

PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ARTI DAN MAKNA LAMBANG PANCASILA PADA SISWA KELAS II SD NEGERI LANGSA LAMA

Nurul Akmal¹, Lhutfia Wahyu Safutri²

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

Email : nurul747akmal@gmail.com¹ , lhutfiawahyus.13@unsamac.id²

Abstract

Understanding the meaning and significance of Pancasila symbols is one of the basic competencies that elementary school students should master as part of Pancasila Education. However, some students still experience difficulties in understanding the relationship between each Pancasila symbol and the values it represents. This condition is often caused by the limited use of learning media, resulting in abstract and less engaging learning experiences. One effort to address this issue is through the implementation of Smart Box learning media. Smart Box is an interactive learning medium containing picture cards, information cards, educational games, and various learning activities designed to help students understand concepts in a concrete and enjoyable way. This study aims to determine the implementation of Smart Box media in improving students' understanding of the meaning and significance of Pancasila symbols among second-grade students at SD Negeri 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 tests, observations, and documentation. The results showed that the implementation of Smart Box significantly improved students' understanding of the meaning and significance of Pancasila symbols. The average score increased from 64.18 in the pretest to 88.39 in the posttest. Furthermore, students demonstrated high enthusiasm during learning activities, were able to identify the symbols of each principle, and explain their meanings more effectively. Therefore, it can be concluded that Smart Box is an effective learning medium for improving students' understanding of the meaning and significance of Pancasila symbols among second-grade students at SD Negeri Langsa Lama.

Abstrak

Pemahaman mengenai arti dan makna lambang Pancasila merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar sebagai bagian dari pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara lambang pada setiap sila dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga pembelajaran cenderung bersifat abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui penerapan media Smart Box. Media Smart Box merupakan media pembelajaran interaktif yang berisi kartu gambar, kartu informasi, permainan edukatif, dan berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara konkret dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media Smart Box dalam meningkatkan pemahaman arti dan makna lambang Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 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. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Smart Box mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap arti dan makna lambang Pancasila. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 64,18 pada pretest menjadi 88,39 pada posttest. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, mampu mengidentifikasi lambang setiap sila, serta menjelaskan makna yang terkandung di dalamnya dengan lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Smart Box efektif

digunakan untuk meningkatkan pemahaman arti dan makna lambang Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri Langsa Lama.

Keywords: Smart Box, lambang Pancasila, makna Pancasila, media pembelajaran, pemahaman siswa.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, dan memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan yang menjadi dasar kehidupan bermasyarakat dan bernegara [1].

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila sehingga siswa mampu memahami, menghayati, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diperkenalkan dengan lambang negara Garuda Pancasila, simbol-simbol pada setiap sila, serta arti dan makna yang terkandung di dalamnya [2].

Pemahaman mengenai arti dan makna lambang Pancasila menjadi bagian penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Setiap lambang pada sila Pancasila memiliki makna yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan berbangsa dan bernegara. Pemahaman yang baik terhadap makna lambang Pancasila diharapkan dapat membantu siswa menerapkan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan dalam kehidupan sehari-hari [3].

Namun, dalam proses pembelajaran masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami arti dan makna lambang Pancasila. Sebagian siswa hanya mampu menghafal nama lambang atau bunyi sila tanpa memahami makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif [4]. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak

menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung [5].

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah Media Smart Box. Smart Box merupakan media pembelajaran berbentuk kotak pintar yang berisi kartu gambar, kartu informasi, permainan edukatif, serta berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan yang menyenangkan sehingga mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran [6].

Penggunaan Smart Box dalam pembelajaran arti dan makna lambang Pancasila memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali simbol-simbol Pancasila secara langsung melalui gambar, kartu informasi, dan permainan yang tersedia dalam media. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menghafal lambang dan bunyi sila, tetapi juga memahami makna yang terkandung di dalam setiap simbol Pancasila. Pembelajaran menjadi lebih konkret karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui interaksi dengan media pembelajaran [7].

