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 11884-11896
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOX* TERHADAP *CIVIC PARTICIPATORY SKILL* PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (STUDI DI KELAS XI SMA BATIK 2 SURAKARTA)

Febriana Wati Fikriyah[1], Raharjo[2], Anis Suryaningsih[3]
[1,2,3] Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Email: febrianawatifikriyah@student.uns.ac.id

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3739

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 31 October 2026

Keywords:
Smart Box
Civic Participatory Skill
Pancasila Education
Interactive Learning Media
Ex Post Facto

ABSTRACT

Objective: *Student participation in Pancasila Education remains low, although civic participatory skills are essential for connecting knowledge with real action. Initial observation showed that only 28.9% of students were active in regular lessons. This study aims to determine the effect of Smart Box learning media on the civic participatory skills of eleventh-grade students at SMA Batik 2 Surakarta.* ***Methods:*** *This quantitative, causal-comparative (ex post facto) study involved 70 students selected through purposive sampling from a population of 156 students. Data were collected using a Likert-scale questionnaire, tested for validity and reliability, and analyzed in SPSS 27 through normality, linearity, Product Moment correlation, and simple linear regression tests.* ***Results:*** *Smart Box use was positively and significantly related to civic participatory skills ($r = 0.339$; $p = 0.004$), accounting for 13.5% of the variance ($p = 0.002$), with the regression equation $\hat{Y} = 26.694 + 0.409X$.* ***Implications:*** *Smart Box can serve as one supporting medium for training student participation, including in schools with limited facilities, but it is not the sole determinant. The ex post facto design in a single school limits generalization and causal inference.*

ABSTRAK

Objektif: *Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, padahal keterampilan partisipasi kewarganegaraan (civic participatory skill) penting untuk menghubungkan pengetahuan dengan tindakan nyata. Observasi awal menunjukkan hanya 28,9% peserta didik yang aktif pada pembelajaran biasa. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran Smart Box terhadap civic participatory skill peserta didik kelas XI SMA Batik 2 Surakarta.* ***Metode:*** *Penelitian kuantitatif dengan desain causal-comparative (ex post facto) ini melibatkan 70 peserta didik yang dipilih dengan purposive sampling dari populasi 156 peserta didik. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert yang diuji validitas dan reliabilitasnya, lalu dianalisis dengan SPSS 27 melalui uji normalitas, linearitas, korelasi Product Moment, dan regresi linear sederhana.* ***Hasil:*** *Penggunaan Smart Box berhubungan positif dan signifikan dengan civic participatory skill ($r = 0{,}339$; $p = 0{,}004$), dengan kontribusi 13,5% ($p = 0{,}002$) dan persamaan regresi $\hat{Y} = 26{,}694 + 0{,}409X$.* ***Implikasi:*** *Smart Box dapat menjadi salah satu media pendukung untuk melatih partisipasi peserta didik, termasuk di sekolah dengan sarana terbatas, tetapi bukan penentu tunggal. Desain ex post facto di satu sekolah membatasi generalisasi dan penarikan kesimpulan sebab-akibat.*

Kata kunci: *Smart Box; Civic Participatory Skill; Pendidikan Pancasila; Media Pembelajaran Interaktif; Ex Post Facto*

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan nasional karena berfungsi membentuk karakter, identitas kebangsaan, dan kompetensi kewarganegaraan peserta didik (Marlina & Rustandi, 2025). Fungsi ini sejalan dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menghendaki terbentuknya warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Republik Indonesia, 2003). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan agar peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Yuniarto & Habibi, 2022).

Kompetensi kewarganegaraan terdiri atas pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*), yang saling melengkapi dalam membentuk identitas warga negara yang utuh (Halimah & Anisah, 2018). *Civic skills* terbagi menjadi keterampilan intelektual dan keterampilan partisipasi (Febrianti et al., 2023). Keterampilan partisipasi, atau *civic participatory skill*, mencakup kemampuan berinteraksi (*interacting*), memantau (*monitoring*), dan memengaruhi (*influencing*) agar peserta didik dapat berpartisipasi secara bertanggung jawab dan efektif (Winarno, 2013). Keterampilan ini penting karena menjembatani pengetahuan dan sikap dengan tindakan nyata. Tanpanya, pengetahuan kewarganegaraan berisiko berhenti pada tataran teori (Hillygus & Holbein, 2023; Winarno, 2013).

Kenyataan di lapangan belum sejalan dengan tuntutan tersebut. Observasi awal di kelas XI SMA Batik 2 Surakarta menunjukkan bahwa meskipun guru telah menerapkan diskusi dan tanya jawab, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Dari 38 peserta didik yang diamati, hanya 11 peserta didik (28,9%) yang aktif, sedangkan 27 lainnya (71,1%) cenderung pasif. Mereka jarang bertanya, kurang berani menyampaikan pendapat, dan kurang terlibat dalam diskusi. Dokumentasi guru juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik yang diamati terlibat aktif ketika pembelajaran dilakukan melalui proyek *Smart Box*. Perbedaan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat berpotensi mendorong keterampilan berinteraksi sebagai bagian dari *civic participatory skill* (Hasan et al., 2021; Slam et al., 2026).

