

MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX: INOVASI DALAM MENGEMBANGKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR

Dessy Ayu Artika, Damasa Fida Anggra Dewi, Deni Zein Tarsidi
Universitas Sebelas Maret

dessyayuartika70@student.uns.ac.id, fidaaaa86@student.uns.ac.id, denizein@staff.uns.ac.id

Abstract

This article aims to explore the role of the "Smart Box" learning media as an innovation in increasing student activeness in learning Pancasila and Citizenship Education (PPKn) at SD N Ngrandu Simo Boyolali. In modern education, the development of innovative learning media is very important to increase student participation and interest in learning. This case study method uses a qualitative approach with observation, interview, and documentation techniques to understand how Smart Box affects student learning activeness. Data were collected from a number of elementary school teachers and students in Indonesia who have used Smart Box in PPKn learning. The results of the study indicate that the use of Smart Box can increase student engagement through interactive, creative, and collaboration-based learning activities, so as to encourage student learning activeness. Thus, this study provides an important contribution to the development of innovative learning media to improve the quality of education in elementary schools.

Keywords: Learning Media: Smart Box: Student Activeness: PPKn: Elementary School

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran "Smart Box" sebagai inovasi dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD N Ngrandu Simo Boyolali. Dalam pendidikan modern, pengembangan media pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Metode penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami bagaimana Smart Box mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Data dikumpulkan dari sejumlah guru dan siswa sekolah dasar di Indonesia yang telah menggunakan Smart Box dalam pembelajaran PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan berbasis kolaborasi, sehingga mampu mendorong keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, penelitian

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran: Smart Box: Keaktifan Siswa: PPKn: Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu dan kemajuan bangsa. Melalui pendidikan, setiap individu khususnya peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan. Dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan di sekolah, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dimasa depan. Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan mengembangkan potensi manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang (Aryanto et al., 2021)

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika pendidik mampu untuk mengelola dan membangkitkan minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik sesudah melaksanakan proses belajar dalam kurun waktu tertentu yang diukur melalui tes (Aminah & Yusnaldi, 2024). Hasil belajar juga merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses belajar, baik berupa skor maupun tingkah laku (Aprijal et al., 2020). Hasil belajar dapat dilihat setelah kegiatan pembelajaran (Ulfah & Opan Arifudin, 2021).

Beberapa indikator hasil belajar yaitu: 1) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Ranah kognitif dikelompokkan menjadi enam level yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis, evaluasi. 2) Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, yang dikelompokkan menjadi lima level yaitu pengenalan, pemberian respon, penghargaan, pengorganisasian, dan pengalaman. 3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan gerak, yang dikelompokkan menjadi lima level yaitu meniru, memanipulasi, ketepatan gerak, artikulasi, dan naturalisasi (Rambe, 2018).

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. 1) Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, meliputi: (1) kondisi fisiologis/jasmani, dan (2) kondisi psikologis yang terdiri dari bakat, minat, motivasi, sikap, dan intelektual. 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang, meliputi: (1) lingkungan sosial yaitu guru, teman, keluarga, masyarakat, dan (2) lingkungan fisik yaitu sekolah, sarana dan prasarana dan tempat tinggal (Rusydi Ananda, Fitri, 2020).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu tersampainya pesan dari pendidik ke peserta didik (A. J. Nasution et al., 2023) Media pembelajaran juga merupakan suatu alat yang dibuat sebagai penunjang dalam proses pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik (T. Nasution & Lubis, 2018). Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas penyampaian materi pelajaran, pembelajaran jadi lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar (Putri Pramestia Ningrum & Dahlan, 2023).

Media pembelajaran digunakan agar guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik tidak merasakan kebosanan.

Ada berbagai macam media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yaitu media visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang penggunaannya dengan memaksimalkan indra penglihatan siswa, artinya keberhasilan siswa dalam memperoleh pengalaman belajarnya dengan penggunaan media ini sangat tergantung pada penglihatannya. Contohnya modul, majalah, poster, media realitas alam, dan kotak pintar (smart box) (Aminah & Yusnaldi, 2024). Smart box secara istilah berasal dari bahasa Inggris yang berarti kotak pintar. Smart box adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak yang didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa dalam belajar (Polinda et al., 2023).

