JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 10428-10438
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

ANALISIS IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF SMART BOX DALAM PEMBELAJARAN BERPERILAKU PANCASILA DI KELAS II SD NEGERI KRAGILAN 03

Dyah Ayu Utaminingtyas[1], Benecditus Sudiyana[2], Sadino[3]
[1,2]Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia
[3] SD Negeri Kragilan 03, Indonesia

Email: tyasayu494@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3515

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 20 October 2026

Keywords:
Smart Box
Interactive Media
Pancasila-Related Behavior
Teacher Challenges
Elementary School

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of the "Smart Box" interactive medium in teaching behaviors aligned with Pancasila values to second-grade elementary school students, as well as to identify the challenges teachers face during its implementation. The study employs a qualitative descriptive approach involving teachers and second-grade students at SD Negeri Kragilan 03. Data collection was conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis utilized the Miles and Huberman interactive model, comprising data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was verified through source and technique triangulation. The results indicate that the Smart Box provides a concrete and interactive learning experience through various activities, such as observing, selecting answers, discussing, expressing opinions, and connecting Pancasila values to everyday situations. Group activities also offered students opportunities to collaborate, practice responsibility, adhere to rules, and respect the opinions of others. These findings suggest that implementing the Smart Box requires effective time management, guidance tailored to individual needs, and appropriate classroom management to ensure all students have the opportunity to learn, participate, and meaningfully connect Pancasila values with real-life behavior.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi media interaktif Smart Box dalam pembelajaran berperilaku Pancasila pada Murid kelas II sekolah dasar serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru selama pelaksanaannya. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan guru dan Murid kelas II SD Negeri Kragilan 03. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Smart Box memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif melalui kegiatan mengamati, memilih jawaban, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi sehari-hari. Kegiatan kelompok juga memberi kesempatan kepada Murid untuk bekerja sama, bertanggung jawab, mengikuti aturan, dan menghargai pendapat orang lain. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi Smart Box memerlukan pengaturan waktu, pendampingan yang berbeda sesuai kebutuhan, dan pengelolaan kelas yang tepat agar seluruh Murid memperoleh kesempatan belajar, berpartisipasi, dan mengaitkan nilai Pancasila dengan perilaku nyata secara bermakna.

Kata kunci: *Smart Box, Media Interaktif, Perilaku Pancasila, Tantangan Guru, Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berperan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter Murid melalui penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini. Pendidikan Pancasila diharapkan tidak sekadar memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga mendorong Murid menerapkan nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik Murid melalui pengalaman yang konkret, kontekstual, dan interaktif. Kegiatan mengamati, berdiskusi, bermain, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas secara langsung dapat membantu Murid menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari sekaligus meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Ninawati et al., 2025;Permata Sari et al., 2024;Sarkadi et al., 2022).

Permasalahan tersebut menjadi semakin penting ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi kondisi Murid yang kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi awal di kelas II SD Negeri Kragilan 03, sebagian Murid masih menunjukkan keterlibatan yang belum optimal dan mengalami kesulitan ketika diminta mengaitkan materi dengan contoh perilaku yang mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang masih banyak memanfaatkan buku paket dan penjelasan lisan menyebabkan kesempatan Murid untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung masih perlu dioptimalkan. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu persoalan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Humairoh & Asih, 2024;Sukmawati et al., 2025).

Tabel 1. Data pendukung urgensi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

Sumber penelitian	Temuan yang relevan	Keterkaitan dengan urgensi
Sukmawati et al. (2025)	Pada konteks penelitian kelas III, 75% siswa belum mencapai KKTP sebelum penggunaan media Smart Box.	Menunjukkan perlunya dukungan media yang lebih interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.
Fithriana & Prasetyaningtyas (2025)	Penggunaan Smart Box pada materi nilai-nilai Pancasila menghasilkan N-Gain 0,56 (kategori sedang).	Menunjukkan potensi Smart Box untuk membantu proses pembelajaran.
Arini & Safutri (2026)	83,33% Murid berada pada kategori baik dan sangat baik; respons terhadap media mencapai 95,33%.	Menunjukkan respons positif terhadap Smart Box pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah Smart Box. Smart Box merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kotak dan dapat memuat materi, kartu soal, permainan edukatif, serta aktivitas pembelajaran. Karakteristik tersebut memungkinkan Murid memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang lebih konkret dan melibatkan mereka secara langsung. Penggunaan Smart Box juga memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga Murid tidak hanya mendengarkan

