



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1092 - 1100

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Elisa Fitri^{1✉}, Rossi Iskandar²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi^{1,2}

E-mail: elisafitri254@gmail.com¹, rossiiskandar@trilogi.ac.id²

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan kotak pintar untuk mengajarkan konten Pancasila kepada siswa kelas empat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sebanyak 29 siswa kelas empat SDN Cikoko 03 Pagi, termasuk 17 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki, berpartisipasi dalam penelitian ini. Pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan tes, termasuk panduan wawancara, lembar evaluasi, dan angket. Berdasarkan evaluasi ahli, kotak pintar ini dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran Pancasila. Ahli konten memberikan peringkat kesesuaian sebesar 88%, ahli konten memberikan peringkat kesesuaian sebesar 98%, dan ahli bahasa memberikan peringkat kesesuaian sebesar 90%. Eksperimen lapangan dilakukan dalam tiga tahap: skala kecil (83%), skala sedang (89%), dan skala besar (90%). Efektivitas bahan ajar ini diukur menggunakan analisis N-gain. Nilai 0,76 menunjukkan efektivitas tinggi. Dengan demikian, media pintar terbukti praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kotak Pintar, Pendidikan Pancasila

Abstract

The purpose of this study was to design and develop a smart box to teach Pancasila content to fourth-grade students. This study used a research and development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. A total of 29 fourth-grade students of SDN Cikoko 03 Pagi, including 17 female students and 12 male students, participated in this study. Data collection included interviews, observations, questionnaires, documentation, and tests, including interview guides, evaluation sheets, and questionnaires. Based on expert evaluations, this smart box was deemed very suitable for use in Pancasila learning. Content experts gave a suitability rating of 88%, content experts gave a suitability rating of 98%, and language experts gave a suitability rating of 90%. Field experiments were conducted in three stages: small-scale (83%), medium-scale (89%), and large-scale (90%). The effectiveness of this teaching material was measured using N-gain analysis. A value of 0.76 indicates high effectiveness. Thus, smart media has proven to be practical and effective in increasing the understanding of Pancasila values among elementary school students.

Keywords: Learning Media, Smart Box, Pancasila Education

Copyright (c) 2025 Elisa Fitri, Rossi Iskandar

✉Corresponding author :

Email : elisafitri254@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10569>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu pendekatan utama pada pengembangan karakter dan kecerdasan warga negara, artinya mempersiapkan masyarakat negara menjadi individu yang bertanggung jawab sebagai warga negara dan cerdas dalam dunia yang kompetitif dengan mengatasi permasalahan sosial dalam kehidupan skala kecil maupun besar. Salah satu pendekatan utama untuk mengembangkan karakter dan kecerdasan negara untuk menjadi warga negara baik dan juga warga negara yang bijaksana, artinya mempersiapkan masyarakat negara Menjadi warga negara yang berintegritas dan berpikiran cerdas dalam dunia yang kompetitif dalam mengatasi permasalahan sosial dalam kehidupan skala kecil dan besar (Dewi et al., 2021). Pancasila Pendidikan mengajarkan prinsip-prinsip demokrasi, keadilan, dan kemanusiaan, membantu siswa berkembang menjadi positif dan bermoral. Nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah aspek pendidikan Pancasila dapat meningkatkan karakter siswa (Ziliwu et al., 2024). Dengan Pancasila sebagai mata pelajaran wajib di Indonesia, kami berharap para guru mampu membantu siswa memahami peran Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan mencetak generasi pemimpin yang mampu memperkokoh bangsa Indonesia (Lubis & Najicha, 2022).