Penelitian studi kasus tentang pengembangan media Smart box untuk mengembangkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar sangat penting dilakukan karena berpotensi membawa inovasi signifikan dalam dunia pendidikan. Dalam era perkembangan dunia pendidikan ini, penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media Smart box bisa menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media ini juga penting untuk memperkuat kompetensi guru dalam mengajar. Guru akan mendapatkan wawasan baru dan media yang lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan demikian, guru dapat beradaptasi dengan perkembangan media dan memastikan bahwa metode pengajaran mereka tetap relevan dan menarik bagi siswa. Hasil dari penelitian ini juga bisa digunakan untuk mengembangkan sumber daya pendidikan yang lebih baik, sehingga bisa dimanfaatkan secara luas oleh sekolah-sekolah lain.

Oleh karena itu, dalam artikel ini penulis akan membahas tentang metode pembelajaran yang ada di kelas IV, Ketersediaan sumber pembelajaran, Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, fasilitas yang ada di dalam kelas, seberapa besar minat belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus untuk memahami bagaimana media pembelajaran "Smart Box" digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar dan bagaimana media ini berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan peserta didik. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan respons dari guru serta peserta didik secara mendalam terhadap penggunaan Smart Box sebagai media pembelajaran.

Subjek penelitian merupakan sumber data yang dapat memberikan informasi terkait dengan permasalahan penelitian yang diteliti. Teknik pengambilan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling yakni dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu (Jonathan Saswono, 2006).

Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik di kelas IV di salah satu sekolah dasar di SD N Ngrandu Simo Boyolali yang telah menerapkan media pembelajaran Smart Box dalam pembelajaran PPKn. Partisipan dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan kriteria tertentu, yaitu:

1. Guru kelas IV yang terlibat dengan dalam analisis masalah pembelajaran PPKn. Ibu Zumrotut Tholibin, S.Pd. selaku guru kelas IV di SD Negeri Ngrandu Simo Boyolali.

2. Siswa kelas IV yang terlibat dengan dalam analisis masalah pembelajaran PPKn. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Menurut (Pratiwi, 2017), wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti akan wawancarai responden dengan pedoman pertanyaan yang sudah dibuat diharapkan pertanyaan dan pernyataan lebih terarah dan memudahkan untuk rekapitulasi catatan hasil pengumpulan data penelitian.

Berdasarkan kegiatan observasi di kelas IV dan wawancara kepada guru kelas IV di SD Negeri Ngrandu Simo Boyolali yaitu Ibu Zumrotut Tholibin, S.Pd, didapatkan hasil bahwa dalam penyusunan rencana pembelajaran (RPP), dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis, meliputi tujuan pembelajaran dan komponen-komponen pada pembuatan RPP. Materi Pendidikan Pancasila yang diberikan yaitu mengenai pancasila sebagai nilai-nilai kehidupan dan makna pancasila yang saat ini relevan dengan kurikulum karena materi tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter dan pemahaman siswa tentang kehidupan berbangsa dan bernegara. Media yang digunakan dalam mengajarkan materi ini yaitu dengan media powerpoint dan video animasi dari situs internet. Media ini membantu siswa dalam memahami materi-materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan. Di dalam kegiatan pembelajaran, guru merencanakan kegiatan diskusi dan tugas kelompok yang dapat memungkinkan siswa untuk saling berbagi pikiran atau pendapat, yang membantu mereka belajar saling bekerja sama dan saling saling menghargai.

2. Observasi

Menurut (Jonathan Saswono, 2006), penelitian dimulai dengan mencatat, menganalisis dan selanjutnya membuat kesimpulan tentang pelaksanaan dan hasil program yang dilihat dari ada atau tidaknya perkembangan usaha yang dimiliki warga belajar. Penelitian ini menggunakan teknik observasi nonpartisipan, karena peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Observasi dilaksanakan pada kelas IV dengan guru yang mengajar yaitu Ibu Zumrotut Tholibin, Materi Pendidikan Pancasila yang diberikan yaitu mengenai pancasila sebagai nilai-nilai kehidupan dan makna Pancasila dengan media yang digunakan yaitu dengan media powerpoint dan video animasi dari situs internet.