penjelasan guru, tetapi memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan media, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran (Humairoh & Asih, 2024;Ichwansyah et al., 2025;Pramudya & Paksi, 2024;Pritania et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan potensi Smart Box dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Pramudya & Paksi (2024) menunjukkan bahwa media Smart Box valid dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Pritania et al (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media 3D Smart Box pada pembelajaran Pancasila dapat membantu meningkatkan pemahaman Murid. Penelitian Fithriana & Prasetyaningtyas (2025) melaporkan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 pada penggunaan Smart Box untuk materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Temuan lain dari Humairoh & Asih (2024) menunjukkan bahwa Smart Box inovatif layak digunakan dan berkaitan dengan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar.

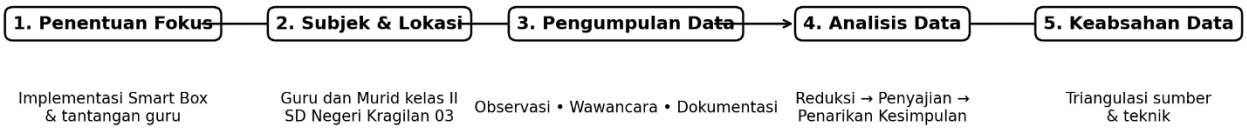
Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada pengembangan, kelayakan, efektivitas, atau pemahaman materi, belum secara khusus mengkaji implementasi Smart Box untuk pembelajaran berperilaku Pancasila serta tantangan guru dalam mengelola penggunaannya di kelas rendah. Penelitian lain mengenai pengembangan Smart Box pada Pendidikan Pancasila juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat dikembangkan secara sistematis untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar (Afriyanti et al., 2025). Kajian mengenai media interaktif juga menunjukkan bahwa media yang dirancang secara kontekstual dapat mendukung keterlibatan dan pemahaman konsep kewarganegaraan, sementara pembentukan karakter memerlukan pengalaman belajar yang memungkinkan Murid merefleksikan dan mempraktikkan nilai dalam situasi nyata (Sarkadi et al., 2022;Sartono et al., 2022). Dengan demikian, terdapat ruang kajian untuk menggambarkan secara lebih rinci proses implementasi Smart Box dan tantangan praktis guru pada konteks kelas II. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis implementasi media interaktif Smart Box dalam pembelajaran berperilaku Pancasila di kelas II dan (2) mengidentifikasi tantangan guru dalam mengimplementasikan media interaktif Smart Box dalam pembelajaran berperilaku Pancasila di kelas II SD Negeri Kragilan 03.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan implementasi media Smart Box dalam pembelajaran berperilaku Pancasila di kelas II SD Negeri Kragilan 03 sekaligus tantangan yang dihadapi guru dalam pelaksanaannya. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran secara kontekstual dan mendalam berdasarkan data lapangan (Punaji, 2019;Sugiyono, 2018). Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027 dengan subjek guru dan Murid kelas II yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan langsung dalam pembelajaran menggunakan Smart Box (Ahmad & Wilkins, 2025). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan respons Murid, wawancara digunakan untuk menggali pengalaman guru dalam mengimplementasikan media serta tantangan yang dihadapi, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung. Penggunaan beberapa teknik tersebut mendukung keabsahan data melalui triangulasi (Sari et al., 2025).

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (1992) dalam

(Wada & others, 2024), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis difokuskan pada dua hal, yaitu implementasi Smart Box dalam pembelajaran berperilaku Pancasila dan tantangan guru dalam mengimplementasikan media tersebut. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan kredibilitas hasil penelitian.



Gambar 1. Alur metode penelitian deskriptif kualitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi Media Interaktif Smart Box dalam Pembelajaran Berperilaku Pancasila di Kelas II



Gambar 2. Media Interaktif Smart Box

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, implementasi media interaktif Smart Box dalam pembelajaran berperilaku Pancasila di kelas II SD Negeri Kragilan 03 melibatkan Murid secara aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru memperkenalkan media Smart Box serta menjelaskan aturan penggunaannya kepada Murid.