Standar untuk sekolah dasar dan menengah 2006 diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menetapkan bahwa pendidikan kewarganegaraan mendorong pengembangan pemahaman kewarganegaraan agar warga negara dapat menjalankan hak dan tanggung jawabnya dalam peran kita sebagai rakyat Indonesia yang berpikir kritis serta mengembangkan karakter yang unik sejalan dengan nilai Pancasila dan UUD 1945, yaitu diharapkan memiliki kemampuan intelektual yang memungkinkan seseorang yang berpikir kritis, logis dan kreatif dalam merespons permasalahan yang berkaitan dengan kewarganegaraan, di samping itu diharapkan pula peserta didik dapat berperan aktif dan memiliki rasa tanggung jawab yang kuat, dengan perilaku dan tindakan yang mencontohkan butir-butir nilai Pancasila serta ketentuan dalam UUD 1945 (Pertiwi et al., 2021).

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk memberikan pesan yang mampu menumbuhkan ketertarikan, membangkitkan minat, serta mendorong aktivitas pikiran dan emosi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga mendorong tercapainya tujuan pembelajaran (Satria & Egok, 2020). Media pembelajaran sangat berperan dalam dunia pendidikan. Penggunaannya mempunyai dampak yang signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran serta retensi dan penerapan pengetahuan (Gawise et al., 2022). Penggunaannya juga meningkatkan proses pendidikan dengan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengembangkan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, dan kreatif (Rahmanda & Maharani, 2022). Hasilnya Media pembelajaran pada saat pembelajaran mampu menjadikan proses belajar berlangsung dengan lebih optimal dan hemat waktu. serta menumbuhkan hubungan positif antara guru dan siswa. Secara lebih luas, media dapat membantu mengatasi tantangan yang berkaitan dengan sekolah . Secara umum, media dapat membantu mengatasi tantangan terkait sekolah (Rambe, 2019).

Media kotak pintar merupakan kombinasi media dan permainan yang melibatkan siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Media ini menggabungkan elemen-elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. (Safitri & Sulistyawati, 2024). Media kotak pintar ini memungkinkan siswa untuk bereksplorasi sesuai kemampuan. Media ini juga dapat mengenalkan pembelajaran dalam bentuk permainan, meningkatkan daya ingat, dan melatih Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, sehingga potensi kognitif mereka dapat berkembang secara maksimal (Maradika et al., 2023).

Hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas empat menunjukkan bahwa sebagian besar masih kesulitan memahami kurikulum Sekolah Pancasila. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman dalam pengajaran, terutama dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Lebih lanjut,

- 1094 *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Elisa Fitri, Rossi Iskandar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10569>

pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru membatasi partisipasi aktif siswa sehingga mendorong perkembangan berpikir kritis mereka.

Penelitian ini adalah pengembangan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Maradika et al., 2023) berjudul "Pengaruh *Smart Box* dengan Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas 2 SD Tugurejo 02 dalam Implementasi Nilai-Nilai Pancasila". Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Smart Box* dengan pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas dalam mata pelajaran PPKn. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan prestasi akademik siswa setelah penerapan media dan pendekatan tersebut di SD Tugurejo 02.

Lebih lanjut, penelitian ini didukung oleh penelitian Safitri & Sulistyawati, (2024) yang mengkaji dampak penerapan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan Kokarpin Media (kotak kartu pintar) terhadap prestasi akademik siswa kelas lima mata pelajaran Pancasila. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan Kokarpin Media dapat memberikan kontribusi positif terhadap prestasi akademik siswa. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen komparatif, khususnya metode post-test. Berdasarkan analisis data dengan SPSS versi 25, ditemukan bahwa metode ini meningkatkan prestasi akademik siswa secara signifikan.

