

Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Smart Box* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn Di Smpn 19 Kota Jambi

*Kristina Adelina Sitio¹, Nisha Moytha Saragih², Margareta Berliana Pakpahan³,
Nurkamelia tunnisa⁴, Muhammad Habib Rizky⁵*

Kristinaadelina2004@gmail.com¹, nishamoythasaragih@gmail.com²,
berlianabangko@gmail.com³, nurkameliatunnisa99@gmail.com⁴,
muhammadhabib9778@gmail.com⁵

Universitas Jambi

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran smart box pada pembelajaran ppkn di kelas VII F SMP negeri 19 kota Jambi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk. Adapun permasalahan yang ditemukan ialah guru ppkn di sekolah ini tidak ada, proses pembelajaran yang monoton akibatnya rendahnya minat siswa belajar Ppkn. Oleh sebab itu untuk meningkatkan minat belajar siswa peneliti menerapkan media pembelajaran smartbox untuk meningkatkan minat belajar ppkn di kelas VII F SMP Negeri 19 Kota Jambi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, Smartbox, PPKn

Abstract: This research aims to describe the development of smart box learning media in Civics learning in class VII F of SMP Negeri 19 Jambi City. The type of research used is Research and Development which aims to develop and produce a product. The problem found was that there were no Civics teachers at this school, the learning process was monotonous as a result of students' low interest in studying Civics. Therefore, to increase students' interest in learning, researchers applied smartbox learning media to increase interest in learning Civics in class VII F of SMP Negeri 19 Jambi City.

Keywords : Learning Media, Interest in Learning, Smartbox, Civics

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha dasar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara sadar dan aktif mengembangkan potensi dirinya dalam ilmu pengetahuan, jasmani, keterampilan dan akhlak. Menurut Azhar Arsyad (Nurrita, 2018), Media pembelajaran ialah bagian penting dari proses pendidikan sebab dapat menarik minat siswa serta menyampaikan informasi. media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru menyampaikan pelajaran dengan baik kepada siswa mereka. Basori (2020) mengatakan bahwasannya guru dapat menggunakan media kotak pintar, yang biasanya berbentuk kotak, untuk menampilkan gambar serta materi dengan cara yang menarik perhatian siswa selama pelajaran. Penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat utama yakni mendorong interaksi antara guru serta siswa, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif serta efisien.pada kenyataannya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn di tingkat SMP seringkali masih rendah. Karena pada saat pembelajaran guru masih menggunakan pengajaran yang monoton da tidak melibatkan siswa didalamnya.

Menurut Mediyong(2018), pendidikan kewarganegaraan adalah serangkaian langkah langkah yang digunakan untuk mendidik siswa agar bertanggung jawab sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Oemar Hamalik dalam (Hidayat, 2022;18) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan mengedukasi secara tepat dan berdaya guna sehingga terlaksana pembelajaran yang baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang dapat digunakan untuk mencitkana suasana belajar yang menyenangkan yang dapat merangsang siswa agar dapat leboh efektif dan semangat dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan minnat belajar ppkn pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran smartbox.

Media pembelajaran adalah komponen yang bisa dikatakan jembatan penyampaian materi (Ramadani et al., 2023). Menurut Azhar Arsyad dalam (Nurrita, 2018), media pembelajaran dapat merangsang minat perhatian dalam belajar dan fungsinya sebagai penyampai pesan informasi dalam pembelajaran, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran yakni komponen dengan fungsi penyampai informasi dalam mempermudah guru memahami materi pada peserta didik. Media pembelajaran juga turut andil dalam tercapainya tujuan pembelajaran dengan penciptaan suasana belajar menyenangkan (Habib et al., 2020). Menyenangkannya proses belajar akan menjadikan peserta didik termotivasi dalam mempelajari hal yang menjadi tujuan pembelajaran (Nugraha & Solihin, 2017).

Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi 4 yaitu:

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 1

- a. Media berbasis visual, meliputi: foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih
- b. Media berbasis audiovisual, meliputi: film, video serta sebuah gambar yang berbentuk sound slide
- c. Media berbasis komputer
- d. Media berbasis edutainment, meliputi: video pendidikan Film animasi

Media pembelajaran *smart box* ialah sebuah perangkat yang berisi gambar serta materi yang diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, umumnya berbentuk kotak (Basori, 2020). sedangkan menurut Aspiati et al.,(2023) *smart box* ialah sebuah media berbentuk kubus atau balok yang terbuat dari kardus, berisi berbagai kartu, gambar, serta elemen lainnya yang diterapkan untuk tujuan pembelajaran atau instruksional. Media *smart box* dapat berisi gambar gambar agar lebih mudah dipahami siswa, permainan yang dapat membuat pemikiran serta keaktifan mereka terbuka permainan soal yang dapat menarik minat siswa untuk keluar dari pembelajaran monoton. *Smart box* terdiri atas 4 bagian yang pada bagian pertama berisi materi tentang tokoh tokoh kebangkitan nasional dan sejarah kebangkitan nasional, pada bagian kedua *smartbox* berisi tentang isi sumpah pemuda ,sejarah lahirnya sumpa pemuda dan tokoh-tokoh dalam sumpah pemuda, pada bagian ketiga berisi elemen-elemen jati diri bangsa indonesia serta pengenalan jati diri atau identitas bangsa indonesia dan pada bagian terakhir berisi permainan spin yang dimana saat roda diputar dan berhenti di nomor manapun akan mendapatkan pertanyaan seputar apa yang sudah dijelaskan Tujuan dilaksanakannya penelitian berikut untuk menganalisis kebutuhan siswa akan media pengetahuan dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan manfaat kotak pintar menurut Harnanto (2016) yang mengungkapkan bahwa manfaat media kotak pintar dalam pembelajaran yaitu dapat meningkatkan daya konsentrasi anak, membuat proses belajar menyenangkan, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun pendapat dari Yaie dalam Sjamsir (2021) manfaat permainan *smartbox* adalah: 1) Meningkatkan konsentrasi anak; 2) Meningkatkan kreativitas anak; 3) Meningkatkan kemampuan berhitung anak; 5) Meningkatkan berpikir logis; 6) Serta mengembangkan motorik kasar dan halus. Hal itu untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar anak dan sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media kotak pintar adalah media yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan hasil belajar siswa dan sekaligus dengan media ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Solusi yang peneliti berikan berdasarkan temuan permasalahan yang ada yakni dengan penerapan media smart box dalam pembelajaran. Menurut Puspitasari dalam (Rahayuningsih et al., 2019), media smart box atau kotak pintar merupakan media bentuk balok dengan dua sisi dengan alat berupa kartu didalamnya. Menurut Harnanto dalam (Kusumaningrum et al., 2021), media smart box merupakan alat belajar kotak kecil yang memuat materi belajar. Media smart box merupakan alat yang memuat gambar dan materi dan digunakan guru ketika pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan biasanya berbentuk kotak (Basori, 2020). Adapun manfaat dari penggunaan media smart box menurut Harnanto dalam (Rahayuningsih et al., 2019), hasil belajar meningkat sebab tercipta suasana belajar menyenangkan dan peningkatan konsentrasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan masalah pada kurangnya minat siswa di kelas VIII F SMP negeri 19 Kota Jambi karena tidak adanya guru mata pelajaran ppkn murni di SMP tersebut sehingga pembelajaran tersebut menjadi monoton dan kurang optimal dan keterlibatan siswa didalamnya menjadi kurang. Maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran smartbox dengan memberikan permainan didalamnya dengan materi yang sesuai dengan mereka pelajari agar siswa tidak jenuh dalam lebi aktif dikelas.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE* yang terdiri dari *Analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai Mei di SMP Negeri 19 Kota Jambi Jl. Dr. Tazar No.45, Buluran Kenali, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi 36123. metode pengumpulan data yang digunakan pada saat penelitian diantaranya; 1) Metode observasi yang dilakukan pada awal penelitian dengan mengamati pembelajaran siswa di kelas. 2) Metode wawancara yang dilakukan kepada guru PPKn dan siswa. 3) Dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap dan bukti bahwa peneliti melakukan penelitian seperti foto pada saat peneliti dan siswa melakukan pembelajaran di kelas VIII F.

Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Media sangat memberikan

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 1

peran penting untuk membangkitkan rasa semangat pada diri peserta didik pada saat mengikuti pelajaran (Muthoharoh & Sakti, 2021).

