

**PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF KELAS V SD MATERI PELAKSANAAN PELAKSANAAN HAK DAN KEWAJIBAN DI SEKITAR KITA UPT SD NEGERI 064986 MEDAN T.A 2024/2025**Rika Mawarni<sup>1</sup>, Rita Destini<sup>2</sup>, Elia Putri<sup>3</sup>, Rahmi Diah<sup>4</sup><sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-WashliyahEmail: [rikamawarni6@gmail.com](mailto:rikamawarni6@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana penggunaan media *Smart Box* dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V, khususnya pada materi tentang pelaksanaan hak dan kewajiban di lingkungan sekitar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana media *Smart Box* berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan melibatkan 18 siswa kelas V A di UPT SDN 064986 Medan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa setelah diterapkannya media *Smart Box*. Pada tahap pra-siklus, ketuntasan belajar siswa tercatat sebesar 61%. Namun, pada siklus I justru mengalami penurunan menjadi 55%, yang kemudian meningkat tajam pada siklus II hingga mencapai 89%. Pencapaian ini melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu sebesar 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Smart Box* berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam materi pelaksanaan hak dan kewajiban di sekitar kita.

**Kata Kunci:** Media *Smart Box*, Hasil Belajar Kognitif, Materi Pelaksanaan Hak Dan Kewajiban Di Sekitar Kita.

**Abstract:** This research is motivated by the still minimal use of learning media in Pancasila Education subjects. The purpose of this study is to describe how the use of *Smart Box* media can help improve cognitive learning outcomes of fifth grade students, especially on the material on the implementation of rights and obligations in the surrounding environment. In addition, this study also aims to measure the extent to which *Smart Box* media contributes to improving students' understanding of the material. This study uses a Classroom Action Research (CAR) approach with the Kemmis and McTaggart model, which includes four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The study was conducted in two cycles and involved 18 fifth grade students at UPT SDN 064986 Medan. The results showed a significant increase in student learning completeness after the implementation of *Smart Box* media. At the pre-cycle stage, student learning completeness was recorded at 61%. However, in cycle I it actually decreased to 55%, which then increased sharply in

*cycle II to reach 89%. This achievement exceeds the previously set success indicator, which is 85%, so it can be concluded that the use of Smart Box media has succeeded in improving students' cognitive learning outcomes in the material on the implementation of rights and obligations around us.*

**Keywords:** *Smart Box Media, Cognitive Learning Outcomes, Material On The Implementation Of Rights And Obligations Around Us.*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan istilah yang sangat umum digunakan dalam dunia pendidikan. Secara sederhana, belajar dapat dipahami sebagai proses di mana siswa berupaya mencapai tujuan pembelajaran melalui interaksi mereka dengan lingkungan belajar, berbagai sumber belajar, serta guru yang membimbing mereka. Interaksi ini berperan penting dalam membentuk perubahan perilaku pada diri siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Nursari (2019), proses belajar bisa mengubah siswa dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dan dari yang belum terbiasa menjadi terbiasa. Dalam proses ini, kemampuan mental dan kognitif siswa sangat berperan, karena keduanya digunakan untuk memahami dan menyerap materi pelajaran (Susanto & Radiallahuanha, 2021). Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif juga berkontribusi besar dalam membentuk siswa yang kritis, mandiri, dan aktif dalam pembelajaran (Sitepu et al., 2023). Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, para guru kerap menggunakan berbagai model, strategi, pendekatan, dan media pembelajaran (Nugraha et al., 2022). Salah satu kunci keberhasilan dalam proses belajar adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, karena media dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

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

mempelajari hal yang menjadi tujuan pembelajaran (Nugraha & Solihin, 2017).