Dengan adanya permasalahan diatas, peneliti bermaksud merancang media pembelajaran kotak pintar berbasis proyek pada pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Cikoko 03 Pagi, yang mencakup materi tentang makna sila-sila Pancasila di masyarakat. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat berpikir kritis dan dapat bekerja sama, berdiskusi dalam kelompok serta menjadikan pelajaran pendidikan pancasila ini lebih menarik dan menyenangkan. Maka peneliti memilih media pembelajaran kotak pintar berbasis proyek dalam pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Cikoko 03 Pagi berfokus pada topik materi mengenai makna sila-sila Pancasila di masyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima fase utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (1) Fase Analisis: Pada fase awal, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dengan mengkaji kurikulum yang berlaku, memahami karakteristik siswa IVA, mengevaluasi alat peraga yang digunakan, dan meninjau metode atau model pembelajaran yang diterapkan. (2) Fase Desain: Berdasarkan hasil analisis, peneliti mulai merancang alat peraga yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. (3) Tahap Pengembangan: Pada tahap ini, rancangan perangkat pembelajaran kemudian dikembangkan menjadi sebuah produk pendidikan, yaitu kotak pintar pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. (4) Tahap Implementasi: Pada tahap ini, produk yang dikembangkan diuji kelayakan dan efektivitasnya melalui uji validitas, meliputi validasi isi media, materi, dan aspek kebahasaan. Uji coba lapangan juga dilakukan dalam skala kecil, menengah, dan besar. (5) Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan secara formatif dan ringkas untuk mengevaluasi proses pengembangan media dan luarannya. Penelitian ini melibatkan 29 siswa kelas IV SDN Cikoko 03 Pagi, yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi, dengan menggunakan alat bantu berupa panduan wawancara, angket, dan survei. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan gabungan metode kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memaparkan tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila, sekaligus melakukan pengukuran terhadap tingkat kelayakan dan keefektifan media tersebut. Adapun penjelasan lengkap mengenai setiap tahapan dan hasil pengujiannya disampaikan sebagai berikut.

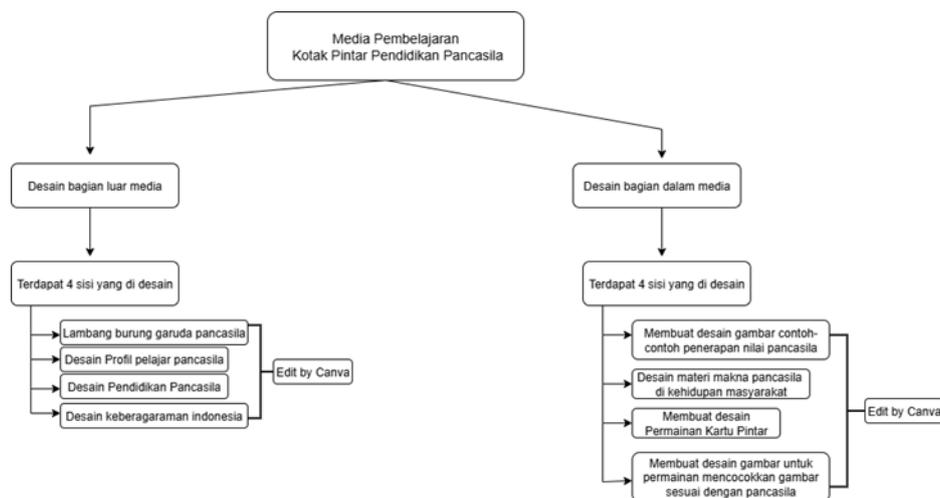
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar pada Materi Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat.

1) Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran Kotak Pintar adalah tahap analisis. Proses ini diawali dengan studi pendahuluan melalui berbagai metode, seperti wawancara, penyebaran kuesioner analisis kebutuhan, observasi, dan dokumentasi. Kegiatan ini dilakukan bersama Bapak Noor Rahmat Wahyudi, S.Pd. guru kelas IV serta seluruh siswa kelas IV A SDN Cikoko 03 Pagi. Berdasarkan analisis, Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, pengajar umumnya hanya menggunakan buku paket sebagai media utama, dan sangat jarang memanfaatkan media pembelajaran lainnya. Kondisi ini dinilai kurang efektif, karena berdampak terkait dengan kurangnya pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan,serta kurangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2) Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang ide untuk media pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses desain dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk memudahkan dalam merancang tampilan gambar, pemilihan warna, dan penyesuaian materi. Media ini dilengkapi dengan materi pembelajaran, ilustrasi Peran Pancasila dalam kehidupan sehari-hari., serta permainan edukatif yang menarik. Kotak Pintar dibuat menggunakan bahan kayu dan dihias dengan stiker serta kertas art paper. Penerapan media ini mendorong pembelajaran mandiri siswa dan menyenangkan, serta meningkatkan kemampuan kerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, para peserta didik dapat memperluas pengetahuannya dan mengasah keterampilan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun tampilan desain kerangka dari media pembelajaran Kotak Pintar untuk materi Makna Sila-sila Pancasila di Masyarakat adalah sebagai berikut:



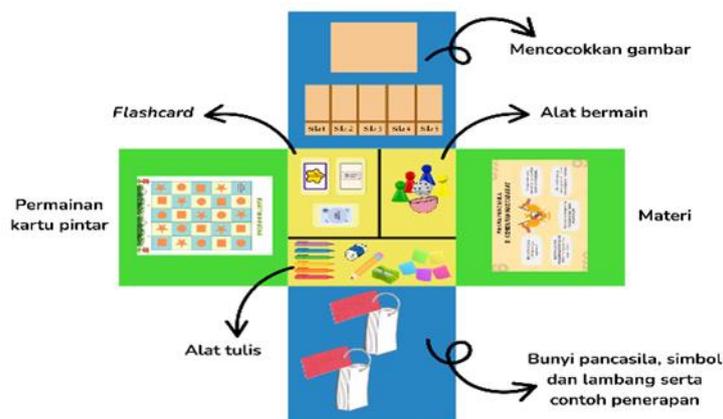
Gambar 1. Desain Media Pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila

3) Pengembangan (*Development*)

Setelah dilakukan perancangan yang dihasilkan pada tahap desain, tahap ini sumber belajar akan dikembangkan menjadi produk. Media pembelajaran kotak pintar pendidikan pancasila untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Berikut tampilan produk pengembangan media pembelajaran kotak pintar:



Gambar 2. Tampilan Luar Media Pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila



Gambar 3. Tampilan dalam Media Pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila

4) Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dengan bantuan tiga pakar: media, materi, dan bahasa. Tujuan validasi ini adalah untuk mendapatkan masukan dan evaluasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan uji coba media yang telah diterapkan kepada siswa kelas IV A di SDN Cikoko 03 Pagi. Tujuan dari penerapan tersebut adalah untuk mengetahui respons siswa serta mengukur tingkat kemampuan berpikir kritis mereka setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menilai kelayakannya, siswa diminta untuk mengisi kuesioner tentang media tersebut. Pada saat yang sama, efektivitasnya diuji menggunakan alat penilaian berupa tes awal dan tes akhir berupa pertanyaan deskriptif. *Pretest* dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. Sementara itu, *posttest* dilaksanakan setelah proses pembelajaran

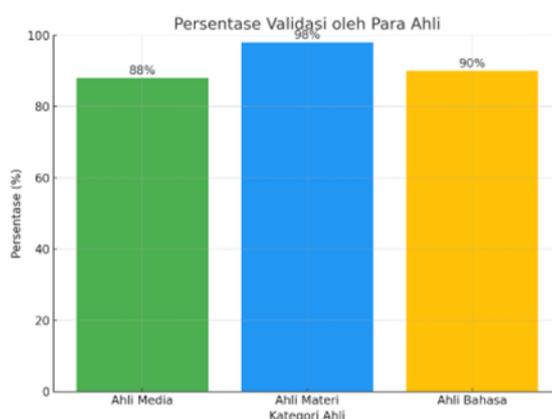
guna mengevaluasi peningkatan pemahaman dan tingkat kemampuan siswa untuk berpikir kritis tentang konten yang diajarkan.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan terakhir yaitu yang kelima berfokus pada proses evaluasi. Terdapat dua jenis evaluasi: formatif dan sumatif. Evaluasi ini dilakukan oleh para ahli untuk menilai kesesuaian media di SDN Cikoko 03 Pagi. Selain itu, peserta didik kelas IV A juga dilibatkan dalam evaluasi melalui angket tanggapan, untuk memahami bagaimana media telah dikembangkan diterima dan membantu dalam pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini akan memberikan gambaran mengenai kualitas media Kotak Pintar Pendidikan Pancasila dan menentukan apakah media tersebut telah memenuhi kriteria valid.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Kotak Pintar

