

**PENGARUH MEDIA *SMART BOX* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV
SD NEGERI 067246 T.P 2025/2026**

***THE EFFECT OF SMART BOX MEDIA ON STUDENT LEARNING
OUTCOMES IN CIVICS SUBJECTS GRADE IV SD NEGERI
067246 SCHOOL YEAR 2025/2026***

Petronella Sionang Siska Manalu¹⁾, Krista Surbakti²⁾, Sejahtra³⁾

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan,
Universitas Quality, Jl Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata, Kota Medan, Kode Pos 2031,
Indonesia

085274610021 Petronellamanalu03@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan(PKn) kelas IV SD Negeri 067246 Tahun Ajaran 2025/2026. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *smart box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PKn)kelas IV SD Negeri 067246 Tahun Ajaran 2025/2026 3.Untuk mengetahui pengaruh signifikan Media pembelajaran *smart box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PKn)kelas IV SD Negeri 067246 Tahun Ajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang di gunakan adalah *quasi eksperimen* yang mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media Smart Box yang di timbulkan pada subjek yaitu siswa.Penelitian ini dilaksanakan di Negeri 067246 Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah siswa 50 siswa.1.Hasil Belajar siswa tanpa menggunakan Media *Smart Box* pada mata pelajaran PKn kelas IV UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 diperoleh nilai rata-rata 49.2Hasil Belajar siswa dengan menggunakan Media *Smart Box* pada mata pelajaran PPKn kelas IV UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 80,8.3Ada pengaruh signifikan dalam penggunaan Media *Smart Box* pada mata pelajaran PKn kelas IV UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 yaitu $> T_{hitung}(3,24) > T_{tabel}(2,01)$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: *Smart Box*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to find out: To determine the learning outcomes of students without using Smart Box learning media on the learning outcomes of students in the Pancasila and Civic Education (PKn) subject for Grade IV at SD Negeri 067246 in the 2025/2026 Academic Year. To determine the learning outcomes of students using Smart Box learning media on the learning outcomes of students in the Pancasila and Civic Education (PKn) subject for Grade IV at SD Negeri 067246 in the 2025/2026 Academic Year. 3. To determine the significant influence of Smart Box learning media on the learning outcomes of students in the Pancasila and Civic Education (PKn) subject for Grade IV at SD Negeri 067246 in the 2025/2026 Academic Year. The type of research used is quasi-experimental, which seeks to know whether there is an effect of using the Smart Box media on subjects, namely the students. This research was conducted at SD Negeri 067246 in the 2025/2026 Academic Year with a total of 50 students. 1. Student Learning Outcomes without using the Smart Box Media in the Civics subject for Grade IV at UPT SDN 067246, Medan Tuntungan District, Academic Year 2025/2026, obtained an average score of 49.2. The learning outcomes of students using the Smart Box Media in the Civics subject for Grade IV at UPT SDN 067246, Medan Tuntungan District, Academic Year 2024/2025, obtained an average score of 80.8. There is a significant effect of using the Smart Box Media in the Civics subject for Grade IV at UPT SDN 067246, Medan Tuntungan District, Academic Year 2025/2026, where $t_{\text{calculated}} (3.24) > t_{\text{table}} (2.01)$, so H_1 is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: *Smart Box, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat penting karena menjadi landasan dalam pembentukan karakter, pengetahuan, keterampilan, serta sikap sosial peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, siswa tidak hanya diarahkan untuk menguasai aspek kognitif, tetapi juga dikembangkan pada aspek afektif dan psikomotorik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila agar siswa mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa dipengaruhi oleh berbagai komponen, antara lain strategi pembelajaran, metode mengajar, penggunaan media, serta motivasi belajar siswa. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu aspek penting karena media berfungsi membantu siswa memahami materi, terutama konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Media pembelajaran yang variatif dan inovatif dapat meningkatkan perhatian, minat, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan data Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SD Negeri 067246 Medan, hasil belajar siswa kelas IV belum menunjukkan ketuntasan yang optimal. Persentase ketuntasan belajar di kelas IV A mencapai 60%, sedangkan kelas IV B hanya 40%, yang berarti sebagian siswa masih memperoleh nilai di bawah KKTP (70). Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih perlu ditingkatkan.