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran smart box pada materi Kebangkitan nasional, sumpah pemuda dan identitas nasional di kelas VIII F SMP Negeri 19 Kota Jambi. Tahapan dalam pengembangan produk ini yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

A. Analysis

Berdasarkan hasil observasi dan analisis yang peneliti lakukan dalam kelas VIII F menemukan berbagai permasalahan diantaranya tidak adanya guru mata pelajaran ppkn murni di SMP tersebut sehingga pembelajaran tersebut menjadi monoton, kurang optimal dan tidak seru. Kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan guru dalam pembelajaran ppkn sehingga siswa menjadi jenuh dan kurang memahami materi yang diajarkan guru karena hanya mengandalkan buku dari sekolah sehingga minat belajar siswa selalu menurun. Berdasarkan hal tersebut solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan ini adalah peneliti melakukan penerapan media pembelajaran di kelas VIII F SMP Negeri 19 Kota Jambi

B. Design (Perencanaan)

Perancangan pada desain dalam media pembelajaran smartbox 1) papan smartbox berbentuk kotak ukuran 25 cm x 25cm 2) pada setiap bagian terdapat materi yaitu pada bagian pertama menjelaskan tentang kebangkitan nasional, bagian kedua menjelaskan materi sumpah pemuda, bagian ketiga menjelaskan tentang jati diri bangsa, dan bagian keempat terdapat permainan spin.

C. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan yang dilakukan yaitu pembuatan dan penyusunan media pembelajaran yang dirancang dan sudah ditetapkan melalui tahap dan proses seperti pengumpulan alat bahan dan materi yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran smartbox

D. Implementation (Penerapan)

Peneliti menerapkan media pembelajaran smartbox di kelas VIII F SMP Negeri 19 Kota Jambi, dalam pembelajaran tersebut peneliti menjelaskan isi dan gambar dalam media smartbox tersebut serta membangun proses pembelajaran yang aktif dengan cara siswa bertanya tentang apa yang belum dipahami kemudian peneliti bertanya kembali apa yang mereka ketahui dan yang dapat mereka simpan dari penjelasan yang diberikan peneliti. Selanjutnya ada bagian permainan spin yang dibuat dengan meminta kepada siswa yang terpilih untuk memutar spin tersebut, dan ketika spin tersebut berhenti disitu terdapat nomor pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa tersebut.

Tata-cara bermain spin:

1. Setiap siswa akan diacak namanya dari absen
2. Siswa maju kedepan untuk memutar spin agar menghasilkan di nomor mana spin itu berhenti berputar

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 1



3. Siswa akan menjawab pertanyaan dari kotak pertanyaan yang diterapkan
4. Setiap siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari kotak tersebut akan lolos dari hukuman yang diterapkan, jika pertanyaan tidak dapat di jawab oleh siswa maka siswa akan disuruh bernyanyi di depan teman-temannya
5. Setelah melakukan hukumannya siswa tersebut dapat memilih temannya untuk menjawab pertanyaan yang tidak dapat dijawab (melempar pertanyaan)
6. Semua pertanyaan yang sudah disusun dalam kotak berasal dari materi yang sedang siswa pelajari termasuk yang sudah dijelaskan sebelumnya.



Media smart box adalah media pilihan yang digunakan peneliti. Media smart box dapat diartikan sebagai media bentuk balok atau kubus berbahan kardus dengan isi didalamnya berupa kartu, gambar, dan lainnya (Aspiati et al., 2023). Di dalam media smart box yang digunakan peneliti terdapat materi hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah yang dapat dibaca dengan menscan barcode. Selain itu, terdapat juga video pembelajaran yang dapat ditonton peserta didik. Dalam media smart box terdapat juga

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 1

TTS, kartu bergambar dan juga permainan seperti memasang dan mencocokkan kartu. Penggunaan media smart box peserta didik tidak hanya belajar tapi juga bermain karena dalam media smart box termuat juga permainan. Pemilihan media smart box didukung dengan penelitian sebelumnya. Menurut (Sukaryanti et al., 2023), peningkatan aktivitas dengan persentase 81,15% pada peserta didik dan respon minta kategori baik dalam penggunaan media smart box. Selanjutnya, penelitian (Sulaedah et al., 2022), mengatakan dengan penggunaan media smart box tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, guru merasa terbantu sebab penyerapan materi lebih mudah oleh peserta didik. Sejalan dengan Sulaedah, hasil penelitian (Budiarti, 2020), mengatakan dengan menggunakan media smart box peserta didik lebih cepat memahami materi, dapat bekerjasama dalam kelompok, mampu menjawab jika diberikan pertanyaan, antusias meningkat sebab terdapat permainan dalam media.

Smartbox merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar PPKn siswa pada kelas VIII F yang materinya dikombinasikan dengan pelajaran yang sedang dibahas. Media smartbox ini dapat membantu siswa untuk cepat tanggap dalam memahami materi yang disampaikan.