Peneliti merancang dan mengembangkan materi pembelajaran serta melakukan evaluasi formatif terhadap materi yang dikembangkan selama proses pengembangan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan evaluasi ini, data kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk menilai kualitas. Peneliti memberikan kuesioner atau formulir evaluasi kepada para ahli dalam proses evaluasi, yang berfungsi untuk mengukur kelayakan media dan menyediakan data kuantitatif.



Gambar 4. Grafik Hasil Validasi Ahli

Hasil di atas, validasi ahli media menunjukkan persentase 88%, Ahli Materi 98% dan ahli bahasa 90% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila layak digunakan.

Tabel 1 Hasil Angket Siswa

Keterangan	Jumlah	Nilai Max	Tingkat Kevalidan
Skala Kecil	208	250	83%
Skala Sedang	447	500	89%
Skala Besar	1303	1450	90%

Berdasarkan tabel diatas, Uji kelayakan dan kepraktisan media pada skala kecil menghasilkan persentase sebesar 83%, skala sedang memperoleh hasil sebesar 89% dan skala besar diperoleh hasil sebesar 90%. Seluruh hasil penilaian ini kemudian diolah menggunakan teknik interval poin sebagai dasar analisis data. Berdasarkan data yang diperoleh, tingkat ketercapaian media Kotak Pintar termasuk kriteria sangat valid.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Kotak Pintar

Setelah melakukan studi kelayakan oleh para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan uji pada tiga tingkat skala, yaitu skala kecil, menengah, dan besar. Tingkat efektivitas produk dinilai untuk mengetahui efektivitas implementasi, hasil awal dan akhir dibandingkan dan dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Analisis data uji coba tersebut dilakukan dengan pendekatan N-Gain untuk melihat peningkatan yang terjadi berdasarkan kriteria efektivitas memungkinkan kesimpulan bahwa media pembelajaran ini sangat efektif, dengan tingkat keberhasilan 100%. Setiap peserta menunjukkan N-Gain positif dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah.

Uji coba skala besar berlangsung pada tanggal 27 Mei 2025, dengan 29 siswa yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan intelektual. Seperti sebelumnya, para siswa menyelesaikan uji coba sebelum dan sesudah secara individu dan mencapai skor rata-rata 50%. Setelah pembelajaran dengan Smart Box, hasil uji coba setelah menunjukkan tingkat keberhasilan rata-rata 84% dan N-Gain 0,76, yang juga memenuhi kriteria efektivitas tinggi.

Tabel 2. Hasil Uji Keefektifan

Skala Besar		
Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	20	45
Nilai Tertinggi	90	100
Rata-rata	50%	84%
N-Gain	0,76	
Tingkat Efektivitas	Tinggi	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila dinilai cocok Penggunaan media ini terbukti sesuai dan bermanfaat dalam mendukung pembelajaran PPKn untuk siswa kelas IV serta tenaga pengajar di SDN Cikoko 03 Pagi. Langkah terakhir dalam proses ini adalah pengembangan produk media yang telah ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil pengembangan, materi pembelajaran Kotak Pintar untuk Makna Sila-sila Pancasila pada masyarakat telah dikembangkan secara efektif dan efisien, serta dapat membantu siswa kelas IV A SDN Cikoko 03 Pagi mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka.

