Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page: 44067-44071

Pengaruh Penggunaan Media Smart Box Terhadap Pemahaman Materi Lambang Garuda Pancasila Pada Siswa Kelas II SD

Nurhaliza Fauziah Iriyanti[1], Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., M.H.[2], Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.[3]

[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPI Kampus Cibiru
[2] Dosen Pembimbing I, UPI Kampus Cibiru
[3] Dosen Pembimbing II, UPI Kampus Cibiru
Email Korespondensi: nurhaliza@upi.edu

Published: August , 2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas rendah terhadap materi simbolik, khususnya makna lambang negara, yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Smart Box terhadap pemahaman materi lambang Garuda Pancasila pada siswa kelas II SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain kelompok eksperimen (II A) dan kontrol (II B) di SDN Cibiru 08. Instrumen pengumpulan data berupa tes pemahaman (pre-test dan post-test) yang dianalisis secara statistik menggunakan IBM SPSS versi 31. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media Smart Box, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 62,30 menjadi 82,30. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat pemahaman yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (thitung = 3,775, Sig. < 0,001). Melalui aktivitas manipulatif dan visual konkret, Smart Box terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep simbolik Garuda Pancasila pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Smart Box, Pemahaman Konsep, Lambang Garuda Pancasila, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

This research is motivated by the low understanding of lower-grade students towards symbolic material, especially the meaning of the state symbol, caused by conventional learning that is abstract. This study aims to analyze the effect of using Smart Box media on understanding the Garuda Pancasila symbol material in grade II elementary students. The research method used is a quasi-experimental with an experimental group (II A) and control group (II B) at SDN Cibiru 08. The data collection instrument is a comprehension test (pre-test and post-test) analyzed statistically using IBM SPSS version 31. The results showed that there was a significant positive effect of using Smart Box media, indicated by an increase in the average score of the experimental class from 62.30 to 82.30. Furthermore, there was a significant difference in understanding between the experimental and control classes (t-count = 3.775, Sig. < 0.001). Through concrete manipulative and visual activities, Smart Box proved effective in improving understanding of the symbolic concept of Garuda Pancasila in grade II elementary school students.

Keywords: Smart Box Media, Concept Understanding, Garuda Pancasila Symbol, Pancasila Education.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan identitas nasional peserta didik. Pada jenjang kelas rendah, salah satu materi utama yang harus dipahami siswa adalah lambang negara Garuda Pancasila beserta makna setiap sila. Menurut Samani dan Hariyanto

(2013), pembelajaran nilai dan simbol kebangsaan harus dilakukan melalui pendekatan yang konkret dan bermakna, karena anak usia dini belum mampu memahami konsep abstrak secara penuh. Piaget (dalam Santrock, 2019) menjelaskan bahwa anak usia kelas rendah berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan media dan aktivitas manipulatif untuk memahami konsep simbolik.

Dalam praktiknya, pembelajaran Pancasila di kelas II SD masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan gambar statis dalam buku paket. Model penyampaian satu arah tersebut sering kali tidak mampu memenuhi gaya belajar anak yang membutuhkan pengalaman konkret dan interaksi langsung (Arsyad, 2019). Akibatnya, banyak siswa mampu menyebutkan sila-sila Pancasila, tetapi belum mampu menghubungkan simbol pada Garuda Pancasila dengan makna nilai yang dikandungnya.