Pada saat Smart Box diperkenalkan, Murid menunjukkan rasa ingin tahu dan antusias untuk berinteraksi secara langsung dengan media. Penggunaan Smart Box dilakukan melalui kegiatan individu maupun kelompok. Media tersebut digunakan untuk menyajikan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas tersebut, Murid diminta untuk mengamati, memilih, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka temui di lingkungan keluarga dan sekolah. Hasil wawancara dengan wali kelas II menunjukkan bahwa Murid terlihat lebih senang dan antusias ketika pembelajaran menggunakan media Smart Box. Guru juga menyampaikan bahwa beberapa Murid yang sebelumnya cenderung pasif ketika pembelajaran menggunakan buku dan penjelasan secara lisan menjadi lebih aktif dalam bertanya dan mengikuti kegiatan pembelajaran.

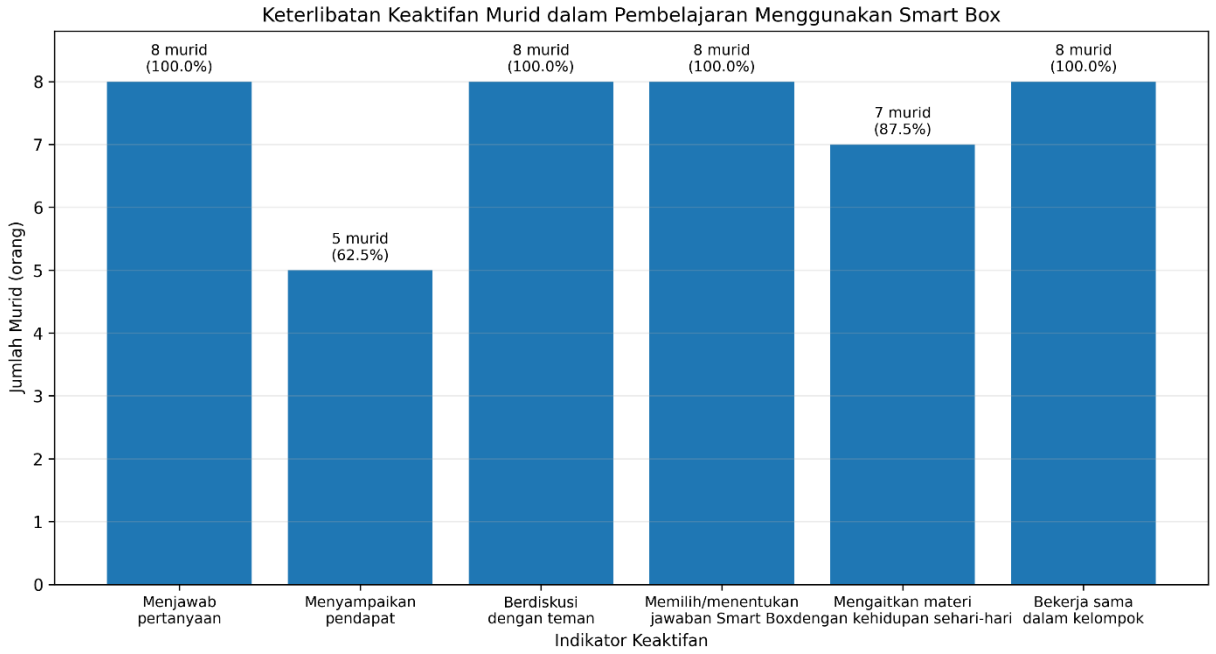
Hasil observasi menunjukkan bahwa Murid tampak aktif ketika diminta memilih dan menjawab pertanyaan mengenai contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Murid juga terlihat berdiskusi dengan teman untuk menentukan jawaban yang dianggap paling tepat. Dalam kegiatan tersebut, Murid diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi

contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan menyampaikan alasan atas pilihan yang dibuat. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban Murid serta mengaitkannya dengan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun keluarga. Selain keaktifan dalam pembelajaran, hasil observasi menunjukkan adanya keterlibatan Murid dalam kegiatan sosial selama penggunaan Smart Box. Kegiatan yang dilakukan secara berkelompok memberikan kesempatan kepada Murid untuk bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, mengikuti aturan, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Murid juga menunjukkan kemampuan dalam menghubungkan materi dengan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Ketika diberikan contoh perilaku yang terjadi di lingkungan keluarga maupun sekolah, Murid dapat membedakan perilaku yang baik dan kurang baik serta menghubungkannya dengan tindakan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Tantangan Guru dalam Mengimplementasikan Media Interaktif Smart Box dalam Pembelajaran Berperilaku Pancasila di Kelas II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam implementasi Smart Box, guru menghadapi beberapa tantangan selama proses pembelajaran. Tantangan pertama berkaitan dengan keterbatasan waktu pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa waktu yang tersedia terkadang belum memungkinkan seluruh kegiatan yang terdapat dalam Smart Box dilaksanakan secara optimal dalam satu kali pertemuan. Kondisi tersebut membuat guru perlu mengatur alokasi waktu dan menentukan aktivitas yang dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tantangan kedua berkaitan dengan perbedaan kemampuan dan karakteristik Murid. Berdasarkan hasil observasi, terdapat Murid yang dapat memahami instruksi dengan cepat, sedangkan beberapa Murid lainnya masih memerlukan arahan dan pendampingan dari guru secara bertahap. Perbedaan tersebut terlihat selama Murid mengikuti aktivitas yang terdapat dalam Smart Box. Dalam kegiatan kelompok, hasil observasi juga menunjukkan bahwa tingkat keaktifan Murid belum sepenuhnya sama. Beberapa Murid terlihat lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan menentukan jawaban, sementara Murid lainnya masih membutuhkan dorongan dan kesempatan lebih banyak untuk terlibat. Kondisi tersebut membuat guru perlu memberikan penjelasan secara berulang, membimbing Murid yang mengalami kesulitan, serta memberikan kesempatan kepada seluruh Murid untuk berpartisipasi.



Gambar 3. Keterlibatan keaktifan murid dalam pembelajaran menggunakan Smart Box

Berdasarkan Gambar 3, dari keseluruhan 8 murid, seluruh murid (100%) terlibat dalam kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, memilih atau menentukan jawaban pada Smart Box, dan bekerja sama dalam kelompok. Sebanyak 7 murid (87,5%) mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan 5 murid (62,5%) menyampaikan pendapat. Data tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan murid paling banyak tampak pada aktivitas yang dilakukan secara langsung melalui media dan kerja kelompok, sementara penyampaian pendapat masih menjadi aktivitas yang belum dilakukan oleh seluruh murid. Hasil wawancara dan observasi juga menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting selama penggunaan Smart Box. Guru tidak hanya memperkenalkan dan menjelaskan cara penggunaan media, tetapi juga memberikan pendampingan ketika Murid mengalami kesulitan, mengarahkan kegiatan kelompok, memberikan penguatan terhadap jawaban Murid, serta membantu menghubungkan aktivitas dalam Smart Box dengan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Smart Box melibatkan Murid dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan Murid, dan perbedaan tingkat keaktifan dalam kegiatan kelompok.

Tabel 2. Ringkasan hasil penelitian implementasi Smart Box dan tantangan guru

Fokus temuan	Bukti hasil penelitian	Implikasi pembelajaran
Interaktivitas dan keaktifan	Murid mengamati, memilih jawaban, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat.	Smart Box memberi ruang keterlibatan langsung dalam pembelajaran.
Keterkaitan dengan perilaku Pancasila	Murid menghubungkan contoh perilaku di keluarga dan sekolah dengan nilai-	Materi lebih dekat dengan pengalaman nyata Murid.

	nilai Pancasila.	
Keterampilan sosial	Kegiatan kelompok mendorong kerja sama, mendengarkan pendapat, mengikuti aturan, dan tanggung jawab.	Penggunaan media dapat menjadi pengalaman praktik nilai Pancasila.
Tantangan implementasi	Waktu terbatas, kemampuan dan karakteristik Murid beragam, serta partisipasi kelompok belum merata.	Guru perlu mengatur waktu, memberi pendampingan bertahap, dan mengelola pembagian peran.