Metode pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan topik yang akan dipelajari bersama. Interaksi di kelas cenderung tidak aktif karena dalam pembelajaran, guru masih dominan dalam kegiatan pembelajaran dimana dalam memberikan penjelasan menghabiskan waktu cukup banyak yang terkadang membuat siswa merasa bosan dan tidak memiliki minat untuk menyimak dan mendengarkan penjelasan dari guru. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu dengan tayangan video dari internet yang dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikan. hal tersebut efektif, akan tetapi saat guru menerangkan dalam bentuk powerpoint dan buku LKS siswa seringkali merasa jenuh. Guru mengelola kelas dengan mengatur tempat duduk siswa agar mereka dapat lebih mudah berbaur dengan teman sekelas dan

memberikan beberapa arahan agar kelas menjadi tertib yang dapat menambah minat belajar siswa.

3. Studi Literatur (Dokumentasi)

Teknik pengumpulan data berikutnya yang digunakan oleh penulis, yaitu dokumentasi. dokumentasi ini digunakan penulis untuk mengumpulkan data peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini berbentuk rekaman dan foto. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh (Fiantika, Wasil M, Jumiyati, Honesti, Wahyuni, Jonata, 2022), yaitu sebagai berikut: pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), dan verifikasi dan penegasan kesimpulan.

Evaluasi yang digunakan oleh guru yaitu tes tertulis untuk mengukur konsep pemahaman siswa, mengamati langsung proses diskusi untuk menilai keterlibatan siswa, dan memberikan proyek sederhana dalam kelompok untuk menilai kerja sama serta kreativitas siswa. Tes tertulis berupa isian singkat yang diberikan kepada masing-masing individu untuk dikerjakan secara mandiri. Teknik penilaian yang digunakan guru adalah rubrik penilaian untuk setiap tugas yang diberikan. Guru memberikan umpan balik dengan mengapresiasi secara lisan kepada masing-masing kelompok, memberikan masukan dan arahan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka.

Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam merencanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu keterbatasan waktu untuk menyusun materi dengan memastikan seluruh kompetensi dasar tercakup. Dalam pelaksanaan pembelajaran, tantangan yang dihadapi guru adalah kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak terlalu fokus dengan penjelasan yang diberikan oleh guru dan lebih suka bercanda dengan teman sebangku. Tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengevaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV meliputi subjektivitas penilaian terutama pada aspek keterampilan sosial dan sikap siswa, kesulitan dalam mengukur pemahaman konsep pada masing-masing individu secara kompleks. Hambatan teknis yang dihadapi adalah keterbatasan fasilitas seperti terbatasnya LCD yang harus digunakan secara bergantian sehingga menghambat keefektifan proses pembelajaran.

Selain itu, waktu dalam pembelajaran yang tidak mencukupi untuk menyelesaikan semua materi yang telah direncanakan sebelumnya juga menjadi hambatan teknis yang dihadapi oleh guru. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu model cooperative learning, dimana siswa berkerja sama dalam kelompok untuk memahami suatu materi dengan kegiatan berdiskusi. Pada model ini, siswa saling bertukar pikiran, berbagi pengetahuan, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan suatu tugas kelompok.

Penelitian ini menggunakan metode triangulasi data sebagai teknik pengukuran keabsahan data. Menurut (Alfansyur & Mariyani, 2020), triangulasi merupakan buat menghindari hadirnya bias semacam yang diprediksi oleh kalangan positivistik. Triangulasi bisa dikategorikan bagaikan metode pengecekan keabsahan informasi yang menggunakan suatu yang lain. Diluar informasi itu buat keperluan pengecekan ataupun bagaikan pembanding terhadap informasi itu Dengan mengumpulkan dan

membandingkan multipel data set satu sama lain, triangulasi membantu meniadakan ancaman bagi setiap validitas dan reliabilitas data.

Penelitian ini menggunakan triangulasi metode seperti yang dijelaskan oleh (Moleong, 2006) Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Peneliti menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti dapat menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Melalui berbagai perspektif diharapkan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran. Karena itu, triangulasi tahap ini dilakukan jika data atau informasi yang diperoleh dari subjek atau informan penelitian diragukan kebenarannya.