Tabel 1. Data Observasi Awal Keaktifan Peserta Didik Kelas XI SMA Batik 2 Surakarta (N = 38)

Kondisi pembelajaran	Peserta didik aktif	Peserta didik pasif	Jumlah diamati
Pembelajaran biasa (diskusi dan tanya jawab)	11 (28,9%)	27 (71,1%)	38
Proyek *Smart Box*	38 (100%)	0 (0%)	38

Sumber: observasi awal dan dokumentasi guru (2026)

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik berbeda tajam antara pembelajaran biasa (28,9%) dan proyek *Smart Box* (100%). Perbedaan ini mengindikasikan bahwa tingkat partisipasi dipengaruhi oleh cara pembelajaran dirancang. Persoalan ini mendesak dikaji karena keterampilan peserta didik dalam pembelajaran kewarganegaraan dilaporkan belum optimal (Jayadiputra et al., 2023), padahal sekolah diharapkan menjadi ruang yang mengubah niat kewarganegaraan menjadi perilaku nyata, bukan sekadar menghafal fakta (Hillygus & Holbein, 2023). Bukti empiris menunjukkan bahwa keterampilan kewarganegaraan peserta didik meningkat melalui model pembelajaran kolaboratif (Suyato et al., 2024), dan strategi pembelajaran interaktif menggeser peserta didik dari penerima pasif menjadi partisipan aktif (Slam et al., 2026). Interaksi dalam pembelajaran juga berkaitan

dengan motivasi dan capaian belajar (Lin et al., 2025). Oleh karena itu, pengujian pengaruh media interaktif yang sederhana terhadap *civic participatory skill* pada jenjang SMA perlu dilakukan.

Smart Box adalah media pembelajaran berbentuk kotak yang memuat gambar dan materi ajar serta mengajak peserta didik terlibat langsung melalui interaksi yang kreatif (Tira & Melati, 2025). Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi membangkitkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik (Hasan et al., 2021). Di SMA Batik 2 Surakarta, guru merancang "*Smart Box* Pancasila" sebagai proyek akhir sumatif, sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi tetapi juga menyusun dan menjelaskannya kepada teman sebaya. Media ini sederhana, murah, dan tidak bergantung pada teknologi digital yang canggih (Tira & Melati, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Smart Box* efektif pada berbagai aspek pembelajaran. Mardia et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan *Smart Box* yang dipadukan dengan model *Learning Cycle 7E* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis. Ardani (2025) menunjukkan pengaruh *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada hasil belajar, Sukmawati et al. (2025) melaporkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui *Smart Box* berbasis digital di sekolah dasar. Anggarani dan Rifayanti (2026) menemukan pengaruh signifikan *Smart Box* terhadap hasil belajar PPKn kelas 2 sekolah dasar melalui desain *true experimental*. Penelitian pengembangan oleh Siti Aminah dan Yusnaldi (2024), Shofiyah (2025), serta Sutari et al. (2025) juga menghasilkan *Smart Box* yang layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar atau pemahaman nilai Pancasila. Selain itu, Tira dan Melati (2025) menerapkan *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar IPA, dan Sunandar dan Rahmawati (2016) mengembangkan media serupa untuk pembelajaran matematika di SMP.

Kajian tentang keterampilan partisipasi kewarganegaraan umumnya menggunakan strategi pembelajaran atau kegiatan non-media. Meidiyana dan Sunaria (2017) meningkatkan keterampilan partisipatoris peserta didik sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis *multiple intelligences* dengan penelitian tindakan kelas. Mismiranda dan Mariyani (2024) menemukan pengaruh model *role playing* terhadap *civic skills* dalam pembelajaran PPKn. Pangestu (2024) mengkaji penggunaan sistem *e-voting* dalam pemilihan ketua OSIS untuk meningkatkan *civic participatory skill* di SMA, tetapi di luar konteks pembelajaran di kelas.

Dari penelusuran tersebut, tampak tiga celah penelitian. Pertama, penelitian tentang *Smart Box* sebagian besar dilakukan pada jenjang SD/MI, sedangkan kajian pada jenjang SMA dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Kedua, fokus penelitian *Smart Box* umumnya pada hasil belajar, berpikir kritis, atau kelayakan produk, belum pada *civic participatory skill*. Ketiga, desain yang dominan adalah eksperimen, penelitian dan pengembangan (R&D), dan penelitian tindakan kelas, sedangkan pendekatan kuantitatif *causal-comparative* (*ex post facto*) yang melihat pengaruh berdasarkan kondisi yang telah terjadi di lapangan (Darmawan et al., 2023) belum banyak digunakan (Amir & Sartika, 2017; Darmawan et al., 2023).