Pembahasan

Implementasi Media Interaktif Smart Box dalam Pembelajaran Berperilaku Pancasila

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Smart Box mampu menciptakan pembelajaran yang lebih melibatkan Murid secara aktif. Keaktifan tersebut terlihat melalui kegiatan mengamati, memilih jawaban, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa Smart Box tidak hanya digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang memberikan kesempatan kepada Murid untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian media interaktif yang menekankan pentingnya aktivitas belajar yang melibatkan Murid secara aktif dan kontekstua (Sartono et al., 2022;Saylendra et al., 2023;Kamarudin et al., 2025).

Meningkatnya antusiasme Murid ketika menggunakan Smart Box dapat dipahami karena pembelajaran menjadi lebih konkret dan interaktif. Materi berperilaku Pancasila yang sebelumnya dapat bersifat abstrak bagi Murid kelas II menjadi lebih mudah dikaitkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Ketika Murid diberikan contoh perilaku di lingkungan keluarga dan sekolah, mereka tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menentukan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan menjelaskan alasan atas pilihannya. Proses tersebut dapat membantu Murid memahami bahwa nilai-nilai Pancasila tidak hanya berupa materi yang harus diingat, tetapi dapat diwujudkan melalui perilaku sehari-hari. Hal ini selaras dengan penelitian Sarkadi et al (2022) yang menekankan pengalaman reflektif, kolaboratif, dan komunikatif dalam pembelajaran karakter (Adetia et al., 2025).

Kegiatan kelompok dalam penggunaan Smart Box juga menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan ruang bagi perkembangan keterampilan sosial Murid. Aktivitas bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, mengikuti aturan, dan bertanggung jawab terhadap tugas merupakan pengalaman yang mendukung penerapan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, terdapat kesesuaian antara materi yang dipelajari dengan pengalaman belajar yang dilakukan Murid. Temuan ini dapat dikaitkan dengan kajian (Sartika et al., 2024) mengenai penguatan karakter tanggung jawab melalui pembelajaran kewarganegaraan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Pramudya & Paksi, 2024) serta (Pritania et al., 2024) yang menunjukkan bahwa Smart Box dapat digunakan untuk mendukung pemahaman dan keterampilan Murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan temuan (Sumiyati et al., 2025) dan (Fadhila & Raharja, 2025) yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan Smart Box terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di

sekolah dasar. Kesesuaian tersebut memperkuat pemahaman bahwa media yang memberikan pengalaman belajar secara konkret dan interaktif dapat mendukung keterlibatan Murid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (Handayani & Abdullah, 2025). Namun, hasil penelitian ini lebih menekankan pada proses implementasi media, khususnya keterlibatan Murid selama pembelajaran berperilaku Pancasila. Oleh karena itu, temuan penelitian tidak hanya menunjukkan adanya respons positif terhadap penggunaan media, tetapi juga memperlihatkan bagaimana aktivitas dalam Smart Box dapat menjadi sarana bagi Murid untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata.

Tantangan Guru dalam Mengimplementasikan Media Interaktif Smart Box

Meskipun Smart Box memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaannya tetap membutuhkan pengelolaan pembelajaran yang baik. Keterbatasan waktu menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan karena aktivitas dalam media tidak selalu dapat diselesaikan dalam satu kali pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa guru perlu menentukan prioritas kegiatan berdasarkan tujuan pembelajaran agar penggunaan media tetap efektif dan tidak mengurangi kesempatan Murid untuk memahami materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian media interaktif yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media perlu ditempatkan dalam rancangan pembelajaran yang terarah (Sartono et al., 2022).

Perbedaan kemampuan dan karakteristik Murid juga menjadi pertimbangan penting dalam penggunaan Smart Box. Tidak semua Murid dapat mengikuti instruksi dan menyelesaikan aktivitas dengan kecepatan yang sama. Oleh sebab itu, penggunaan media interaktif perlu disertai dengan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan Murid. Guru perlu memberikan arahan secara bertahap kepada Murid yang mengalami kesulitan sekaligus memberikan kesempatan kepada Murid yang lebih cepat memahami materi untuk tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip ini mendukung kebutuhan pembelajaran yang responsif terhadap keragaman karakteristik Murid (Ariesta, 2025;Pratiwi & Wuryandani, 2025;Ulaa & Wardana, 2025;Wachidah et al., 2025).