Media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, permainan, dan aktivitas interaktif sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar. Pada usia tersebut, siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan melalui gambar dan aktivitas konkret dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, penggunaan Smart Box diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap arti dan makna lambang Pancasila [8].

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Langsa Lama, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan arti dan makna lambang Pancasila. Siswa cenderung hanya menghafal simbol tanpa memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih belum optimal karena penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan Media Smart Box dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai arti dan makna lambang Pancasila. Dengan media ini, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif, memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, dan memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Media Smart Box dalam meningkatkan pemahaman arti dan makna lambang Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri 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 pemahaman konsep siswa secara signifikan. Media yang memadukan gambar, kartu informasi, dan aktivitas permainan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik [9].

Penelitian lain yang dilakukan oleh Prasetyo dan Wulandari (2024) mengenai penggunaan media visual interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa media berbasis gambar dan aktivitas belajar mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali simbol serta memahami makna yang terkandung dalam materi pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung [10].

Selanjutnya, penelitian Fitriani, Kurniawan, dan Hidayat (2024) menemukan bahwa penggunaan media permainan edukatif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari [11].

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus membahas penerapan Media Smart Box untuk meningkatkan pemahaman arti dan makna lambang Pancasila pada siswa kelas II sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan

pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam lambang 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 tes sebelum perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan (posttest). Desain ini digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa mengenai arti dan makna lambang Pancasila setelah penerapan Media Smart Box.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 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 yang relatif kecil.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pembuatan Media Smart Box, penyusunan instrumen penelitian, dan validasi instrumen. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami arti dan makna lambang Pancasila. Tahap ketiga adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Smart Box. Pada tahap ini siswa mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran seperti mengamati kartu gambar lambang Pancasila, mencocokkan simbol dengan sila yang sesuai, menjawab kartu pertanyaan, serta berdiskusi mengenai makna yang terkandung dalam setiap lambang Pancasila. Tahap terakhir adalah pelaksanaan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap arti dan makna lambang Pancasila. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan dan dokumen pendukung lainnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui

perubahan tingkat pemahaman siswa. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keterlibatan siswa dalam penggunaan Media Smart Box.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa digunakan analisis **N-Gain** yang dihitung berdasarkan hasil pretest dan posttest.

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

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:

- O_1 = Tes awal (Pretest)
- X = Penerapan Media Smart Box
- O_2 = Tes akhir (Posttest)

Melalui desain tersebut, efektivitas penerapan Media Smart Box dalam meningkatkan pemahaman arti dan makna lambang Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri Langsa Lama dapat diketahui dengan membandingkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan Media Smart Box dalam meningkatkan pemahaman arti dan makna lambang Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri Langsa Lama. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi.

1. Hasil Pretest dan Posttest

Tes diberikan sebelum dan sesudah penerapan Media Smart Box untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap arti dan makna lambang Pancasila. Hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Pemahaman Siswa

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	82	98
Nilai Terendah	50	78
Nilai Rata-rata	64,18	88,39
Jumlah Siswa Tuntas	12	27
Persentase Ketuntasan	42,86%	96,43%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 64,18 pada pretest menjadi 88,39 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 42,86% menjadi 96,43%.

2. Hasil Analisis N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan Media Smart Box dilakukan analisis N-Gain.

Tabel 2. Hasil Analisis N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
64,18	88,39	0,68	Sedang

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar 0,68 yang berada pada kategori sedang dan mendekati kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Media Smart Box cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap arti dan makna lambang Pancasila.