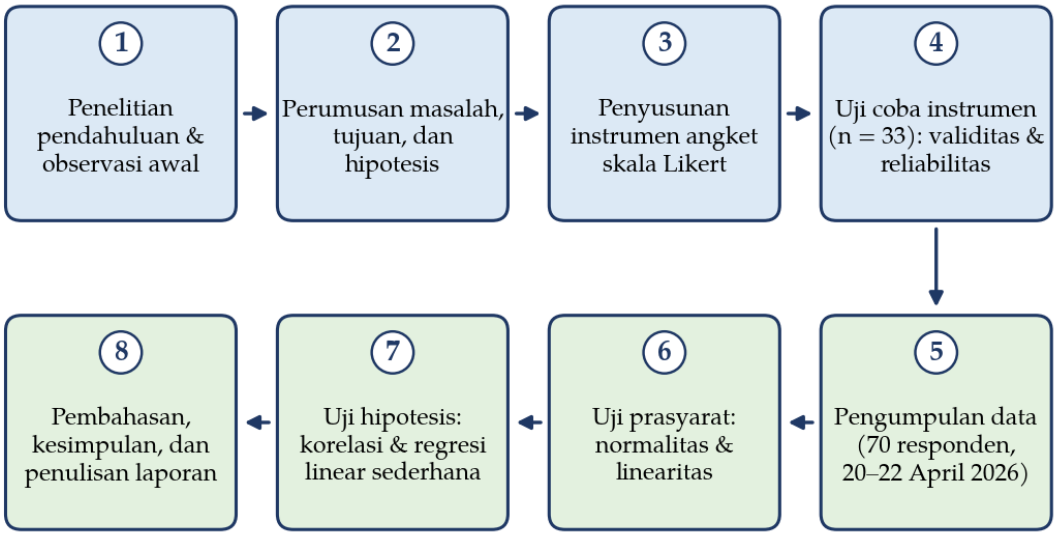
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memosisikan diri berbeda dari penelitian sebelumnya dalam tiga hal: (1) sasarannya peserta didik kelas XI SMA, (2) variabel terikatnya *civic participatory skill* dan bukan hanya hasil belajar atau keaktifan, dan (3) pendekatannya kuantitatif *ex post facto*. Secara ilmiah, penelitian ini memberi bukti empiris tentang peran media interaktif dalam mengembangkan keterampilan partisipasi kewarganegaraan pada jenjang yang masih jarang diteliti. Secara praktis, penelitian ini menawarkan media sederhana

yang dapat diterapkan di berbagai sekolah, termasuk yang sarananya terbatas, sejalan dengan semangat pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata (SDGs nomor 4; United Nations, 2015). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Smart Box* terhadap *civic participatory skill* peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Batik 2 Surakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui delapan langkah yang berurutan, yaitu penelitian pendahuluan dan observasi awal, perumusan masalah dan hipotesis, penyusunan instrumen, uji coba instrumen, pengumpulan data, uji prasyarat, uji hipotesis, serta pembahasan dan penulisan laporan (Gambar 1). Uraian partisipan, instrumen, dan analisis data disajikan berikut ini (Sugiyono, 2017).

Gambar 1. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian



(Sumber: data diolah oleh peneliti, 2026)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *causal-comparative* (*ex post facto*). Pendekatan ini dipilih untuk menguji hipotesis berdasarkan teori melalui data numerik yang diolah dengan prosedur statistik secara deduktif (Sugiyono, 2017). Desain *ex post facto* mengungkap pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tanpa manipulasi, karena kondisi yang diteliti sudah berlangsung saat pengamatan dilakukan (Amir & Sartika, 2017; Darmawan et al., 2023; Rohani, 2023). Peneliti tidak memberikan perlakuan. Dalam penelitian ini, "pengaruh" dimaknai sebagai hubungan statistik antara tingkat penggunaan *Smart Box* yang berlangsung secara alami dan *civic participatory skill* peserta didik. Variabel bebas (X) adalah media pembelajaran *Smart Box*, dan variabel terikat (Y) adalah *civic participatory skill*. Pengukuran *civic participatory skill* mengacu pada tiga dimensi, yaitu *interacting*, *monitoring*, dan *influencing* (Winarno, 2013; Pangestu, 2024).

Penelitian dilaksanakan di SMA Batik 2 Surakarta pada September 2025 sampai Juli 2026. Pengambilan data dilakukan pada 20–22 April 2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI Tahun Pelajaran 2025/2026, yaitu 156 peserta didik dalam empat kelas (Tabel 2). Sampel minimum dihitung dengan rumus Slovin pada toleransi kesalahan 10% dan menghasilkan 61 responden. Sampel dipilih dengan *purposive sampling*, yaitu pengambilan

sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Machali, 2020). Kriterianya adalah kelas yang telah menggunakan *Smart Box* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu kelas XI-2 dan XI-4, sehingga sampel akhir berjumlah 70 peserta didik. Kelas XI-1 dikeluarkan karena dipakai untuk uji coba instrumen, dan kelas XI-3 dikeluarkan karena tidak menggunakan *Smart Box* akibat keterbatasan waktu guru.

Tabel 2. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta didik
XI-1	40
XI-2	40
XI-3	38
XI-4	38
Jumlah	156

Sumber: data peneliti (2026)

Sumber data utama adalah data primer berupa respons peserta didik kelas XI-2 dan XI-4 terhadap kuesioner tertutup berskala Likert untuk kedua variabel (Tabel 3). Data pendukung berupa dokumentasi foto kegiatan dan catatan keaktifan peserta didik dari guru, yang digunakan untuk melengkapi data kuesioner. Setiap pernyataan dijawab dengan empat pilihan, dari Sangat Tidak Setuju (skor 1) sampai Sangat Setuju (skor 4) (Tabel 4).