Perbedaan tingkat keaktifan dalam kegiatan kelompok juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media tidak secara otomatis membuat seluruh Murid memiliki tingkat partisipasi yang sama. Guru tetap memiliki peran dalam mengatur pembagian tugas, memberikan kesempatan berbicara, dan memastikan setiap Murid memperoleh ruang untuk berpartisipasi. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan Smart Box tidak hanya ditentukan oleh daya tarik dan karakteristik media, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola aktivitas pembelajaran.

Temuan tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian Sukmawati et al (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar ketika diterapkan sebagai bagian dari proses pembelajaran yang terencana. Hasil penelitian tersebut mendukung temuan penelitian ini bahwa media pembelajaran perlu ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan temuan dan penelitian terdahulu tersebut, penggunaan Smart Box dalam pembelajaran berperilaku Pancasila perlu direncanakan dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, alokasi waktu, karakteristik Murid, serta bentuk pendampingan yang diperlukan. Guru dapat memilih aktivitas yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran dan membagi penggunaan

Smart Box ke dalam beberapa tahap apabila seluruh aktivitas belum dapat diselesaikan dalam satu pertemuan (Kristiyuana et al., 2025). Untuk penelitian selanjutnya, kajian mengenai penggunaan Smart Box dapat dikembangkan dengan melibatkan subjek dan konteks sekolah yang lebih beragam. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran untuk mengukur perubahan pemahaman, keaktifan, maupun keterampilan sosial Murid secara lebih terukur. Selain itu, pengembangan Smart Box dengan variasi aktivitas dan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan Murid dapat menjadi alternatif untuk mengakomodasi perbedaan karakteristik Murid (Lathifah & Paksi, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media interaktif Smart Box dalam pembelajaran berperilaku Pancasila di kelas II SD Negeri Kragilan 03 memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Murid terlibat melalui kegiatan mengamati, memilih jawaban, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi sehari-hari. Kegiatan kelompok juga memberi kesempatan kepada Murid untuk mempraktikkan kerja sama, tanggung jawab, kepatuhan terhadap aturan, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain.

Implementasi Smart Box juga menghadapi tantangan berupa keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan dan karakteristik Murid, serta ketidakmerataan partisipasi dalam kelompok. Oleh karena itu, guru perlu mengatur alokasi waktu, memilih aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan pendampingan secara bertahap, dan mengelola pembagian peran agar seluruh Murid memperoleh kesempatan berpartisipasi. Dengan demikian, Smart Box dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang konkret, interaktif, dan bermakna apabila penggunaannya direncanakan sesuai kebutuhan kelas.

REFERENSI

Adetia, A., Hidayat, S., & Nuryadin, A. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(3), 2191–2200. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3495

Ahmad, M., & Wilkins, S. (2025). Purposive sampling in qualitative research: A framework for the entire journey. *Quality & Quantity*, *59*, 1461–1479. https://doi.org/10.1007/s11135-024-02022-5

Ariesta, F. W. (2025). Optimizing Elementary Student Learning Outcomes through Differentiated Instruction Based on Learning Styles. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *9*(2), 356–364. https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.94754

Fadhila, L. D., & Raharja, H. F. (2025). Pengaruh Media Smart Box terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di SDN Bendungan. *Abnauna: Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, *4*(2), 98–105. https://doi.org/10.52431/jurnalilmupendidikananak.v4i02.3681

Fithriana, S. D., & Prasetyaningtyas, F. D. (2025). Pengembangan media Smart Box materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2A SD Negeri 1 Sarirejo Kabupaten Kendal. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, *5*(3), 462–471. **https://doi.org/10.30659/jp-sa.5.3.462-471**

Handayani, F. L., & Abdullah, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Smartbox Terhadap

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, *15*(3). https://doi.org/10.70713/publikan.v15i3.75579

Humairoh, F., & Asih, S. S. (2024). Innovative Smart Box media improves learning outcomes of Pancasila and citizenship education in third grade elementary schools. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *57*(3), 688–699. https://doi.org/10.23887/jpp.v57i3.80796

Ichwansyah, E. D., Julia, M. A., & Fitriani, N. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif: Smart Box pada Materi Lambang Garuda Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *9*(1). https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v9i1.2854

Kamarudin, Manan, Akbar, A., Irwan, Sari, E. R., & Wotu, A. H. J. (2025). Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education Among Elementary School Students. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *5*(2), 140–153. https://doi.org/10.35326/taksonomi.v5i2.7685