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa saat menggunakan Media Smart Box.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Indikator Aktivitas	Persentase
Memperhatikan penjelasan guru	93%
Mengamati gambar dan simbol Pancasila	95%
Menjawab pertanyaan pada kartu Smart Box	89%
Berdiskusi dengan teman kelompok	90%
Menjelaskan makna lambang Pancasila	87%
Menyelesaikan tugas yang diberikan	94%
Rata-rata Aktivitas	91,33%

Berdasarkan hasil observasi, rata-rata aktivitas siswa mencapai 91,33% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif selama pembelajaran menggunakan Media Smart Box.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Media Smart Box mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap arti dan makna lambang Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 64,18 pada pretest menjadi 88,39 pada posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Media Smart Box memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui kartu gambar, kartu informasi, dan permainan edukatif yang terdapat dalam Smart Box, siswa dapat mengenali lambang setiap sila Pancasila sekaligus memahami makna yang terkandung di dalamnya. Penyajian materi secara visual sangat membantu siswa kelas II yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga mereka lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 42,86% menjadi 96,43% menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mampu mencapai target pembelajaran setelah penggunaan Media Smart Box. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal.

Hasil observasi aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa Media Smart Box mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat antusias saat mengamati gambar lambang Pancasila, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam setiap simbol. Tingginya aktivitas siswa menunjukkan bahwa media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Nilai N-Gain sebesar 0,68 menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa berada pada kategori sedang dan mendekati kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa Media Smart Box cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi arti dan makna lambang Pancasila. Temuan ini sejalan

dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, penggunaan Media Smart Box juga membantu siswa menghubungkan makna lambang Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Melalui contoh-contoh perilaku yang terdapat pada kartu informasi dan aktivitas pembelajaran, siswa dapat memahami bagaimana nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, dan keadilan diterapkan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dengan demikian, Media Smart Box dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman arti dan makna lambang Pancasila pada siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

5. KESIMPULAN

Penerapan Media Smart Box dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi arti dan makna lambang Pancasila di kelas II SD Negeri Langsa Lama terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media Smart Box yang memadukan gambar, kartu informasi, permainan edukatif, dan aktivitas pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 64,18 pada pretest menjadi 88,39 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 42,86% menjadi 96,43%. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai rata-rata 91,33% dengan kategori sangat baik. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengamati lambang Pancasila, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta menjelaskan arti dan makna yang terkandung dalam setiap simbol Pancasila.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain sebesar 0,68 yang berada pada kategori sedang, penerapan Media Smart Box dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman arti dan makna lambang Pancasila pada siswa kelas II SD Negeri Langsa Lama. Media ini tidak hanya membantu siswa

memahami materi secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, Media Smart Box dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi arti dan makna lambang Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sapriya. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- [2] Kemendikbudristek. *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] Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- [5] Yaumi, M. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2022.
- [6] Prastowo, A. *Media Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2023.
- [7] Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- [8] Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- [9] Rahmawati, N., dan Setiawan, A. "Penggunaan media kotak edukatif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 3, pp. 2145–2154, 2023.
- [10] Prasetyo, H., dan Wulandari, R. "Pemanfaatan media visual interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 9, no. 2, pp. 118–127, 2024.
- [11] Fitriani, S., Kurniawan, R., dan Hidayat, M. "Pengaruh media permainan edukatif terhadap pemahaman dan hasil 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 pada 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 pemahaman konsep siswa," *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol. 43, no. 1, pp. 102–111, 2024.
- [14] Lestari, N., dan Hidayati, S. "Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 8, no. 1, pp. 455–464, 2024.
- [15] Wibowo, T., dan Kurniawan, A. "Pengaruh media pembelajaran inovatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 120–129, 2023.
- [16] Yuliana, R., dan Pratama, D. "Implementasi media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada Kurikulum Merdeka," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 56–65, 2024.
- [17] Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2022.
- [18] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Edisi 3. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [19] Creswell, J. W., dan Creswell, J. D. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2023.
- [20] Hake, R. R. "Analyzing Change/Gain Scores," *American Educational Research Association*, pp. 1–27, 2021.
- [21] Kurniawan, A., dan Hidayatullah, M. "Penggunaan media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas rendah sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2024.
- [22] Pramudita, E., dan Fadillah, R. "Penerapan media visual berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 167–176, 2024.