Tabel 3. Sumber Data, Jenis Data, dan Instrumen

Variabel	Sumber Data	Jenis Data	Metode	Instrumen
Media Pembelajaran *Smart Box* (X)	Kelas XI-2 dan XI-4	Data primer	Angket/ kuesioner	Angket tertutup skala Likert
***Civic Participatory Skill* (Y)**	Kelas XI-2 dan XI-4	Data primer	Angket/ kuesioner	Angket tertutup skala Likert

(Sumber: Data Peneliti, 2026)

Tabel 4. Skala Likert

Kriteria	Point
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber: Sugiyono 2017 diolah oleh Peneliti, 2026)

Instrumen terdiri atas 20 butir untuk variabel X dan 20 butir untuk variabel Y. Instrumen diujicobakan pada 33 peserta didik kelas XI-1 yang berada di luar sampel. Validitas butir diuji dengan korelasi *Product Moment* Pearson, dan butir dinyatakan valid bila r hitung lebih besar dari r tabel 0,344 (Sahir, 2021). Reliabilitas diuji dengan *Cronbach's alpha*, dengan batas minimal 0,6 (Machali, 2020). Seluruh perhitungan uji coba memakai Microsoft Excel 2021. Hasilnya, 15 butir variabel X dan 14 butir variabel Y dinyatakan valid, dan instrumen reliabel (Tabel 5).

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen (n = 33)

Variabel	Butir awal	Butir valid	Butir tidak valid (jumlah)	Butir tidak valid (nomor)	Cronbach's alpha	Keterangan
Smart Box (X)	20	15	5	No. 4, 8, 13, 16, 17	0,963	Reliabel
Civic participatory skill (Y)	20	14	6	No. 4, 6, 11, 13, 17, 19	0,909	Reliabel

Sumber: data uji coba instrumen diolah dengan Microsoft Excel (2026)

Analisis data dilakukan dengan IBM SPSS Statistics versi 27 dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah analisis deskriptif (N, rata-rata, median, modus, simpangan baku, varians, rentang, *skewness*, kurtosis, nilai minimum dan maksimum). Tahap kedua adalah uji prasyarat, yaitu uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* (data normal bila signifikansi > 0,05) dan uji linearitas (hubungan linear bila signifikansi *linearity* < 0,05 dan *deviation from linearity* > 0,05) (Sahir, 2021). Tahap ketiga adalah uji hipotesis, yaitu korelasi *Product Moment* untuk melihat arah dan keeratan hubungan, dan regresi linear sederhana $Y = a + bX$ untuk menguji pengaruh X terhadap Y (Sahir, 2021). Keputusan uji memakai taraf signifikansi 0,05, dan kekuatan hubungan dikategorikan menurut Sugiyono (2017). Tahapan seluruh penelitian, mulai dari penelitian pendahuluan, pembuatan instrumen, pengumpulan data, analisis data, sampai penulisan laporan, ditunjukkan pada Gambar 1 di awal bagian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data diperoleh dari 70 peserta didik kelas XI-2 dan XI-4 SMA Batik 2 Surakarta melalui kuesioner yang disebarkan pada 20–22 April 2026. Statistik deskriptif disajikan pada Tabel 6. Skor penggunaan *Smart Box* (X) memiliki rata-rata 48,57 dengan median dan modus 48, sedangkan skor *civic participatory skill* (Y) memiliki rata-rata 53,57 dengan median dan modus 54. Kedekatan rata-rata, median, dan modus pada kedua variabel menunjukkan bahwa skor responden terkonsentrasi di sekitar nilai tengah. Simpangan baku X sebesar 5,946 dan Y sebesar 5,140 menunjukkan variasi antarresponden yang sedang. Distribusi X mendekati simetris (*skewness* 0,414), sedangkan distribusi Y menceng positif (*skewness* 1,146) dan lebih runcing dibanding distribusi normal (kurtosis 2,761). Artinya, sebagian besar peserta didik memiliki skor partisipasi di sekitar nilai tengah dan hanya sedikit yang berada pada skor sangat tinggi. Skor terbanyak pada X adalah 48 (25 peserta didik, 35,7%), dan pada Y adalah 54 (22 peserta didik, 31,4%).

Penelitian dilaksanakan di SMA Batik 2 Surakarta, sekolah menengah atas swasta di Jawa Tengah yang terakreditasi A. Gambar 2 memperlihatkan lokasi penelitian dan dokumentasi pelaksanaan proyek *Smart Box* Pancasila di kelas XI, saat peserta didik menyusun dan mempresentasikan media kepada teman sebaya.

