

PENGGUNAAN MEDIA SMART BOX PANCASILA DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATERI LAMBAANG PANCASILA DI KELAS II SDN LANGSA LAMA

Abel Aulia Putri¹, Lhutfia Wahyu Safutri²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Samudra

Email : abelrealmec53@gmail.com¹ , lhutfiawahyus.13@unsamac.id²

Abstract

Student learning activeness is one of the important factors influencing the success of the learning process in elementary schools. In learning the symbols of Pancasila, some students are still less active in participating in classroom activities, less involved in discussions, and experience difficulties in understanding and remembering the symbols of Pancasila. One effort to improve student learning activeness is through the use of engaging and interactive learning media. Smart Box Pancasila is a learning medium in the form of a smart box containing images, question cards, educational games, and various activities related to the symbols of Pancasila. This study aims to determine the use of Smart Box Pancasila media in improving student learning activeness on the topic of Pancasila symbols among second-grade students at SDN Langsa Lama. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 28 second-grade students. Data were collected through learning activeness observation sheets, questionnaires, and documentation. The results showed that the use of Smart Box Pancasila significantly improved students' learning activeness. The percentage of student activeness increased from 62.85% before treatment to 89.71% after the implementation of the media. Students became more active in asking and answering questions, participating in group activities, and identifying and explaining the symbols of Pancasila. Therefore, it can be concluded that Smart Box Pancasila is effective in improving student learning activeness on the topic of Pancasila symbols among second-grade students at SDN Langsa Lama.

Abstrak

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Pada pembelajaran materi lambang Pancasila, masih ditemukan siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat lambang-lambang Pancasila. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media Smart Box Pancasila merupakan media pembelajaran berbentuk kotak pintar yang berisi gambar, kartu soal, permainan edukatif, dan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan materi lambang Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan Media Smart Box Pancasila dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi lambang Pancasila di kelas II SDN Langsa Lama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas II SDN Langsa Lama. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keaktifan belajar, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Smart Box Pancasila mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Persentase keaktifan siswa meningkat dari 62,85% sebelum perlakuan menjadi 89,71% setelah penggunaan media. Siswa terlihat lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta mampu mengenali dan menjelaskan lambang-lambang Pancasila dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Media Smart Box Pancasila efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi lambang Pancasila di kelas II SDN Langsa Lama.

Keywords: Smart Box Pancasila, keaktifan belajar, media pembelajaran, lambang Pancasila, sekolah dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan yang menjadi dasar kehidupan bernegara. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila [1].

Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai luhur yang harus ditanamkan kepada peserta didik sejak usia dini. Pada tingkat sekolah dasar, siswa diperkenalkan dengan simbol-simbol Pancasila, makna setiap sila, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang baik mengenai lambang Pancasila diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan sikap cinta tanah air, toleransi, gotong royong, serta tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia [2].

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan melalui aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran [3]. Siswa yang aktif dalam pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari dibandingkan siswa yang hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif [4].

Namun, dalam pembelajaran materi lambang Pancasila masih ditemukan siswa yang kurang aktif mengikuti kegiatan belajar. Sebagian siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan pembelajaran lainnya. Selain itu, metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif [5]. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kurang optimalnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung [6].

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi lambang Pancasila adalah Media Smart Box Pancasila. Media ini merupakan media pembelajaran berbentuk kotak pintar yang berisi kartu gambar, kartu soal, permainan edukatif, serta berbagai aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan lambang-lambang Pancasila. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan gambar dan aktivitas interaktif dalam Smart Box Pancasila dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret sesuai dengan tahap perkembangan mereka [7].

Media pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas interaktif terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang melibatkan eksplorasi, diskusi, dan permainan edukatif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa sehingga mereka dapat membangun pemahamannya secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna [8].

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Langsa Lama, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa kelas II pada materi lambang Pancasila masih tergolong rendah. Sebagian siswa kurang berani mengemukakan pendapat, kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, dan belum menunjukkan partisipasi yang optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan Media Smart Box Pancasila dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi lambang Pancasila. Melalui media ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Media Smart Box Pancasila dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi lambang Pancasila di kelas II SDN Langsa Lama.