Dengan media smartbox ini diharapkan dapat menjadi solusi dari rasa bosan dan jenuhnya siswa saat proses pembelajaran berlangsung serta bisa meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas VIII F di SMPN 19 kota jambi. Pertama peneliti menjelaskan setiap bagian pada smart box mulai dari bagian pertama yaitu materi kebangkitan nasional, bagian kedua yaitu materi sumpah pemuda dan bagian ketiga yaitu materi jati diri bangsa. kemudian peneliti dan siswa melakukan interaksi dengan saling tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan pada media smartbox.

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 1



Lalu setelah itu masuk pada bagian terakhir smartbox yaitu permainan spin, nama siswa yang terpilih diminta untuk maju memutar spin yang berisikan nomor-nomor pertanyaan yang telah disediakan, terdapat delapan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan, saat spin tersebut diputar lalu berhenti maka nomor yang terkena adalah nomor soal yang akan dijawab oleh siswa tersebut. Pertanyaan yang dibuat peneliti yaitu sebagai berikut: 1) Sebutkan isi dari sumpah pemuda? 2) Hari kebangkitan nasional diperingati setiap tanggal? 3) Siapa tokoh penting dibalik hari kebangkitan nasional? 4) Apa saja yang menjadi jati diri bangsa indonesia? 5) Pemuda apa saja yang ikut serta dalam kongres sumpah pemuda? 6) Tokoh penting dari sumpah pemuda? 7) Dimana pertama kali dirayakan kebangkitan nasional? 8) Kebudayaan apa saja yang ada di Indonesia? Setelah itu siswa-siswa tersebut menjawab sesuai dengan pertanyaan yang mereka dapatkan.

Kesimpulan

Media pembelajaran smartbox ini dikembangkan dengan model penelitian *ADDIE* yang memiliki 5 tahap pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation. Spesifikasi pengembangan hasil produk yaitu: 1) kotak smartbox berukuran 25cmx25cm 2) Bagian pertama menjelaskan materi tentang kebangkitan nasional. 3) Pada bagian kedua menjelaskan materi tentang sumpah pemuda. 4) pada bagian ketiga menjelaskan materi tentang jati diri bangsa. 5) Pada bagian keempat berupa permainan spin yang terdapat beberapa pertanyaan mengenai materi yang telah sampaikan. Implementasi media pembelajaran smartbox ini dapat dikatakan mampu untuk membantu dalam proses pembelajaran dikarenakan dengan smartbox ini proses belajar tidak membuat bosan dan jenuh pada siswa, sehingga dapat meningkatkan minat, keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dikelas VIII F SMPN 19 kota jambi. dikembangkan dengan mengacu pada model penelitian “ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan, yaitu, Analysis, Design,

SEMAYO:

Jurnal Penelitian Dan Pengabdian

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Vol. 2 No. 1

Development, Implementation, dan Evaluation”. Media yang dikembangkan media pembelajaran smart box dengan permainan spin pada materi kelas VIII F sumpah pemuda dan jati diri bangsa. Spesifikasi pengembangan hasil produk, diantaranya: 1). Media pembelajaran dengan ukuran 25x25, 2) dengan 4 bagian yang berisi materi Sumpah pemuda, jati diri bangsa, dan permainan spin 3) Bermain menggunakan spin off pertanyaan setiap spin diputar serta berhenti pada angka terakhir berhenti maka siswa harus mengambil stik pertanyaan dengan nomor yang sama dipemberhentian spin 4) bendera stik pertanyaan. Implementasi media pembelajaran *smartbox* sangat cocok apabila dimanfaatkan menjadi media dalam proses belajar mengajar dikarenakan dengan belajar sambil bermain dapat meningkatkan ketertarikan dan kesenangan belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII F di SMP Negeri 19 Kota Jambi.

Daftar Pustaka

- Rasyid, M. Dan Dkk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi* 7(2). 2016.
- Hobri. 2009. *Metodologi Penelitian Dan Pengembangan (Developmentalresearch) (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Fkip Universitas Jember.
- Hsb, Siti Fatimah Handayani., Humairah, Nurul Intan., Dkk. Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1(3). 2024.
- Melisa, L . Purnawati & Sidik. D. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Elearning Pada Mata Kuliah Perkembangan Peserta Universitas Negeri Makassar*.
- Zahra, Jovanka Oktavia Venneza., Hanifah, Nurdinah., Nugraha, Rina Gustian. Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak Dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(1). 2024.