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan pengembangan keaktifan peserta didik pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar dengan menggunakan media pembelajaran Smart Box yang diperoleh melalui teknik wawancara, dokumentasi dan observasi. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru tentang penggunaan media pembelajaran smart box dalam mata pelajaran PPKn. Kemudian untuk mengecek kebenaran hasil wawancara, peneliti menggunakan observasi atau pengamatan dengan melihat langsung kondisi siswa kelas IV yang mengikuti pembelajaran PPKn dengan menggunakan media Smart Box dan yang tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD N Ngrandu Simo Boyolali, Jawa Tengah. Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV yang terlibat dalam analisis masalah pembelajaran Pendidikan Pancasila. Jumlah sumber data penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian kualitatif lebih mementingkan informasi yang banyak daripada banyaknya jumlah informan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan, berikut adalah temuan utama terkait penggunaan media pembelajaran "Smart Box" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD N Ngrandu Simo Boyolali.

1. Metode Pembelajaran di Kelas IV

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Ngrandu Simo Boyolali, terlihat bahwa metode pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diterapkan oleh guru kelas IV cenderung kurang bervariasi atau guru masih dominan dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajarannya didominasi oleh metode ceramah, di mana guru kelas IV hanya menyampaikan materi secara langsung kepada siswa. Meskipun metode ini efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa tetapi kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran tampak mengakibatkan siswa kurang aktif berpartisipasi dan cepat merasa bosan. Selama peneliti melakukan observasi, siswa tampak tidak antusias dalam kegiatan pembelajaran dan terlihat bosan dan guru juga tidak memberikan ice breaking kepada siswa yang mengakibatkan mereka cepat mengantuk.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Magdalena et al., 2020) yang menyatakan bahwa metode ceramah yang terus-menerus dapat membuat siswa merasa cepat jenuh dan kehilangan minat dalam pembelajaran. Selain itu, (Ridwan, 2021) juga berpendapat bahwa penggunaan metode ceramah yang dominan juga tampak mengurangi kesempatan siswa

untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Selama proses pembelajaran di kelas IV, terlihat siswa tidak diberi cukup ruang untuk bertanya, berdiskusi, atau mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri. Metode ceramah atau guru terlalu mendominasi dalam kegiatan pembelajaran berpotensi menghambat kemampuan siswa untuk menganalisis dan memahami konteks sosial serta nilai-nilai secara lebih mendalam.

2. Ketersediaan Sumber Pembelajaran

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Ngrandu Simo Boyolali, menghadapi tantangan signifikan akibat keterbatasan sumber belajar. Siswa dan guru umumnya hanya mengandalkan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama, yang mengakibatkan proses belajar menjadi monoton. Ketergantungan pada satu jenis sumber ini membatasi variasi materi, sehingga siswa kesulitan dalam memahami konsep secara mendalam.

Sesuai dengan hal itu, keberadaan sumber belajar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar sangat penting. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yuniarsih & Kamaludin, 2021) yang menekankan bahwa sumber belajar yang beragam membantu siswa memahami penjelasan guru dengan lebih baik.

Di sisi lain, guru juga terhambat dalam menerapkan metode pengajaran yang inovatif. Dengan terbatasnya sumber pembelajaran, mereka kesulitan untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa yang beragam. (Moto, 2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar. Tanpa media atau sumber yang beragam, siswa tidak hanya kehilangan minat, tetapi juga kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan sumber belajar yang lebih variatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

3. Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi kelas IV dan wawancara guru kelas IV SD Negeri Ngrandu Simo Boyolali, pembelajaran di SD tersebut seringkali terhambat oleh kurangnya keaktifan siswa.

Banyak siswa yang sulit berkonsentrasi dan memahami materi, serta merasa malu untuk bertanya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pengajaran yang tidak tepat dapat mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh (Astuti, 2020). Jika metode yang digunakan tidak sesuai, maka siswa akan cenderung pasif dan tidak berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

(Risanatul & Junaidi, 2022) menyatakan bahwa keberhasilan kegiatan pembelajaran tergantung pada tingkat partisipasi yang tinggi dari siswa. Partisipasi ini bervariasi berdasarkan kemampuan individu, dan agar siswa mau terlibat, sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung. Suasana yang positif akan memberikan rasa aman bagi siswa untuk berkontribusi tanpa takut dihakimi.