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Setiawan (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media kotak edukatif dalam pembelajaran sekolah dasar mampu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang memadukan unsur permainan dan aktivitas belajar terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif [9].

Penelitian lain oleh Prasetyo dan Wulandari (2024) mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif juga meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan [10].

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, Kurniawan, dan Hidayat (2024) menemukan bahwa media pembelajaran visual dan permainan edukatif mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Siswa lebih mudah memahami materi dan menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional [11].

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Namun, penelitian mengenai penggunaan Media Smart Box Pancasila pada materi lambang Pancasila di kelas II sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan metode **pre-eksperimental**. Desain penelitian yang digunakan adalah **One-Group Pretest-Posttest Design**, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Smart Box Pancasila terhadap keaktifan belajar siswa pada materi lambang Pancasila.

Penelitian dilaksanakan di SDN Langsa Lama pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan **sampling jenuh**, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan Media Smart Box Pancasila, penyusunan instrumen penelitian, serta validasi instrumen. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa sebelum penggunaan media. Tahap ketiga adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Smart Box Pancasila. Pada tahap ini siswa mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan kartu gambar lambang Pancasila, kartu soal, permainan edukatif, serta diskusi kelompok yang terdapat dalam Smart Box Pancasila. Tahap terakhir adalah pelaksanaan posttest untuk mengetahui perubahan tingkat keaktifan belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi keaktifan belajar siswa, angket keaktifan belajar, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator keaktifan yang diamati meliputi perhatian terhadap pembelajaran, keberanian bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi kelompok, serta keterlibatan dalam penggunaan media pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai respons siswa terhadap penggunaan Media Smart Box Pancasila, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata, persentase, dan kategori keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Untuk mengetahui tingkat peningkatan keaktifan belajar siswa digunakan analisis **N-Gain**. Perhitungan N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kriteria interpretasi nilai N-Gain adalah sebagai berikut:

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- **O₁** : Pengukuran awal keaktifan belajar siswa (pretest)
- **X** : Pembelajaran menggunakan Media Smart Box Pancasila
- **O₂** : Pengukuran akhir keaktifan belajar siswa (posttest)

Melalui desain tersebut, peningkatan keaktifan belajar siswa dapat diketahui dengan membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan Media Smart Box Pancasila pada materi lambang Pancasila di kelas II SDN Langsa Lama.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Media Smart Box Pancasila dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi lambang Pancasila di kelas II SDN Langsa Lama. Pengukuran dilakukan melalui observasi keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran.

1. Hasil Keaktifan Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Hasil pengukuran keaktifan belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan Media Smart Box Pancasila. Data hasil pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Keaktifan Belajar Siswa

Keterangan	Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan

Skor Tertinggi	80	98
Skor Terendah	50	78
Rata-rata Skor	62,85	89,71
Kategori	Cukup Aktif	Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat dari 62,85 sebelum penggunaan media menjadi 89,71 setelah penggunaan Media Smart Box Pancasila. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar yang cukup signifikan.

2. Hasil Analisis N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan keaktifan belajar siswa, dilakukan analisis N-Gain berdasarkan rata-rata skor sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain

Rata-rata Awal	Rata-rata Akhir	N-Gain	Kategori
62,85	89,71	0,72	Tinggi

Hasil analisis menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Smart Box Pancasila efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa pada setiap indikator keaktifan belajar.