Tercapainya tujuan pembelajaran tentu dilihat dari perolehan hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan segala aspek yang dikuasai peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dilihat melalui perolehan kemampuan peserta didik setelah pembelajaran dilakukan. Sejalan dengan Fauhah dan Rosy, menurut Soedirdjato dalam (Wicaksono & Iswan, 2019), hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan berdasar penetapan tujuan pembelajaran sebelumnya. Tingkat perhatian serta pemahaman materi berdampak pada hasil belajar yang dibantu dengan media (Hanifah & Rahmadiyah, 2022). Sayangnya, tidak sedikit guru yang tidak menggunakan media saat menyampaikan materi pembelajaran termasuk juga pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila kini menjadi sebutan baru bagi mata pelajaran PPKn dalam Kurikulum Merdeka. Di jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan konsep, tetapi juga menanamkan nilai, norma, dan moral kepada siswa (Azizah et al., 2020). Dalam konteks kehidupan bermasyarakat, norma dipahami sebagai aturan yang menjadi pedoman dalam bertingkah laku. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah untuk membentuk karakter bangsa dan menumbuhkan semangat nasionalisme yang berlandaskan nilai-nilai demokrasi serta norma-norma yang hidup dalam masyarakat, termasuk nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Riadin & Permadi, 2019). Dengan kata lain, selain memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan, menjaga dan memperkuat jati diri serta karakter bangsa juga menjadi bagian penting dalam proses pendidikan (Hanifah & Syaiba, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V A di UPT SDN 064986 Medan, peneliti menemukan bahwa masih ada beberapa kendala dalam penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satu masalah utamanya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, yang berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Mertayasa (2022) juga menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa berkaitan dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran serta pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Hal ini sejalan dengan temuan Trisari dan Supriyatno (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang terlalu didominasi oleh guru, terbatasnya media pembelajaran, dan kurangnya inovasi menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, cepat bosan, bahkan kehilangan minat terhadap pelajaran.

Melihat permasalahan yang ada, peneliti melihat peluang untuk mencoba solusi melalui

penggunaan media *Smart Box* dalam proses pembelajaran. Media ini diyakini bisa meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Puspitasari (dalam Rahayuningsih et al., 2019), *Smart Box* atau yang sering disebut juga "*Smart Box*", merupakan media berbentuk balok yang memiliki dua sisi, di mana di dalamnya terdapat alat bantu berupa kartu. Media ini memang dirancang untuk membuat pembelajaran terasa lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. *Smart Box* sendiri merupakan alat bantu yang digunakan guru selama proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Di dalamnya terdapat gambar dan materi yang disusun sedemikian rupa agar mudah dipahami (Basori, 2020). Menurut Harnanto (dalam Rahayuningsih et al., 2019), penggunaan media *Smart Box* memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah membantu meningkatkan hasil belajar siswa, karena media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membantu siswa lebih fokus dan berkonsentrasi selama pelajaran berlangsung.

Media *Smart Box* sebelumnya belum pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas, dan inilah yang menjadi alasan mengapa media ini dipilih untuk diteliti. Media *Smart Box* yang digunakan peneliti memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan media serupa yang pernah digunakan oleh peneliti lain. Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang disajikan dan konten interaktif yang terdapat di dalam kotak tersebut. Saat barcode pada kotak dipindai, siswa dapat mengakses materi bacaan dan video pembelajaran yang telah disiapkan. Selain itu, di dalamnya juga tersedia kartu hak dan kewajiban, serta berbagai permainan seperti memasang dan mencocokkan kartu, yang membuat proses belajar jadi lebih menyenangkan. Pemilihan media *Smart Box* ini dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan permasalahan yang ditemukan sebelumnya. Dengan pendekatan belajar sambil bermain, siswa tidak hanya lebih tertarik mengikuti pelajaran, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam semangat belajar mereka yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar kognitif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan serta temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana penggunaan media *Smart Box* dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD, khususnya dalam memahami materi pelaksanaan hak dan kewajiban di lingkungan sekitar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur sejauh mana efektivitas media *Smart Box* dalam mendukung pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Diharapkan, melalui pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih

menarik dan bermakna bagi siswa

### METODE PENELITIAN

Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode pilihan yang diterapkan peneliti. Pendeskripsian suatu masalah setelah pengambilan tindakan nyata dalam menyelesaikan masalah adalah tujuan dari PTK (Arikunto, 2010). Peningkatan hasil belajar diupayakan dalam PTK dengan peningkatan proses pembelajaran dan kualitas pendidikan. Kemmis dan McTaggart yang dikembangkan tahun 1998 adalah desain yang digunakan peneliti ada pada Gambar 1. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan tahapan dalam desain yang terus dilakukan hingga target yang diinginkan tercapai (Fatah et al., 2023).



Gambar 1. Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilakukan di UPT SDN 064986 Medan yang berada di Sumedang Utara, Kecamatan Timbangan Deli. Semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 adalah waktu pelaksanaan penelitian. Sejumlah 18 peserta didik kelas V A UPT SDN 064986 Medan menjadi subyek dalam penelitian.