Hasil observasi yang dilakukan pada Tahun Pembelajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa proses pembelajaran PKn masih didominasi oleh penggunaan media yang kurang variatif dan kurang inovatif. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, siswa juga menunjukkan minat belajar yang rendah karena materi PKn dianggap membosankan. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi, kurang fokus, serta me Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru masih lebih sering menggunakan buku paket tanpa didukung media pembelajaran inovatif. Padahal, penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah *Smart Box*. *Media Smart Box* merupakan media pembelajaran interaktif berbentuk kotak yang berisi materi, gambar, kartu, serta aktivitas pembelajaran yang dirancang menarik. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan manipulatif, diskusi, serta kerja kelompok. Penggunaan *Smart Box* diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi PKn. mengalami kesulitan dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh Media *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu yang diperoleh dari tes sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi penelitian terdiri dari 50 siswa kelas IV SD, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dengan 25 siswa dan kelas kontrol dengan 25 siswa. Pemilihan sampel dilakukan secara acak untuk memastikan hasil data siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes yang terdiri dari lima soal esai untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *smart box*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *smart box*, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*), kemudian perlakuan berupa pembelajaran dengan media *Smart Box*, dan selanjutnya tes akhir (*posttest*). Data hasil belajar yang diperoleh dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Tabel 1.1 Rancangan Penelitian

Perlakuan	Tes awal	Variabel	Tes akhir
Media pembelajaran <i>Smart Box</i>	T_1	X_1	T_2
Pembelajaran Konvensional	T_1	X_2	T_2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026 pada tanggal 5-10 November 2025. Peneliti melakukan konsultasi pada sekolah untuk meminta izin kepada Kepala Sekolah, Guru kelas IV A, Guru kelas IV B agar diberi izin untuk penelitian. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan Media *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa. Sebelum proses pembelajaran dilakukan terlebih dahulu diberikan pretest dalam bentuk esay untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah hasil pretest di hitung dengan menggunakan uji

normalitas maka di tentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diberikan perlakuan berbeda kepada kedua kelas berupa pembelajaran, kelas IV-B sebagai kelas eksperimen yang diajarkan oleh peneliti menggunakan Media *Smart Box* dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol yang diajarkan oleh peneliti tanpa menggunakan media *Smart Box* dengan seluruh jumlah siswa 50 orang. Kelas IV-A sebanyak 25 siswa dan Kelas IV-B sebanyak 25 orang siswa. Setelah data hasil belajar siswa didapatkan melalui posttes, maka di laksanakan analisis data yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, dan uji hipotesis.

Dengan ketentuan yang ada di sekolah maka penelitian ini dilakukan seperti biasanya tidak mengubah jadwal pembelajaran siswa. Pengajaran dilaksanakan 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Setelah diberikan perlakuan, kemudian dilaksanakan post test untuk mengetahui kemampuan siswa tentang materi Gotong royong. Setelah data hasil belajar siswa didapatkan melalui post test, maka dilaksanakan analisis data yaitu uji homogenitas varians selanjutnya dilaksanakan uji hipotesis.

Setelah dilakukan post test diperoleh hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan Media *Smart Box* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi Gotong royong atau tidak. Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan uji hipotesis antara dua faktor yang berfungsi untuk membandingkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Box* dan dengan menggunakan metode Konvensional di kelas IV SD Negeri 067246 Medan Tuntungan Tahun 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media *Smart Box* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 dapat disimpulkan bahwa

1. Hasil Belajar siswa tanpa menggunakan Media *Smart Box* pada mata pelajaran PKn kelas IV UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 diperoleh nilai rata-rata 49.
2. Hasil Belajar siswa dengan menggunakan Media *Smart Box* pada mata pelajaran PKn kelas IV UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 80,8.