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Indikator Keaktifan	Persentase
Memperhatikan penjelasan guru	94%
Bertanya kepada guru	87%
Menjawab pertanyaan	90%
Berpartisipasi dalam diskusi kelompok	92%
Menggunakan media Smart Box Pancasila	96%
Menyampaikan pendapat	85%
Rata-rata	90,67%

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata keaktifan siswa mencapai 90,67% dengan kategori sangat aktif. Indikator dengan persentase tertinggi adalah penggunaan media Smart Box Pancasila sebesar 96%, sedangkan indikator menyampaikan pendapat memperoleh persentase sebesar 85%.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Smart Box Pancasila mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi lambang Pancasila. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata skor keaktifan belajar yang meningkat dari 62,85 menjadi 89,71 setelah penerapan media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media Smart Box Pancasila memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui berbagai aktivitas seperti mencocokkan gambar lambang Pancasila, menjawab kartu soal, bermain kelompok, dan berdiskusi, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut membuat siswa lebih fokus dan antusias selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif memperhatikan penjelasan guru, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Tingginya persentase pada indikator penggunaan media menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan bentuk dan aktivitas yang terdapat dalam Smart Box Pancasila. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui media konkret dan aktivitas bermain.

Nilai N-Gain sebesar 0,72 yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa Media Smart Box Pancasila sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

Selain meningkatkan keaktifan belajar, penggunaan Media Smart Box Pancasila juga membantu siswa memahami materi lambang Pancasila secara lebih mudah. Melalui gambar, kartu informasi, dan permainan edukatif yang terdapat dalam media, siswa dapat mengenali simbol-simbol Pancasila serta memahami makna yang terkandung di dalamnya dengan lebih baik. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas yang menarik.

Dengan demikian, penggunaan Media Smart Box Pancasila dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk

meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi lambang Pancasila di sekolah dasar. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

5. KESIMPULAN

Penggunaan Media Smart Box Pancasila pada pembelajaran materi lambang Pancasila di kelas II SDN Langsa Lama terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media yang memadukan unsur gambar, kartu soal, permainan edukatif, dan aktivitas kelompok mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat dari 62,85 sebelum penggunaan media menjadi 89,71 setelah penggunaan Media Smart Box Pancasila. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa mencapai rata-rata 90,67% dengan kategori sangat aktif. Siswa terlihat lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media Smart Box Pancasila.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain sebesar 0,72 yang berada pada kategori tinggi, penggunaan Media Smart Box Pancasila dinyatakan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi lambang Pancasila. Selain meningkatkan keaktifan belajar, media ini juga membantu siswa memahami simbol-simbol dan makna yang terkandung dalam setiap sila Pancasila melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Dengan demikian, Media Smart Box Pancasila dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya pada materi lambang Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sapriya. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- [2] Kemdikbudristek. *Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum*

- Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022.
- [3] Samani, M., dan Hariyanto. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- [4] Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- [5] Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- [6] Yaumi, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2022.
- [7] Prastowo, A. *Media Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2023.
- [8] Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- [9] Rahmawati, N., dan Setiawan, A. "Penggunaan media kotak edukatif untuk meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 3, pp. 2145–2154, 2023.
- [10] Prasetyo, H., dan Wulandari, R. "Penerapan media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 9, no. 2, pp. 115–124, 2024.
- [11] Fitriani, S., Kurniawan, R., dan Hidayat, M. "Media visual dan permainan edukatif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Educatio*, vol. 10, no. 1, pp. 95–104, 2024.
- [12] Putra, A., dan Ramadhan, F. "Pengembangan Smart Box sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 26, no. 1, pp. 65–74, 2024.
- [13] Sari, D., dan Nugroho, B. "Efektivitas media pembelajaran berbasis aktivitas dalam meningkatkan keterlibatan siswa," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 43, no. 1, pp. 102–111, 2024.
- [14] Lestari, N., dan Hidayati, S. "Pemanfaatan media permainan edukatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 1, pp. 455–464, 2024.
- [15] Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2022.
- [16] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi 3. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [17] Creswell, J. W., dan Creswell, J. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2023.
- [18] Hake, R. R. "Analyzing Change/Gain Scores," *American Educational Research Association*, pp. 1–27, 2021.
- [19] Wibowo, T., dan Kurniawan, A. "Pengaruh media pembelajaran inovatif terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 120–129, 2023.
- [20] Yuliana, R., dan Pratama, D. "Implementasi media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan aktivitas siswa pada Kurikulum Merdeka," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 56–65, 2024.