4. Fasilitas Yang Ada Didalam Kelas

Berdasarkan observasi di SD Negeri Ngrandu Simo Boyolali, terlihat bahwa Kurangnya ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah. Observasi di lapangan mengungkap bahwa sekolah memiliki keterbatasan sarana, seperti LCD

proyektor dan komputer/laptop, yang turut menghambat guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya peningkatan fasilitas pembelajaran guna mendukung proses belajar-mengajar yang lebih berkualitas. rendahnya keterampilan guru dalam mengelola kelas secara efektif. Berdasarkan pengamatan, guru masih mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mengoptimalkan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran PKN berlangsung. Penguasaan keterampilan pengelolaan kelas yang baik oleh guru menjadi faktor kunci dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Hidayat et al., 2020)

Padahal adanya sarana dan prasarana pendidikan yang memadai dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Menurut Yustikia, sarana dan prasarana memiliki hubungan penting dengan pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak menggunakan sarana dan prasarana yang baik akan berdampak kurang baik untuk proses belajar. Proses belajar dinilai akan kurang bermakna (Junaedi Ifan, 2019).

5. Seberapa Besar Minat Belajar Peserta Didik

Berdasarkan observasi di SD Negeri Ngrandu Simo Boyolali, terlihat bahwa Kurangnya Minat dan Motivasi Belajar Siswa. Terdapat siswa yang malas belajar, kurang menyukai pembelajaran PPKn, malas mengerjakan tugas, cepat merasa bosan ketika belajar, siswa juga kurang berinteraksi bersama temannya di kelas, kurangnya kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran.

Padahal Motivasi belajar sangat penting untuk dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar dikarenakan motivasi belajar akan berdampak positive bagi siswa. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka akan menghasilkan prestasi belajar yang baik. Motivasi belajar menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran, tanpa adanya sebuah motivasi belajar pada diri siswa tentu akan merasa cepat bosan serta tidak bersemangat dalam proses pembelajaran Adapun faktor yang berasal dari dalam seperti hasrat serta kemauan untuk mencapai suatu pencapaian, serta berupa sebuah semangat dalam memenuhi kebutuhan belajar, sedangkan faktor luar seperti penghargaan, lingkungan yang mendukung, serta sebuah aktivitas yang menyenangkan (Cakranegara et al., 2018).

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa akan belajar dengan lebih baik ketika mereka aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan dapat mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi. Smart Box memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui interaksi dan kolaborasi, yang merupakan esensi dari pembelajaran konstruktivis. Serta upaya dalam mengatasi permasalahan, tantangan dan hambatan dalam proses pembelajaran PPKn di SD N Ngandu Simo Boyolali.

- **Upaya mengatasi kejenuhan belajar siswa kelas IV di SD Negeri Ngrandu akibat dominasi guru dalam pembelajaran**

Upaya guru untuk memilih metode yang tepat dalam mendidik siswa adalah dengan menyesuaikan kondisi psikis dan karakteristik masing-masing siswa dan guru juga harus mengusahakan agar materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa mudah diterima oleh mereka. Dengan menerapkan pendekatan metode yang bervariasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang

relevan dan menarik. Misalnya, guru dapat menerapkan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kolaboratif dengan cara menghadirkan kegiatan yang melibatkan media pembelajaran atau media manipulatif. (Susilowati, 2014) mengungkapkan bahwa media manipulatif merupakan sarana penunjang keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah, serta dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan membantu guru dalam menjelaskan materi baik yang bersifat konkret maupun abstrak. Misalnya, dengan cara siswa bekerja kelompok untuk membuat poster tentang nilai-nilai Pancasila, mereka bisa merancang poster atau mindmapping dengan alat gambar atau cat warna yang menarik, karena kegiatan ini bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan dan kreatif bagi siswa, sehingga siswa akan terlibat langsung oleh kegiatan belajar dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi. Sebagaimana yang diungkapkan (Apriliani et al., 2024) bahwa dengan penerapan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Selain itu, dengan diterapkannya strategi games atau ice breaking dapat menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan ice breaking di kelas IV SD Negeri Ngrandu Simo Boyolali akan sangat membantu dalam menciptakan suasana yang menyenangkan, kreatif, dan dinamis pada siswa dan siswa tidak akan merasa bosan atau mengantuk. Sebagaimana (Reski Wening Asmarani et al., 2023) mengungkapkan bahwa ice breaking dalam pembelajaran di kelas digunakan untuk mencairkan suasana, menjaga konsentrasi belajar, meningkatkan motivasi belajar, serta dapat digunakan untuk menajamkan ingatan dalam pelajaran pada siswa.