Media Smart Box hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Smart Box adalah media pembelajaran berbasis kotak edukatif yang berisi kartu, simbol, permainan sederhana, dan aktivitas manipulatif yang dirancang agar siswa belajar melalui pengalaman langsung. Mayer (2020) dalam teori multimedia learning menegaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, verbal, dan aktivitas fisik mampu meningkatkan retensi dan pemahaman konsep secara signifikan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil positif terkait penggunaan Smart Box. Shofiyah (2021) menemukan bahwa Smart Box mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menyediakan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Pritania dan Wargahadibrata (2022) menyatakan bahwa Smart Box efektif meningkatkan pemahaman murid terhadap materi Pancasila karena melibatkan aktivitas observasi, menyusun, dan diskusi kelompok kecil. Namun, kebanyakan penelitian terdahulu masih difokuskan pada siswa kelas III hingga V, sementara penelitian pada kelas II yang berkaitan langsung dengan pemahaman lambang negara masih terbatas. Kesenjangan penelitian ini perlu dijawab melalui studi yang lebih fokus dan relevan dengan kebutuhan perkembangan usia dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh penggunaan media Smart Box terhadap pemahaman materi lambang Garuda Pancasila pada siswa kelas II SD, dan (2) mengetahui perbedaan tingkat pemahaman antara siswa yang menggunakan media Smart Box dengan siswa yang tidak menggunakannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen (Creswell, 2014). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih tanpa randomisasi.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II di SDN Cibiru 08, Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas II A sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas II B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan menggunakan media Smart Box, sedangkan kelas kontrol menggunakan media video edukatif.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap: (1) Tahap persiapan meliputi studi lapangan, penyusunan instrumen, dan uji coba soal; (2) Tahap pelaksanaan meliputi pemberian pre-test, perlakuan (*treatment*), dan pemberian post-test; (3) Tahap akhir meliputi analisis data dan penarikan kesimpulan.

Instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan 20 soal valid dengan koefisien korelasi antara 0,432 hingga 0,905, dan uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,737 (kategori cukup). Data dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene's Test), uji paired sample t-test, dan uji independent sample t-test dengan bantuan software IBM SPSS versi 31.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media Smart Box terhadap pemahaman siswa. Berikut adalah rangkuman hasil penelitian:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Variabel	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata Pre-test	62,30	60,40
Rata-rata Post-test	82,30	74,20
N-Gain Rata-rata	0,5392 (Sedang)	0,2700 (Rendah)
Uji Paired t-test	t = -6,161 (Sig. < 0,001)	t = -5,591 (Sig. < 0,001)
Uji Independent t-test	t = 3,775 (Sig. < 0,001)	

Berdasarkan Tabel 1, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai yang lebih tinggi (62,30 menjadi 82,30) dibandingkan kelas kontrol (60,40 menjadi 74,20). Hasil uji paired t-test pada kelas eksperimen menunjukkan nilai t = -6,161 dengan sig. < 0,001, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan Smart Box. Hal ini diperkuat dengan nilai N-Gain kelas eksperimen (0,5392) yang termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol (0,2700) termasuk kategori rendah.

Hasil uji independent t-test menunjukkan nilai t = 3,775 dengan sig. < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara siswa yang menggunakan Smart Box dengan siswa yang menggunakan media video edukatif. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih baik secara signifikan.

Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

Kelas	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Eksperimen	62,30	82,30	+20,00
Kontrol	60,40	74,20	+13,80

3.2 Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa media Smart Box memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman materi lambang Garuda Pancasila pada siswa kelas II SD. Keberhasilan ini didukung oleh karakteristik media Smart Box yang mengintegrasikan aspek visual, manipulatif, dan interaktif, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget dan teori pembelajaran multimedia Mayer.

Secara konseptual, keberhasilan media Smart Box didukung oleh karakteristik fisiknya yang mengutamakan aspek visual-spasial. Penelitian Pratama (2021) mengungkapkan bahwa peragaan visual yang kaya warna dan berbentuk tiga dimensi secara signifikan mampu menarik perhatian anak usia dini dan kelas rendah. Di samping aspek visual, sifat media Smart Box yang dapat disentuh, digeser, dan dicocokkan (aktivitas manipulatif) memegang peran krusial. Rahmawati dan Kurniawan (2022) menegaskan bahwa pelibatan motorik halus melalui aktivitas fisik dengan media konkret akan membantu otak anak mengasosiasikan tindakan fisik tersebut dengan konsep abstrak yang sedang dipelajari.

Temuan ini sejalan dengan teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia kelas rendah berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan bantuan objek fisik untuk

memahami konsep abstrak. Media Smart Box bertindak sebagai jembatan manipulatif yang mengubah informasi abstrak menjadi pengalaman nyata yang mudah dipahami. Sari dan Fitria (2023) menyatakan bahwa kegagalan penanaman nilai-nilai dasar negara pada siswa kelas rendah sering kali disebabkan oleh pemaksaan cara berpikir abstrak pra-dewasa kepada anak-anak.