Menurut (Royong et al., 2024), alat bantu pembelajaran Smart Box dapat dianggap sebagai alat yang efektif dan mudah digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila. (Pemberian et al., 2024) juga menyoroti bahwa alat bantu ini dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dan sangat cocok untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar. Sementara itu, (Maulidiana et al., 2024) menyatakan bahwa *Smart Box* adalah alat peraga pembelajaran yang layak dikembangkan dan dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pendidikan. Menurut (Saofah et al., 2024) juga menekankan bahwa alat bantu ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, karena telah terbukti kelayakannya. Lebih lanjut, (Pramudya & Paksi, 2024) menyatakan bahwa Smart Box sering digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, terutama pada materi tentang hak dan kewajiban.

Berdasarkan hasil penelitian, alat peraga Kotak Pintar Pendidikan Pancasila terbukti efektif, mudah digunakan, dan tepat guna mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. Alat peraga ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan sebagai alat peraga yang menarik dan edukatif.

- 1099 *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Elisa Fitri, Rossi Iskandar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10569>

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan alat peraga smart box pada mata kuliah Pendidikan Pancasila yang berfokus pada pemahaman makna seluruh asas dalam kehidupan bermasyarakat, disimpulkan bahwa proses pengembangan mengikuti model ADDIE lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alat peraga ini dinilai sangat layak pakai, dan dievaluasi berdasarkan hasil validasi ahli, dengan skor 88% dari ahli media, 98% dari ahli materi, dan 90% dari ahli bahasa. Uji coba lapangan juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan tingkat kelayakan 83% pada skala kecil, 89% pada skala sedang, dan 90% pada skala besar. Selain layak, alat peraga smart box ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan skor rata-rata post-test sebesar 84% dan nilai N-Gain sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori “efektif”. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan sebagai alternatif yang tepat dalam proses pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada diri saya sendiri atas usaha dalam menyelesaikan jurnal ini dan terimakasih juga saya sampaikan kepada Bapak Dr. Rossi Iskandar, S.Pd., M.Pd. Sebagai pembimbing, atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258–5265. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1621>
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Lubis, D. A., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pancasila Menjadi Mata Pelajaran Wajib dalam Kurikulum Pendidikan Nasional Guna Menjaga Keutuhan Bangsa. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(5), 171–175. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i5.614>
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh Media Smart Box Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sd Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 1–15.
- Maulidiana, F., Arya Wardana, L., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1664–1675.
- Pemberian, P., Ikan, N., Terhadap, T., Kadar, K., Ibu, H. B., Dengan, H., Dalam, A., Risiko, P., Pada, S., Pesisir, M., Puskesmas, D. I., Kabupaten, S., & Tengah, T. (2024). *Jurnal Riset Ilmiah*. 1(7), 565–570.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331–4340. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1565>
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 12(10), 1090–1104.
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

- 1100 *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Pendidikan Pancasila Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar – Elisa Fitri, Rossi Iskandar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10569>
- Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–49. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>
- Rambe, C. N. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan. *Pendidikan*, 3(4), 333–340. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/pwgja>
- Royong, G., Kepedulian, E., Sd, S., & Paksi, H. P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA “ KOPITAN ” UNTUK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DIMENSI GOTONG ROYONG ELEMEN KEPEDULIAN SISWA SD Istiqomah Nur Aini Al-Hidayah*. 12.
- Safitri, L. A., & Sulistyawati, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Kokarpin (Kotak Kartu Pintar) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.326>
- Saofah, T., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2024). Pengembangan Media Smart Box berbasis Science Environment Technology Society (SETS) dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 357–365. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1301>
- Satria, T. G., & Ekok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Ziliwu, M. H., Bawamenewi, A., Lase, B. P., & Harefa, H. O. N. (2024). Peranan Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956–9965. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>