Gambar 2. Lokasi Penelitian dan Dokumentasi Pelaksanaan Proyek Smart Box: (a) SMA

Batik 2 Surakarta, (b) dan (c) Presentasi Smart Box oleh Peserta Didik



(Sumber: dokumentasi peneliti, 2026)

Tabel 6. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian (N = 70)

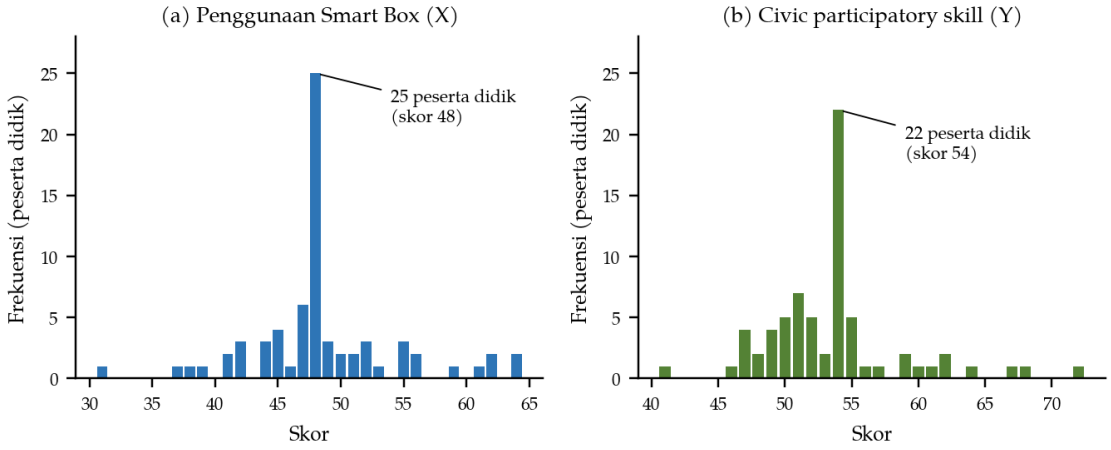
Statistik	**Smart Box (X)**	**Civic participatory skill (Y)**
Rata-rata (*mean*)	48,57	53,57
Median	48	54
Modus	48	54
Simpangan baku	5,946	5,140
Varians	35,350	26,422
Minimum	31	41
Maksimum	64	72
Rentang	33	31
Standard error of mean	0,711	0,614
Skewness (SE = 0,287)	0,414	1,146
Kurtosis (SE = 0,566)	1,603	2,761

Sumber: data primer diolah dengan IBM SPSS Statistics 27 (2026)

Sebaran skor kedua variabel disajikan pada Gambar 3. Skor penggunaan *Smart Box* terpusat pada nilai 48 (25 peserta didik), sedangkan skor *civic participatory skill* terpusat pada nilai 54 (22 peserta didik).

Gambar 3. Histogram Sebaran Skor (a) Penggunaan Smart Box dan (b) Civic Participatory

Skill (N = 70)



(Sumber: data primer diolah dengan IBM SPSS Statistics 27, 2026)

Gambaran ini sejalan dengan temuan observasi awal. Pada pembelajaran biasa, hanya 11 dari 38 peserta didik (28,9%) yang aktif, sedangkan pada proyek *Smart Box* seluruh peserta didik yang diamati terlibat aktif. Ini menguatkan dugaan bahwa media interaktif membuka ruang partisipasi yang tidak tersedia pada pembelajaran yang berpusat pada guru.

A. Hasil Uji Prasyarat

Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan signifikansi 0,067 (> 0,05), dan nilai Monte Carlo 0,066 mendukung kesimpulan tersebut, sehingga residual berdistribusi normal. Uji linearitas menghasilkan signifikansi *linearity* 0,002 (< 0,05) dan *deviation from linearity* 0,271 (> 0,05), sehingga hubungan X dan Y linear (Tabel 7). Kedua asumsi terpenuhi, sehingga korelasi *Product Moment* dan regresi linear sederhana dapat dilanjutkan.

Tabel 7. Ringkasan Uji Prasyarat Analisis

Uji	Statistik	Nilai	Kriteria	Keputusan
Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,067	> 0,05	Normal
Linearitas	Sig. *linearity*	0,002	< 0,05	Linear
Linearitas	Sig. *deviation from linearity*	0,271	> 0,05	Tidak menyimpang

Sumber: data primer diolah dengan IBM SPSS Statistics 27 (2026)

B. Pengaruh *Smart Box* Terhadap *Civic Participatory Skill*

Hipotesis yang diuji adalah H_0: penggunaan *Smart Box* tidak berpengaruh terhadap *civic participatory skill*, dan H_1: penggunaan *Smart Box* berpengaruh terhadap *civic participatory skill*. Hasilnya dirangkum pada Tabel 8. Korelasi *Product Moment* menghasilkan r = 0,339 (p = 0,004), yang menunjukkan hubungan positif dan signifikan dengan kekuatan lemah (rentang 0,20–0,399 menurut Sugiyono, 2017). Regresi linear sederhana menghasilkan persamaan $\hat{Y}$ = 26,694 + 0,409X. Model signifikan (F = 10,587; p = 0,002), dan koefisien determinasi R^2 = 0,135 menunjukkan bahwa *Smart Box* menjelaskan 13,5% variasi *civic participatory skill*, sedangkan 86,5% dijelaskan faktor lain di luar model. Setiap kenaikan satu poin skor penggunaan *Smart Box* diikuti kenaikan 0,409 poin *civic participatory skill*. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1

diterima.