Peningkatan pemahaman ini juga diperkuat oleh Teori Pembelajaran Multimedia Mayer (2020) yang menyatakan bahwa integrasi elemen visual, verbal, dan aktivitas fisik secara simultan dapat mengoptimalkan kapasitas kognitif serta retensi memori siswa. Aktivitas yang bervariasi dalam Smart Box berhasil mencegah kejenuhan mental dan menurunkan tingkat beban kognitif siswa (Utami, 2020).

Selain itu, hasil penelitian ini juga memvalidasi temuan empiris terdahulu oleh Shofiyah (2021) serta Pritania dan Wargahadibrata (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan Smart Box interaktif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman materi Pancasila. Penelitian terbaru oleh Saofah et al. (2024) mengemukakan bahwa media berbasis Smart Box teruji sangat efektif dalam merekonstruksi materi pembelajaran yang abstrak menjadi visualisasi konkret yang mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar.

Perbedaan pemahaman yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol juga membuktikan bahwa visualisasi pasif (video edukatif) tidak cukup kuat untuk meretensi materi lambang negara yang sarat simbol makna. Penelitian Kurniawati (2021) membuktikan bahwa kelas dengan media berbasis aktivitas fisik taktil selalu menunjukkan pencapaian akademik yang lebih konsisten dibandingkan kelas yang hanya menggunakan stimulus audio visual. Hal ini sesuai dengan Teori Belajar Konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar bermakna terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi fisik dengan lingkungan belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, dan analisis statistik, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media Smart Box terhadap pemahaman materi lambang Garuda Pancasila pada siswa kelas II SD. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 62,30 menjadi 82,30 serta hasil uji paired t-test ($t = -6{,}161$; $Sig. < 0{,}001$).
2. Terdapat perbedaan tingkat pemahaman yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Smart Box dengan siswa yang menggunakan media video edukatif (kelas kontrol). Hal ini dibuktikan dengan hasil uji independent t-test ($t = 3{,}775$; $Sig. < 0{,}001$) yang menunjukkan rata-rata N-Gain kelas eksperimen (0,5392) lebih tinggi daripada kelas kontrol (0,2700).

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. **Bagi Pendidik:** Guru kelas rendah disarankan untuk mengintegrasikan media manipulatif seperti Smart Box ke dalam proses pembelajaran, terutama pada materi-materi abstrak. Penggunaan Smart Box perlu dikombinasikan dengan media video edukatif sebagai pengantar, namun tetap menempatkan aktivitas konkret sebagai inti pembelajaran.
2. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Disarankan untuk memperluas cakupan variabel penelitian ke ranah afektif dan psikomotorik, melakukan *delayed post-test* untuk menguji retensi jangka panjang, serta menerapkan media Smart Box pada populasi dan sampel yang lebih luas dengan berbagai karakteristik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Kurniawati, T. (2021). Efektivitas media taktil terhadap pemahaman konsep simbolik siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145-158.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Piaget, J. (1976). *The grasp of consciousness: Action and concept in the young child*. Harvard University Press.

Pratama, R. (2021). Visualisasi tiga dimensi dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 78-92.

Pritania, G., & Wargahadibrata, A. (2022). Efektivitas penggunaan media edukatif smart box materi Pancasila melalui metode observasi dan kelompok kecil di sekolah dasar. *Jurnal Teori dan Praktis Pembelajaran*, 7(1), 52-64.

Rahmawati, S., & Kurniawan, B. (2022). Motorik halus dan pemahaman konsep abstrak pada siswa kelas rendah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 15(3), 211-225.

Samani, M., & Hariyanto. (2013). *Konsep dan model pendidikan karakter*. PT Remaja Rosdakarya.

Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.

Saofah, T., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2024). Pengembangan media Smart Box berbasis Science Environment Technology Society (SETS) dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 357-365.

Sari, D. P., & Fitria, N. (2023). Media manipulatif dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 112-125.

Shofiyah, S. (2021). Penggunaan media smart box untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar materi Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2341-2352.

Utami, T. (2020). Beban kognitif dan efektivitas media visual-manipulatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 201-215.