Pengamatan atau observasi, tes dan wawancara adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V A UPT SDN 064986 Medan. Kemudian, saat pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan media *Smart Box*, guru melakukan pengamatan kepada peneliti dan peneliti melakukan pengamatan kepada peserta didik. Selanjutnya, pemberian tes berbetuk pilihan banyak sejumlah 10 soal.

Analisis data kualitatif dan kuantitatif adalah cara analisis data yang digunakan peneliti. Reduksi data (reduction), penyajian data (data display), penyimpulan data (conclusion drawing/verification) merupakan cara analisis data kualitatif yang digunakan peneliti untuk analisis hasil wawancara dengan guru kelas.

Adapun, pengkategorian hasil observasi guru berdasarkan perolehan persentase pada tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Box* seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Observasi

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Statistik deskriptif adalah cara dalam menganalisis data kuantitatif dengan tujuan menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dan menghitung rata-rata hasil belajar peserta didik.

Berikut rumus menghitung rata-rata hasil belajar.

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :  $\bar{x}$  = rata-rata hitung  
 $x = n$   
 $\sum Xi$  = jumlah seluruh nilai  
 $n$  = jumlah data

Berikut rumus menghitung persentase ketuntasan belajar.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = persentase hasil belajar  
 $F$  = jumlah peserta didik yang tuntas  
 $N$  = jumlah keseluruhan peserta didik

Kemudian, dilakukan pengkategorian persentase ketuntasan belajar berdasarkan perolehan hasil persentase ketuntasan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 2. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar

Persentase Ketuntasan	Kategori
>85%	Sangat Tinggi
61% - 84%	Tinggi
45% - 61%	Sedang
26% - 44%	Rendah
<25%	Sangat Rendah

Dalam memperoleh validitas data peneliti menggunakan triangulasi dan expert opinion. Analisis literatur berupa atrikel dan jurnal penelitian terkait pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Box* serta melakukan wawancara dengan guru kelas terkait dengan media pembelajaran merupakan triangulasi yang dilakukan peneliti, sedangkan expert opinion dilakukan dengan meminta saran dan masukan kepada ahli dalam hal ini adalah dosen pembimbing

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pra-Siklus

Hasil wawancara yang diperoleh dengan guru di kelas V A UPT SDN 064986 Medan yaitu kendala keterbatasan media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran inovatif yang kurang berakibat pada rendah antusias belajar sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data nilai dari guru menunjukkan bahwa belum tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan yakni 75. Menurut data nilai, 10 dari 18 peserta didik belum tuntas. Perolehan kategori sedang, persentase 61%, rata-rata 79, skor tertinggi 89 dan skor terendah 73.

#### Siklus I

Penelitian ini mencakup berbagai tahapan penting yang dimulai dari desain dan pemilihan materi yang akan dimasukkan ke dalam media *Smart Box*. Setelah itu, peneliti melakukan pembuatan media *Smart Box*, disertai dengan penentuan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk mendukung proses pembelajaran yang terstruktur, peneliti juga menyusun modul ajar, merancang alur kegiatan pembelajaran, serta menyiapkan lembar observasi bagi guru, baik x 100% untuk tahap perencanaan maupun pelaksanaan. Selain itu, peneliti juga

membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan alat evaluasi guna mengukur pemahaman siswa secara lebih menyeluruh. Gambar 2 di bawah ini menunjukkan contoh media *Smart Box* yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Gambar 2. Media *Smart Box*

Tanggal 14 April 2025 dengan durasi 2 jam pelajaran (2x35 menit) adalah waktu pelaksanaan siklus I. Pembelajaran dilakukan sesuai modul ajar yang telah disiapkan mengikuti sintaks model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Penerapan media *Smart Box* dalam pembelajaran dilakukan dengan menscan barcode yang ada dalam media. Selanjutnya, peserta didik membaca materi dan menonton video pembelajaran yang tersedia. Selanjutnya, pembagian kelompok peserta didik dan guru mendatangi setiap kelompok untuk mencoba permainan yang ada dalam media *Smart Box*.

Dalam siklus I, peneliti telah menjadi fasilitator yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Smart Box* dilakukan dengan baik. Perolehan kategori tahap perencanaan dan pelaksanaan siklus I adalah sangat baik dengan persentase 100%.

Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa suasana kelas pada awal pembelajaran belum sepenuhnya kondusif. Hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa mengalami kesulitan saat mencoba menscan barcode pada media *Smart Box*. Guru pun harus meminta siswa untuk maju secara bergiliran ke depan dan membimbing mereka satu per satu agar memahami cara penggunaan barcode tersebut. Sebagai solusinya, guru menyarankan agar mereka bekerja sama dengan teman sebangku untuk membaca materi dan menonton video pembelajaran melalui ponsel yang bisa digunakan. Namun, dalam prosesnya, terlihat bahwa beberapa siswa keluar dari kelompok dan lebih memilih bermain sendiri. Situasi ini menjadi catatan penting bagi guru untuk lebih tegas dalam membimbing jalannya diskusi serta mendorong seluruh anggota kelompok agar aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

### **Siklus II**

Tahapan yang dilakukan peneliti, menentukan tujuan pembelajaran, menyusun modul ajar, perencanaan proses pembelajaran, menyiapkan instrumen lembar observasi guru tahap perencanaan dan pelaksanaan, menyusun LKPD dan instrumen evaluasi untuk peserta didik.

Tanggal 23 April 2025 dengan durasi 2 jam pelajaran (2x35 menit) adalah waktu pelaksanaan siklus II. Pembelajaran dilakukan sesuai modul ajar yang telah disiapkan mengikuti sintaks model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Penerapan media *Smart Box* dalam pembelajaran dilakukan dengan menscan barcode yang ada dalam media. Kemudian, peserta didik diminta untuk spin yang ada di *Smart Box*, pemilihan peserta dilakukan dengan cara spidol bergulir. Jika spidol berhenti di meja peserta didik, maka peserta didik tersebut yang menjawab hasil spinan. Selanjutnya, pembagian kelompok peserta didik dan guru mendatangi setiap kelompok untuk mencoba permainan yang ada dalam media *Smart Box*.

Dalam siklus II, peneliti telah menjadi fasilitator yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Smart Box* dilakukan dengan baik. Perolehan kategori tahap perencanaan dan pelaksanaan siklus II adalah sangat baik dengan persentase 100%.

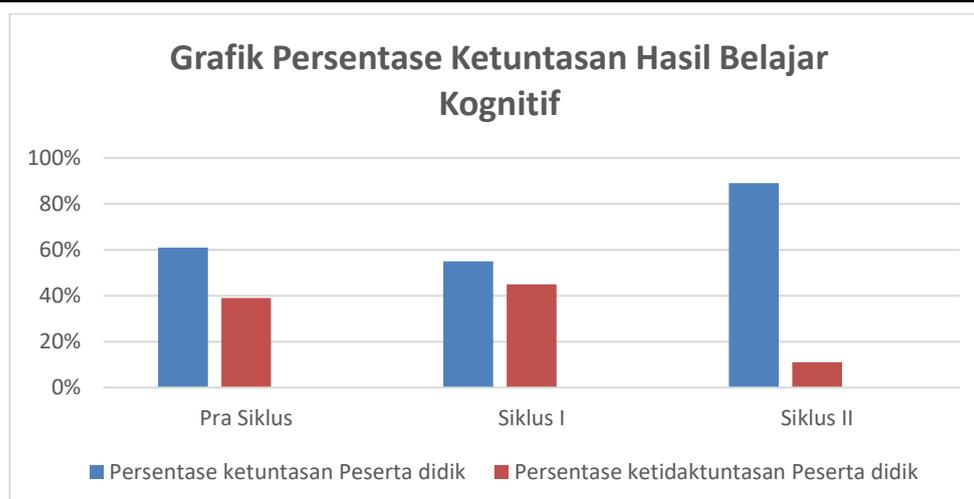
Refleksi siklus II yakni, peserta didik dapat mengondisikan diri masing-masing dan tidak keluyuran saat pembelajaran, peserta didik tidak kesulitan dalam menggunakan media *Smart Box* dan proses belajar lebih aktif.

**Hasil Belajar Kognitif**

Berikut Tabel 3 dan Gambar 3 terkait tabel dan grafik ketuntasan hasil belajar kognitif pra siklus, siklus I dan siklus II.