Metode ceramah interaktif merupakan pendekatan yang sangat sesuai untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Menurut (Gani & Saddam, 2020), metode yang interaktif akan meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa. Dengan menggunakan metode ini, guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan suasana di mana siswa merasa didorong untuk berpartisipasi aktif.

Hal ini dapat mengurangi kebosanan yang sering terjadi pada ceramah konvensional, serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pendapat dan pertanyaan mereka. Selain itu, diskusi yang muncul selama proses ceramah interaktif sangat penting untuk memperdalam pemahaman siswa. (M. Misdar, 2015) menekankan bahwa interaksi antara guru dan siswa harus bersifat komunikatif dan edukatif. Diskusi ini memungkinkan siswa untuk membahas soal yang relevan dan tidak keluar dari konteks, sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih menyeluruh. Sejalan dengan pendapat (Rikawati & Sitinjak, 2020) yang menyatakan bahwa metode ceramah efektif untuk menyampaikan informasi baru, integrasi elemen interaktif dalam ceramah akan membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

- **Upaya meningkatkan Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran.**

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurut (Hasanah et al., 2020), TGT melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, serta memfasilitasi peran siswa sebagai tutor sebaya. Unsur permainan yang terdapat dalam model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terbukti dengan meningkatnya aktivitas positif siswa selama pembelajaran. Sejalan dengan pendapat

(Cakranegara et al., 2018), tujuan utama metode permainan adalah untuk menarik perhatian siswa dan mengurangi kebosanan, sehingga mereka lebih tertarik pada materi yang diajarkan.

Dengan adanya kompetisi dan penghargaan bagi individu maupun kelompok, siswa termotivasi untuk belajar dan berusaha memahami materi. Hal ini didukung oleh pendapat (Mukminah et al., 2020) yang menyatakan bahwa bermain merupakan metode belajar yang paling efektif bagi anak, terutama di kelas bawah, karena suasana yang nyaman dan menyenangkan memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih baik.

- **Upaya untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar**

Dalam menghadapi keterbatasan sumber belajar, guru memiliki peran yang sangat penting dalam memodifikasi metode pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis masalah. Dalam metode ini, guru dapat memanfaatkan situasi nyata yang dihadapi siswa sehari-hari sebagai konteks belajar yang relevan. (Tarbiyah et al., 2023) mengatakan bahwa dengan menerapkan pendekatan berbasis masalah proses pembelajaran tidak hanya menjadi sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam berpikir kritis.

Siswa diajak untuk menganalisis berbagai isu yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, seperti keadilan, persatuan, dan toleransi. Melalui diskusi kelompok dan kolaborasi dalam mencari solusi, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep Pancasila secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini dapat meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya nilai-nilai Pancasila dalam membangun karakter dan sikap positif dalam masyarakat.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar adalah dengan menggunakan media benda konkret. Salah satu media konkret yang dapat digunakan adalah diorama. Menurut (Rosmiati, 2020) bahwa diorama merupakan kenampakan yang menggambarkan keadaan sebenarnya dalam bentuk tiga dimensi. Tujuan menggunakan media diorama dalam pembelajaran yaitu dalam penyampaian pembelajaran menggambarkan keadaan yang sesungguhnya sehingga peserta didik lebih paham. Media diorama dapat memberikan konsep seutuhnya pada anak, selain itu juga menarik minat serta ketertarikan siswa terhadap apa yang sedang dipelajari (Pentianasari & Firmannandya, 2022). Penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, penggunaan media tersebut dapat menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari karena bentuknya menarik sehingga siswa untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran (Kisma et al., 2020).