Kristiyuana, K., Wuriningsih, F. R., Idammatussilmi, I., & Agung, A. (2025). Reforming Pedagogy in Indonesian Primary Schools: A Five-Year Systematic Review of Differentiated Instruction, Project-Based Learning, and Formative Assessment (2020--2025). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(2). https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3413

Lathifah, N. P., & Paksi, H. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Exploding Box untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Sikap dan Perilaku Sesuai Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *13*(2). https://doi.org/10.26740/jppg.v13n2.p

Ninawati, M., Saputri, A. D., Rani, J. P., Amelia, R., As'ari, S., & Putri, S. M. (2025). Peran pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter pada Murid sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1). https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22139

Permata Sari, L., Firman, & Desyandri. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Nearpod pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(4), 159–170. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4490

Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran Smart Box pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *12*(10), 1090–1104. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65110

Pratiwi, L., & Wuryandani, W. (2025). *Analysis of Interactive Multimedia Needs in Strengthening Character Responsibility in Pancasila Education Learning in Elementary Schools*. *13*(3), 415–426.

Pritania, A., Wargahadibrata, R. H., & Septiani, M. (2024). Pengembangan media 3D Smart Box pada mata pelajaran Pancasila bagi Murid kelas 4 di SDN Cijujung 01 Kabupaten Bogor. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *7*(2), 14–21. https://doi.org/10.21009/JPI.072.03

Punaji, S. (2019). *Dasar-Dasar Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.

Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Observasi, wawancara, dan triangulasi. *Indonesian Research Journal on Education*, *5*(4), 539–545. https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.3011

Sarkadi, S., Casmana, A. R., Hisyam, C. J., & Wardatussa'idah, I. (2022). Integrating character education into the RECE learning model through Pancasila and citizenship education subjects. *Frontiers in Education*, *7*, 841037. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.841037

Sartika, R., Maftuh, B., Nurdin, E. S., & Budimansyah, D. (2024). Strengthening students'

responsible character through civic education learning: An action research in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, *23*(3), 428–447. https://doi.org/10.26803/ijlter.23.3.21

Sartono, E. K. E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on cultural diversity to improve the understanding of civic concepts and learning motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, *14*(2), 356–368. https://doi.org/10.18844/wjet.v14i2.6909

Saylendra, N. P., Susanto, E., Minasya, M. S., Kardina, F., & Januar, K. (2023). Development of interactive-based civic education encyclopedia learning media to improve Pancasila student profiles. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, *20*(2), 392–401. https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.64767

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukmawati, A., Rohim, D. C., Prasetiyanto, M. A., Rahmawati, S., & Manggalastawa. (2025). Pengaruh media Smart Box berbasis digital terhadap hasil belajar Murid sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *8*(1), 200–205. https://doi.org/10.22460/collase.v8i1.26660

Sumiyati, S., Fauqi, A., & Jumiati, J. (2025). Pengaruh Media Smart Box terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, *2*(1), 11–16. https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.696

Ulaa, A. H. N., & Wardana, M. D. K. (2025). Teacher Roles in Differentiated Instruction in Elementary IPAS Learning. *Academia Open*, *10*(1). https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12033

Wachidah, K., Solehuddin, M., & Syihabuddin. (2025). Differentiated Instruction: A Quran-Based Literacy Learning Model in Inclusive Classrooms. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *9*(1), 1–12. https://doi.org/10.21067/jbpd.v9i1.11667

Wada, F., & others. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yulia, N. M., Asna, U. L., Fahma, M. A., Reviana, P. A., Cholili, F. N., Halimahturrafiah, N., & Sari, D. R. (2025). Use of Game-Based Learning Media Education as An Effort to Increase Interest Elementary School Students Learning. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *2*(1), 38–45. https://doi.org/10.34125/jerit.v2i1.23

Zafari, K. A., & Iskandar, M. Y. (2024). Interactive Multimedia Development With The Autorun Pro Enterprise Ii Application Version 6.0 In Ict Guidance In Secondary Schools. *JERIT: Journal of Educational Research and Innovation Technology*, *1*(1), 20–26. https://doi.org/10.34125/jerit.v1i1.3

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA