selain itu, pelatihan dan bimbingan teknis bagi guru dan siswa sangat diperlukan untuk memastikan

penggunaan teknologi ini dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk mengkaji dampak jangka panjang penggunaan Smart Box terhadap hasil belajar siswa dan aspek-aspek lain dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana Smart Box dapat diintegrasikan dalam kurikulum PKN dan memberikan manfaat yang nyata bagi proses belajar mengajar di sekolah dasar. Dengan adanya Smart Box, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan mampu merangsang minat serta motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Hal ini juga mendukung upaya pemerintah dalam mengimplementasikan pendidikan yang berkualitas dan merata di seluruh Indonesia. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Penggunaan Smart Box dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital saat ini, dimana integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa tetapi juga bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan efektif. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan Smart Box dapat terus dikembangkan dan disempurnakan untuk mencapai hasil yang lebih optimal dalam pembelajaran PKN dan mata pelajaran lainnya di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan Smart Box interaktif sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di kelas V SD di kota Gorontalo, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dalam Kehidupanku. Smart Box, yang menggunakan teknologi barcode untuk mengakses materi dan kuis, terbukti mampu membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, dengan nilai post-test yang jauh lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test. Selain itu, penggunaan Smart Box juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hambatan awal terkait penggunaan teknologi dapat diatasi dengan bimbingan dan latihan yang memadai. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran dan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Direkomendasikan agar sekolah-sekolah di Gorontalo dan daerah lainnya mempertimbangkan implementasi Smart Box dalam pembelajaran PKN dan memberikan pelatihan teknis bagi guru dan siswa. Temuan ini mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan yang merata di Indonesia dan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat memberikan manfaat signifikan bagi proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Albet Maydiantoro (2021) "Model-model Penelitian dan Pengembangan" Hlm 1&7 Amali, K., Kurniawati, Y., & Zuhiddah, Z., (2019) "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal Of Natural Science Integration*, 2(2), 191-202.
- Arikuntos, S (2014) "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (15th ed., p. 412). PT. RINEKA CIIPTA
- Arikunto, S. (2017) "Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program (1st ed). Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar (2007) "Media Pembelajaran. Jakarta Raja Grafindo Persada". Asnawir dan Bayirudin Usman (2002) "Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers". Assuri (2015) *Manajemen Pemasaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., Rahmawati, R., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahita. 15(1), 66–72. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>

- Depdiknas. 2006 “Standar Isi Mata Pelajaran PKn. Jakarta : Depdiknas” Djamarah, SB. 2005 “Guru dan Anak Didik. Jakarta : Rineka Cipta”
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O (2005) “The Systematic Design Of Intruksion. https://id.m.wikipedia.org/wiki/ADDIE_Model”
- Febrita Y., dkk (2019) “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”. Hlm 183
- Gay, L.R 1991 “Educational Evaluation and Measurement : Com-petencies For Analisis and Application. Second Edition. New York : Macmillan Publishing UNY.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). At-Taqaddum, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set, 21(1989), 137–153.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga), 5(2), 12–18.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).Jurnal Metode Penelitian, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Mokhsin Kaliky, M. P. . A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di SMAN 13 AMBON. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 10–27.
- Moleong, dan J, L. (2017). Metode Penelitian Kualitatif (36th ed.) PT. Remaja Rosdakarya Offsct
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Merdeka Belajar, November, 289–302.
- Rita C, Richey, J. D. K, Wayne A. Nelson (2009) “Development Research : Studies Of Intruksion Design and Development.
- Rohani. (2020).Media Pembelajaran.Repository.Uinsu, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gw a7wE2-xLcBB71>
- Sanjaya, Wina (2010) “Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group”
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994) “Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya, Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta : Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Sugiyono (2018) “Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). CV Alfabeta Sugiyono (2019) “Statistika Untuk Penelitian” CV. Alfabeta
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd. Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Supriyanto, Eko (2009) “Inovasi Pendidikan : Isu-isu Baru Pembelajaran, Manajemen, dan Sistem Pendidikan di Indonesia. Surakarta : Muhammadiyah Universitas Press”.
- Surayin (2001) Kamus Umum Bahasa Indonesia. Yrama Widya
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. 13–28. Susilanan, R., dan Riyana, C (2007)Media Pembelajaran. CV. Wacana Prima
- Sulaedah,(2022), “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box ASEAN Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas VI SD” Hlm 5

- Tri Hardini (2015) "Peningkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Melalui Metode Sosiodrama Di Kelas 5 SD Tlompakan 01-Tuntang". Hlm 120
- Ulrich K. T, dan S.D, E (2008) Perancangan dan Pengembangan Produk. Selemba Teknik.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliastri Nur Adiyah , Fitriani Rohyana, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnalcare*, 8(2), 29–36.