- **Upaya Mengatasi Permasalahan Tentang Keterbatasan Fasilitas Sekolah**

Keterbatasan Fasilitas di SD Ngrandu Simo Boyolali menjadi masalah yang sangat penting. Keterbatasan sarana dan prasarana ini membuat pembelajaran di SD tersebut menjadi kurang optimal dan tidak mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk itu perlu adanya tindak lanjut dari pemerintah, sekolah, lembaga pendidikan, maupun orang tua peserta didik. Peserta didik akan lebih terbantu dengan dukungan sarana prasarana pembelajaran. Tidak semua peserta didik mempunyai tingkat kecerdasan yang bagus sehingga penggunaan sarana prasarana pembelajaran akan membantu peserta didik, khususnya yang memiliki kelemahan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

(Widiastuti, 2019) mengatakan bahwa ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan fasilitas sekolah.

Pertama, Pemerintah dapat meningkatkan anggaran dana pendidikan dan juga bisa menanggung biaya pendidikan bagi siswa yang kurang mampu, baik untuk sekolah negeri maupun swasta. Pemerintah harus memperhatikan sarana dan prasarana yang ada di daerah masing-masing apakah ada kekurangan atau kerusakan. Kedua, Sekolah dapat mengolah dana dan juga harus meminta dana kepada pemerintah sesuai dengan keadaan sarana dan prasarana yang dibutuhkan di sekolah tersebut. Ketiga, Lembaga Pendidikan juga dapat melakukan upaya yaitu di setiap daerah harus mendata sekolah-sekolah yang ada disekitar untuk mengetahui sarana dan prasarana yang kurang dan perlu ditambah atau diperbaiki lagi.

Selain itu, dikarenakan terbatasnya fasilitas yang dimiliki sekolah seperti LCD dan laptop/komputer. Guru juga bisa menerapkan Model Pembelajaran student teams achievement division (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal. Atau yang disebut Dengan bekerja kelompok siswa akan lebih bebas bertanya terhadap teman kelompoknya tentang materi yang belum dikuasainya. Model student teams achievement division (STAD) merupakan model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas siswa untuk mengemukakan pendapat, ide, dan gagasan dalam pembelajaran (Maulana & Akbar, 2017). Guru juga dapat menerapkan model pembelajaran yang berhubungan dengan dunia nyata.

- **Upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV di SD N Ngrandu.**

Dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, seperti yang dikatakan (A. J. Nasution et al., 2023) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa adalah media Ular Tangga Edukatif. Menurut (Anggraeni et al., 2024) permainan ular tangga adalah mainan konservatif yang sering dimainkan oleh peserta didik waktu kecil. Ular tangga modifikasi dijadikan bentuk permainan edukasi yang menarik dan sederhana untuk dipahami, disempurnakan melalui visual yang menawan, membuat menarik, dan menyenangkan untuk tujuan pendidikan. Permainan interaktif ini melibatkan tiga komponen penting, yaitu dadu, pion mainan, dan papan permainan ular tangga, serta melibatkan partisipasi dua orang atau lebih.



(Afifah & Hartatik, 2019) mengatakan bahwa belajar sambil bermain adalah salah satu upaya dalam menyampaikan materi kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah. Dengan demikian belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang efektif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran. Mengingat bahwa bermain merupakan dunia anak-anak, salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah permainan ular tangga edukasi.

KESIMPULAN

Penelitian studi kasus ini menunjukkan bahwa media pembelajaran "Smart Box" merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Smart Box berkontribusi pada beberapa aspek penting dalam proses pembelajaran PPKn.

Smart Box terbukti dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media ini membuat pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, kegiatan kelompok, dan sesi tanya jawab. Keaktifan siswa ini meliputi keterlibatan dalam pembelajaran, keberanian mengajukan pertanyaan, serta kemauan untuk menyampaikan pendapat. Penggunaan Smart Box membantu mengembangkan keterampilan kolaborasi dan interaksi sosial siswa. Melalui kegiatan kelompok dan aktivitas kolaboratif lainnya, siswa belajar untuk bekerja sama, saling mendengarkan, dan menghargai pendapat teman. Hal ini berperan dalam membentuk lingkungan belajar yang lebih inklusif dan meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Media pembelajaran Smart Box yang dilengkapi dengan berbagai elemen visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep dasar PPKn, seperti nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban, serta peran dalam masyarakat. Siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan relevan.

Penelitian studi kasus ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran, seperti Smart Box, memiliki potensi besar untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas pemahaman siswa. Bagi para pendidik, temuan ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial, kolaboratif, dan akademik siswa. Namun, penelitian studi kasus ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas, sehingga disarankan agar penelitian

studi kasus lebih lanjut dilakukan dengan cakupan yang lebih luas serta metode campuran yang melibatkan pengukuran kuantitatif untuk menilai dampak Smart Box secara objektif. Penelitian ini juga dapat diperluas ke mata pelajaran lain, sehingga penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Smart Box dapat memberikan dampak positif yang lebih luas dalam pendidikan dasar di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Permainan Ular Tangga Digital pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). 319235-Pengaruh-Minat-Belajar-Siswa-Terhadap-Ha-F39D0B71. *Mitra PGMI*, 6(1), 76–91. <https://media.neliti.com/media/publications/319235-pengaruh-minat-belajar-siswa-terhadap-ha-f39d0b71.pdf>
- Apriliani, M., Putri, S. A., & Unzzila, U. (2024). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i10.231>
- Astuti, M. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv a Sdit Al-Qur' Aniyah. In *Skripsi*.
- Cakranegara, S. D. N., Munawarah, B. S., Witono, H., & Jiwandono, I. S. (2018). *Belajar Siswa Mata Pelajaran Ppkn Kelas V. x(x)*, 1–13. <https://doi.org/10.29303/prospek.vxix.xx>
- Fiantika, Wasil M, Jumiyati, Honesti, Wahyuni, Jonata, E. a. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasini* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i1.1849>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani3, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308.

<https://doi.org/10.52434/jp.v14i1.913>

- Jonathan Saswono. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, Maret, 63.
- Junaedi Ifan. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Jisamar, VOL. 3 NO. 2(2)*, 19–25.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 635–642. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>
- M. Misdar. (2015). Revitalisasi Interaksi Pedagogik Guru dengan Siswa dalam Pembelajaran. *Tadrib, Volume 1*, 1.
- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 283–295. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maulana, P., & Akbar, A. (2017). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Pesona Dasar (Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora)*, 5(2), 46–59.
- Moleong, L. (2006). Metode Penelitian. *Raden Fatah.Ac.Id*, 1–23. <https://repository.radenfatah.ac.id/19077/3/3.pdf>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nasution, A. J., Septya, J. D., Uswah, F., Widyaningsih, A., & Gusnirwan, H. (2023). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PPKn di Prestige Bilingual School Kota Medan . *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 118–126. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3153>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1–213.
- Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V-F Di SDN Tanah Kelikedinding V Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 534–551.
- Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 9758–9762.
- Pratiwi, nuning. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah DInamika Sosial*, 1, 213–214.
- Putri Pramestia Ningrum, & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Reski Wening Asmarani, Ervina Eka Subekti, & Ida Dwijayanti. (2023). Efektifitas Ice Breaking Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas Ii Di Sdn Pandeanlamper 03 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5113–5123.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1300>

- Ridwan, S. L. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 637–656. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.201>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Risanatul, R., & Junaidi, J. (2022). Penyebab Peserta Didik Tidak Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 327–335. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.74>
- Rosmiati, R. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Islamic Resources*, 16(2), 222. <https://doi.org/10.33096/jiir.v16i2.26>
- Rusydi Ananda, Fitri, H. (2020). Variabel Belajar. In *Pusdikra Mitra Jaya*.
- Susilowati, N. (2014). Penggunaan Media Manipulatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di POS PAUD MELATI Kecamatan Regol Kota Bandung). *Empowerment : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(2), 152–161. e-journal.stkipsiliwangi.ac.id
- Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Islam, U., Raden, N., & Lampung, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan. 8(2), 104–116.
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Widiastuti. (2019). Mengatasi Keterbatasan Sarana Prasarana Pada Pembelajaran. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 140–155.
- Yuniarsih, R., & Kamaludin, K. (2021). Pengaruh Gaya Belajar dan Pemanfaatan Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(2), 311–317. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.2814>