**Tabel 3. Hasil Belajar Kognitif Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Peserta didik tuntas	11	10	16
2.	Peserta didik belum tuntas	7	8	2
3.	Skor total	1422	1242	1548
4.	Skor tertinggi	88	86	92
5.	Skor terendah	74	64	78
6.	Nilai rata-rata	79	69	86
7.	Persentase ketuntasan	61%	55%	89%
8.	Persentase ketidaktuntasan	39%	45%	11%
9.	Kategori	Tinggi	Sedang	Sangat Tinggi



**Gambar 3. Grafik Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif**

Perolehan persentase tahap pra siklus yakni 61%. Pada siklus I, penerapan media *Smart Box* menunjukkan ketuntasan belajar dengan persentase 55%, rata-rata 69, skor tertinggi 86 dan skor terendah 64. Persentase 61% menjadi 55% menunjukkan bahwa turun dari sebelum penggunaan media *Smart Box*. 10 dari 18 peserta didik persentase 55% telah melampaui nilai KKTP dan 8 sisanya persentase 45% belum melampaui nilai KKTP. Indikator keberhasilan yang ditetapkan belum terpenuhi dilihat dari perolehan kategori rendah pada siklus I. Penetapan penerusan siklus II oleh peneliti berkaca pada hasil dan refleksi di siklus I dengan koordinasi guru.

Refleksi dari siklus I menjadi landasan penting untuk melanjutkan ke siklus II. Pada tahap pembelajaran selanjutnya ini, penggunaan media *Smart Box* menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dan berhasil mencapai ketuntasan belajar. Dari total 16 siswa, sebanyak 89% siswa berhasil melampaui nilai KKTP, sementara 11% sisanya (yakni dua siswa) masih belum mencapai standar yang ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dan pencapaian pada siklus kedua ini juga telah memenuhi indikator keberhasilan, dengan kategori pencapaian yang tergolong sangat tinggi. Berdasarkan pengamatan selama siklus I dan II, diketahui bahwa tiga siswa yang belum tuntas memiliki tantangan tersendiri, terutama karena kemampuan membaca mereka yang masih rendah. Hal ini menjadi catatan penting untuk tindak lanjut pembelajaran yang lebih bersifat individual dan adaptif terhadap kebutuhan siswa tersebut. Meskipun beberapa siswa mengalami kesulitan dalam membaca konten yang terdapat dalam media *Smart Box*, mereka tetap mampu memahami informasi yang disampaikan melalui tayangan video. Namun, keterbatasan kemampuan membaca ini tetap

memengaruhi hasil evaluasi mereka, sehingga nilai yang diperoleh pun cenderung lebih rendah. Meskipun demikian, secara keseluruhan, persentase ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 89%, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan yang sebelumnya ditetapkan, yaitu sebesar 85%. Dengan pencapaian ini, dapat disimpulkan bahwa siklus II berjalan dengan sukses dan media *Smart Box* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek kognitif.

### Pembahasan

Hasil belajar kognitif adalah keberhasilan pencapaian kompetensi berupa pengetahuan yang menjadi tolak ukur peserta didik dalam pembelajaran (Alianto et al., 2021). Rendahnya perolehan hasil belajar kognitif peserta didik materi pelaksanaan hak dan kewajiban di sekitar kita menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Temuan ini didapatkan setelah melakukan wawancara dan meminta data nilai kepada guru kelas V A UPT SDN 064986 Medan. Berdasarkan data nilai yang didapatkan masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai KKTP, sehingga peneliti memberikan solusi untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Box*.

Media *Smart Box* adalah media pilihan yang digunakan peneliti. Di dalam media *Smart Box* yang digunakan peneliti terdapat materi pelaksanaan hak dan kewajiban di sekitar kita di rumah dan di sekolah yang dapat dibaca dengan menscan barcode. Selain itu, terdapat juga video pembelajaran yang dapat ditonton peserta didik. Dalam media *Smart Box* terdapat juga kartu bergambar dan juga permainan seperti memasang dan mencocokkan kartu. Penggunaan media *Smart Box* peserta didik tidak hanya belajar tapi juga bermain karena dalam media *Smart Box* termuat juga permainan.