Tabel 8. Ringkasan Uji Hipotesis

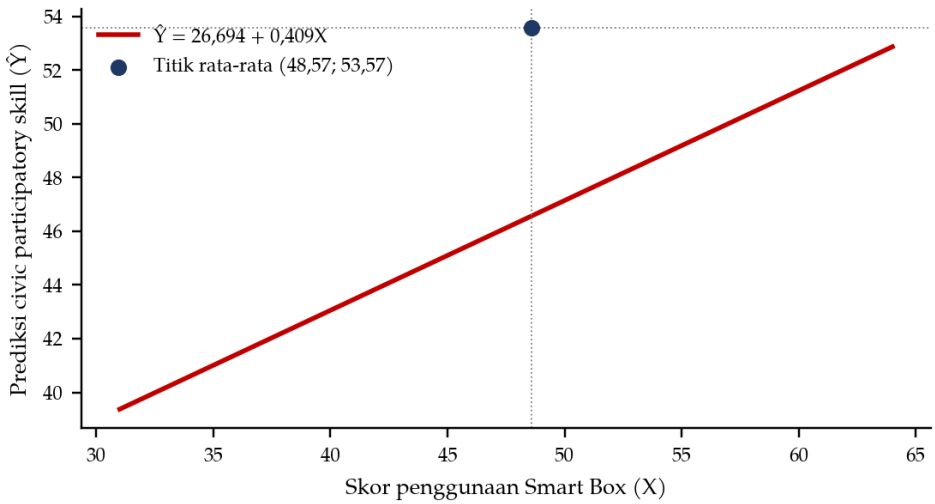
Uji	Statistik	Nilai	Keputusan
Korelasi *Product Moment*	r	0,339 (Sig. 0,004)	Positif, lemah, signifikan
Regresi linear sederhana	Konstanta (a)	26,694	Signifikan (< 0,001)
	Koefisien regresi (b)	0,409 (Sig. 0,002)	Signifikan
	F hitung	10,587 (Sig. 0,002)	Model layak
	R^2	0,135	Kontribusi 13,5%

Sumber: data primer diolah dengan IBM SPSS Statistics 27 (2026)

Karena desainnya *ex post facto*, "pengaruh" di sini harus dibaca sebagai hubungan prediktif yang signifikan secara statistik, bukan bukti sebab-akibat yang pasti.

Arah hubungan antara kedua variabel divisualisasikan melalui garis regresi pada Gambar 4. Garis yang naik menunjukkan bahwa semakin tinggi skor penggunaan *Smart Box*, semakin tinggi pula prediksi *civic participatory skill* peserta didik.

Gambar 4. Garis Regresi Linear Sederhana Pengaruh Smart Box terhadap Civic Participatory Skill



(Sumber: persamaan regresi hasil analisis IBM SPSS Statistics 27, 2026)

Pembahasan

A. Dukungan Teori Media Pembelajaran Dan Teori Belajar.

Hasil ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran sebagai penghubung yang membangkitkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan peserta didik (Hasan et al., 2021). Melalui gambar, *pop-up*, dan aktivitas interaktif, *Smart Box* mengubah peserta didik dari penerima penjelasan guru menjadi pelaku yang menjelaskan materi kepada teman sebaya. Dari sudut pandang kognitivisme, belajar adalah proses mengolah dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya (Wahab & Rosnawati, 2021). Pemahaman materi Pancasila yang lebih baik melalui visual dan aktivitas dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik untuk bertanya dan berpendapat. Dari sudut pandang konstruktivisme, pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi (Wahab & Rosnawati, 2021). Proyek *Smart Box* mewujudkan prinsip *learning by doing* melalui kegiatan mengamati, membuka

bagian media, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Interaksi yang bermakna selama pembelajaran juga dilaporkan berkaitan dengan motivasi dan capaian belajar (Lin et al., 2025).

B. Keterkaitan Dengan Dimensi Partisipasi Kewarganegaraan.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui tiga dimensi keterampilan partisipatoris menurut Winarno (2013). Dimensi *interacting* dilatih melalui diskusi dan kerja sama kelompok. Dimensi *monitoring* dilatih melalui kegiatan mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan materi. Dimensi *influencing* dilatih ketika peserta didik menyampaikan pendapat dan menawarkan solusi. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencapai tujuan Pendidikan Pancasila untuk membentuk peserta didik yang berpikir kritis, kreatif, dan menerapkan nilai musyawarah, kerja sama, serta tanggung jawab (Yuniarto & Habibi, 2022).

C. Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu.