3. Ada pengaruh signifikan dalam penggunaan Media *Smart Box* pada mata pelajaran PKn kelas IV UPT SDN 067246 Kec Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2025/2026 yaitu $> T_{hitung} (3,24) T_{tabel}(2,01)$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A., dkk. (2023). *Pendidikan bermutu untuk generasi cerdas*. Prenadamedia Group.
- Amaliyah, N. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. Alfabeta.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Ashar. (2011). *Media pembelajaran dalam pendidikan*. Rajawali Pers.
- Atika, N. R. (2025). *Pendidikan karakter gotong royong dalam kurikulum merdeka*. Deepublish.
- Azeti, L. (2019). *Psikologi pendidikan*. Alfabeta.
- Faiz, A., dkk. (2022). *Evaluasi pendidikan: Teori dan praktik*. Alfabeta.
- Fatria. (2017). *Media pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Kencana.
- Firmadani, F. (2021). *Media pembelajaran untuk guru sekolah dasar*. Prenadamedia.
- Hamalik, O. (2002). *Pendidikan dan media pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Haniah, N. (2013). *Statistik pendidikan*. Rajawali Pers.
- Hasan, S. (2023). *Metode penelitian eksperimen*. Alfabeta.
- Joko, S. (2021). *Pengaruh dalam dunia pendidikan*. Media Eduka.
- Kasmadi. (2013). *Statistik pendidikan*. UNNES Press.
- Kingsley, H. (2005). *Penilaian hasil belajar mengajar* (N. Sudjana, Ed.). Remaja Rosdakarya.
- Kusumaningrum, K., dkk. (2021). *Inovasi media pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Labibah. (2022). *Karakter gotong royong dalam pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- Millah, A. S., dkk. (2023). *Analisis data penelitian pendidikan*. Prenadamedia.
- Muhaimin. (2018). *Paradigma pendidikan Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, F. M. (2023). Karakter gotong royong di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 22–30.
- Munadi, Y. (2010). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Gaung Persada Press.
- Mulyani, M., dkk. (2020). *Gotong royong dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. PT Gramedia.
- Norrohmatul, A. (2020). *Pembelajaran efektif di era digital*. Alfabeta.
- Oktavia, O., dkk. (2024). Smart box dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 55–63.

- Polinda, P., dkk. (2023). Smart box sebagai media interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 77–85.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahaditya, R. (2015). *Pendidikan kewarganegaraan*. Prenadamedia.
- Rahmadhani, R., dkk. (2020). *Psikologi belajar dan pembelajaran*. Kencana.
- Ramli. (2012). *Media pembelajaran dan fungsinya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Risdiana, C. D. (2022). *Analisis data kuantitatif dalam penelitian*. Deepublish.
- Robert, R., & Gilbert. (2016). *Pengaruh dan kekuasaan dalam organisasi*. Kencana.
- Salim, S., & Syahrums. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Citapustaka.
- Sianturi, R. (2022). *Uji homogenitas dalam penelitian pendidikan*. USU Press.
- Sitepu, E. N. (2021). *Media pembelajaran inovatif*. Rajagrafindo.
- Slameto. (2016). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Statistik untuk penelitian*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2017). *Instrumen penelitian pendidikan*. Rineka Cipta.
- Sukaryanti, S., dkk. (2023). Kotak pintar dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 66–74.
- Sulastri, S., dkk. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 1–10.
- Surakhmad, W. (2019). *Dasar dan teknik research*. Tarsito.
- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur penelitian pendidikan*. Deepublish.
- Syaeful Millah, A., dkk. (2023). *Metode analisis data dalam penelitian pendidikan*. Prenadamedia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas.
- Usmadi, U. (2020). *Pengujian prasyarat analisis statistik*. Deepublish.