Pemilihan media *Smart Box* didukung dengan penelitian sebelumnya. Menurut (Sukaryanti et al., 2023), peningkatan aktivitas dengan persentase 81,15% pada peserta didik dan respon minta kategori baik dalam penggunaan media *Smart Box*. Selanjutnya, penelitian (Sulaedah et al., 2022), mengatakan dengan penggunaan media *Smart Box* tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, guru merasa terbantu sebab penyerapan materi lebih mudah oleh peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas V A UPT SDN 064986 Medan mengalami peningkatan setelah diterapkannya media *Smart Box* dalam pembelajaran. Penerapan media ini pada materi pelaksanaan hak dan kewajiban di rumah dan di sekolah memberikan dampak positif, terlihat dari persentase ketuntasan belajar yang lebih

---

tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media *Smart Box* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V, khususnya pada materi tentang hak dan kewajiban di lingkungan sekitar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan antusiasme dan semangat mereka dalam belajar. Pembelajaran pun menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna bagi siswa

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum penggunaan media *Smart Box* berada pada angka 61%. Setelah media ini diterapkan, hasil pada siklus I justru mengalami penurunan menjadi 55%. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan hingga mencapai 89%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SD, khususnya pada materi pelaksanaan hak dan kewajiban di lingkungan sekitar. Untuk itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggali lebih dalam berbagai penelitian yang sudah ada terkait penggunaan media *Smart Box* dalam proses pembelajaran. Penelitian lanjutan ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kekurangan media tersebut sebagai alat bantu ajar. Selain itu, penting bagi peneliti berikutnya untuk mempertimbangkan bahan yang digunakan serta menyesuaikannya dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar media *Smart Box* dapat lebih efektif dalam pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan untuk: Guru, Kepala Sekolah & Pengawas* (1st ed.). Aditya Media.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKn SD. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Basori, B. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media *Smart Box* di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191>
- Fatah, P. R., Kisai, A. A., Nurkholis, N., & Labudasari, E. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Peningkatan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 21–29.

- 
- <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.46168>
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.  
<https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/319>
- Hanifah, N., & Rahmaniyah, A. (2022). *E-Book as Edutainment-Based Learning Media as Active Learning in Social Studies Learning in Elementary Schools. Proceeding The 7th International Seminar on Social Studies and History Education (ISSSHE)*, 1(1), 562-571.
- Hanifah, N., & Syaiba, U. M. (2020). Media Video Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Nilai-Nilai *Good Character* sebagai Respon terhadap Era *Society 5.0*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 558-569.  
<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnaskip/article/view/364>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57.  
<https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Nugraha, R. G., Jalal, F., & Boeriswati, E. (2022). *The Urgency of the Ecoliteracy Module in Improving the Ecoliteracy Ability of Elementary School Students. Proceedings The 1st International Conference on Language and Language Teaching (InCoLLT)*, 43-56.
- Nugraha, R. G., & Solihin, F. K. (2017). Model “Learning Cycle” to Increase Student Critical Thinking on Learning Concept of IPS Learning Environmenr in Elementary School. *JURNAL PESONA DASAR*, 5(2), 34–45.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Haidst Syari ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. DOI: 10.3351/misykat.v3n1.171
- Nursari, B. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Konkrit Kelas II SDN 6 Baturetno Kecamatan Baturetno Tahun Pelajaran 2019/2020. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) Conference Series*, 3(4), 968-973.  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media *Smart Box*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 9(1), 11-18.
-

---

<https://doi.org/10/24246/j.js/2019/v9.i1.p11-18>

Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.  
<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>

Riadin, A., & Permadi, A. S. (2019). Implementasi Pembelajaran PKN untuk Membentuk Pribadi yang Berkarakter di SD Muhammadiyah Sampit. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 18-

18. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v14i1.818>

Sitepu, T. E., Perangin-angin, R. B. B., & Nasriah, N. (2023). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 213–223.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4248>

Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media *Smart Box* Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140–149.

[https://doi.org/10.18926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.18926/riset_konseptual.v7i1.675)

Sulaedah, S., Utomo, S., & Ismaya, E. A. (2022). *Development of Smart Box of ASEAN Learning Media in Social Science Learning for Class VI Elementary School Students. Uniglobal of Journal Social Sciences and Humanities*, 1(2), 54–59.  
<https://doi.org/10.53797/ujssh.v1i2.9.2022>

Susanto, A., & Radiallahuanha, D. (2021). Pengaruh Media Poster terhadap Kreativitas dan Inovasi Anak dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(2),

101. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.10187>

Trisari, M. N., & Supriyatno, S. (2023). Pengembangan Media Kotak Misteri Pengembangan Media Kotak Misteri Dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 890-902. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53231>

Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-

126. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362>