Temuan ini menguatkan penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran yang aktif meningkatkan keterampilan partisipatoris. Meidiyana dan Sunaria (2017) menunjukkan peningkatan keterampilan partisipatoris pada sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis *multiple intelligences*, dan Mismiranda dan Mariyani (2024) menemukan pengaruh signifikan model *role playing* terhadap *civic skills* dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini melengkapinya dengan menunjukkan bahwa media konkret yang murah juga berhubungan dengan keterampilan tersebut, bukan hanya model pembelajaran. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian *Smart Box* pada jenjang SD/MI, yang menunjukkan peningkatan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar (Anggarani & Rifayanti, 2026; Shofiyah, 2025; Tira & Melati, 2025). Perbedaannya, penelitian-penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar atau pengembangan produk pada jenjang dasar, sedangkan penelitian ini memperluas bukti ke jenjang SMA dengan variabel terikat *civic participatory skill*. Temuan ini sejalan dengan bukti bahwa pembelajaran kolaboratif dan interaktif memperkuat keterampilan kewarganegaraan (Slam et al., 2026; Suyato et al., 2024).

D. Makna Kekuatan Hubungan Yang Lemah.

Kontribusi 13,5% tergolong kecil. Namun hal ini wajar karena *civic participatory skill* dibentuk oleh banyak faktor, seperti pembelajaran di kelas, organisasi dan ekstrakurikuler, lingkungan sosial dan keluarga, serta pengetahuan dan watak kewarganegaraan. Faktor lain yang teramati di kelas adalah suasana belajar yang kurang kondusif, dengan sebagian peserta didik mengantuk, bosan, atau kurang fokus. Karena itu, *Smart Box* sebaiknya dipandang sebagai salah satu faktor pendukung, bukan penentu tunggal.

E. Implikasi.

Secara teoretis, hasil ini mendukung gagasan bahwa keterampilan partisipasi kewarganegaraan dapat dilatih melalui desain media yang memberi ruang interaksi, bukan hanya melalui pengajaran materi. Secara praktis, *Smart Box* mudah dibuat, murah, dan tidak bergantung pada teknologi digital, sehingga layak diadopsi guru Pendidikan Pancasila, termasuk di sekolah dengan sarana terbatas. Pemanfaatannya sebagai proyek sumatif juga mempraktikkan nilai musyawarah, gotong royong, dan tanggung jawab secara nyata. Agar efeknya optimal, guru perlu memastikan kondisi kelas yang kondusif.

F. Keterbatasan dan arah penelitian lanjutan.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan: desain *ex post facto* tanpa kelompok kontrol, sampel *purposive* dari dua kelas di satu sekolah, dan data berupa persepsi peserta didik melalui kuesioner. Penelitian selanjutnya disarankan: (1) memakai desain eksperimen atau kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol untuk menguji pengaruh secara lebih

langsung, (2) melibatkan lebih banyak sekolah agar hasilnya lebih dapat digeneralisasi, (3) menelaah variabel lain seperti motivasi belajar, gaya mengajar guru, dan kondisi kelas, serta (4) mengkaji dimensi kewarganegaraan lain, yaitu *civic knowledge* dan *civic disposition*.

KESIMPULAN

Penelitian ini berangkat dari kesenjangan antara tuntutan Pendidikan Pancasila untuk membentuk warga negara yang aktif dan partisipasi peserta didik di kelas yang masih rendah. Hasil analisis terhadap 70 peserta didik kelas XI SMA Batik 2 Surakarta menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Smart Box* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *civic participatory skill*, dengan koefisien korelasi 0,339 (p = 0,004) dan kontribusi 13,5% (p = 0,002). Hipotesis nol ditolak karena signifikansi regresi 0,002 lebih kecil daripada 0,05. Setiap kenaikan satu poin skor penggunaan *Smart Box* diikuti kenaikan 0,409 poin *civic participatory skill*. Angka itu menunjukkan bahwa *Smart Box* adalah salah satu faktor pendukung, bukan penentu tunggal. Temuan ini memperluas bukti tentang *Smart Box* dari jenjang SD/MI dan hasil belajar ke jenjang SMA dan keterampilan partisipasi kewarganegaraan. Keterampilan tersebut juga dapat dilatih lewat media murah yang tidak bergantung pada teknologi digital, sehingga layak diterapkan di sekolah dengan sarana terbatas. Karena desainnya *ex post facto* di satu sekolah, hasil ini dibaca sebagai hubungan prediktif. Penelitian selanjutnya dapat memakai desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan lebih banyak sekolah, serta menelaah faktor lain seperti motivasi belajar dan iklim kelas. Guru disarankan memakai *Smart Box* sebagai proyek sumatif dengan menjaga kondisi kelas tetap kondusif.

REFERENSI

Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13*(3), 3077–3086. https://doi.org/10.58230/27454312.778

Amir, M. F., & Sartika, S. B. (2017). *Buku ajar metodologi penelitian dasar bidang pendidikan*. Umsida Press. https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-67-6

Anggarani, N. H. C., & Rifayanti, Z. E. T. (2026). Penggunaan media *Smart Box* mata pelajaran PPKn pada hasil belajar peserta didik kelas 2 di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(1), 32–42. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40092

Ardani, A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2). https://eprints.univetbantara.ac.id/id/eprint/329

Darmawan, H., Kalsum, U., Mizani, H., & Hermina, D. (2023). Konsep penelitian *causal-comparative* (*ex post facto research*). *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya, 2*(6), 1431–1445. https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/article/view/886

Febrianti, N., Nur, S. M., & Juwita, S. R. (2023). Penguatan *civic skills* melalui pendidikan kewarganegaraan dalam menumbuhkan partisipasi mahapeserta didik sebagai warga negara. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 11*(1), 14. https://doi.org/10.31764/civicus.v11i1.13857

Halimah, L., & Anisah, A. (2018). Internalisasi nilai pendidikan kewarganegaraan pada tradisi pesta laut Blanakan dalam rangka pengembangan ideal *democratic citizen*. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 15*(2), 148–160. https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.21641

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A.,

Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hillygus, D. S., & Holbein, J. B. (2023). Refocusing civic education: Developing the skills young people need to engage in democracy. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 705*(1), 73–94. https://doi.org/10.1177/00027162231177798

Jayadiputra, E., Karim, A. A., Sapriya, S., & Rahmat, R. (2023). The Pancasila and civic education curriculum model at 21st century. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 20*(1), 65–74. https://doi.org/10.21831/jc.v20i1.49455

Lin, L.-W., Wei, S.-Y., Lu, K.-L., Wang, S., & Yan, T.-G. (2025). The influence of interactive learning, learning motivation, immersion learning and cognitive learning on learning performance. *Humanities and Social Sciences Communications, 12*, Article 1165. https://doi.org/10.1057/s41599-025-05303-y

Machali, I. (2020). *Metode penelitian kuantitatif: Panduan praktis merencanakan, melaksanakan dan analisis dalam penelitian kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga.

Mardia, D., Maulana, A., & Zulkarnaim, Z. (2025). Pengaruh model *Learning Cycle 7E* berbantuan media pembelajaran *Smart Box* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Binomial, 8*(1), 12–18. https://ejournals.umma.ac.id/index.php/binomial/article/view/2519

Marlina, L., & Rustandi, R. (2025). Pengembangan e-modul Pancasila berbasis Kvisoft Flipbook Maker dengan pendekatan *scaffolding* untuk meningkatkan *civic knowledge* peserta didik. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik, 8*(2). https://doi.org/10.47080/et04ep81

Meidiyana, S., & Sunaria, N. H. (2017). The application of multiple intelligences based learning to improve participatory skills students in civic learning at elementary school. *Jurnal Khazanah Sekolah Dasar, 5*(1), 1–11. https://www.neliti.com/publications/240689

Mismiranda, O., & Mariyani, M. (2024). Pengaruh penerapan model *role playing* terhadap *civic skills* peserta didik pada pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum, 9*(2). https://doi.org/10.22219/jch.v9i2.33582

Pangestu, R. (2024). *Penggunaan sistem e-voting dalam pemilihan umum ketua OSIS untuk meningkatkan civic participatory skill peserta didik (studi di SMA Al-Islam 1 Surakarta)* [Skripsi tidak dipublikasikan]. Universitas Sebelas Maret. https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/109909/

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003

Rohani, L. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran Power Point terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sekampung* [Skripsi tidak dipublikasikan]. IAIN Metro. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9159/

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian*. KBM Indonesia. https://repositori.uma.ac.id/bitstream/123456789/16455/1/E-Book%20Metodologi%20Penelitian%20Syafrida.pdf

Shofiyah, S. N. H. (2025). Development of *Smart Box* learning media to improve students' learning outcomes on the topic of Pancasila as the state foundation in grade II. *Mentari: Journal of Islamic Primary School, 3*(1), 75–92. https://ejournal.staimnglawak.ac.id/index.php/ment/article/view/1687

Slam, Z., Hashim, M. H., Azwar, I., Rozak, A., & Takiddin. (2026). Enhancing civic intellectual

and participation skills through interactive learning strategies. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan, 23*(2), 656–667. https://doi.org/10.21831/jc.v23i2.96094

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukmawati, A., Rohim, D. C., Prasetiyanto, M. A., Rahmawati, S., & Manggalastawa, M. (2025). Pengaruh media pembelajaran *Smart Box* berbasis digital terhadap hasil belajar peserta didik 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

Sunandar, A. B., & Rahmawati, N. D. (2016). Development of media Kocerin (*Smart Box* interactive) to learning mathematics in junior high school. *Global Journal of Pure and Applied Mathematics, 12*(6), 5253–5266.

Sutari, D., Hestiana, I., & Adetia, M. F. (2025). Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* dengan judul "Aku Berperilaku Pancasila" untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila sekolah dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara, 1*(6), 88–92. https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.323

Suyato, Hidayah, Y., Septiningrum, L., & Arpannudin, I. (2024). Application of the collaborative learning model to improve 21st-century civic skills. *Journal of Education and E-Learning Research, 11*(3), 456–463. https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i3.5753

Tira, T., & Melati, F. V. (2025). Penerapan media pembelajaran *Smart Box* untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung, 5*(2), 126–135.

United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development*. https://sdgs.un.org/2030agenda

Wahab, G., & Rosnawati, R. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Adab.

Winarno. (2013). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan: Isi, strategi, dan penilaian*. Bumi Aksara.

Yuniarto, B., & Habibi, A. (2022). Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Sosial dan Sains (SOSAINS), 2*(11). https://doi.org/10.36418/jurnalsosains.v2i11.522

Copyright holder:
© Author
First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA