TOFEDU: The Future of Education Journal
Volume 5 Number 2 (2026) Page: 3731-3740
E-ISSN 2961-7553 P-ISSN 2963-8135
https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index

The Effectiveness of Using *Smart Box* Media on the Learning Motivation of Eighth Grade Students in Pancasila Education at SMPN 5 Banyuwangi

Rizki Wardani Putri[1], Desi Yunita Putri[2], Andika Ronggo Gumuruh[3]
* putrichetee@gmail.com, desiyunita93@gmail.com
[1,2,3] Universitas PGRI Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia

ABSTRACT
Learning motivation determines students' engagement in Pancasila Education, yet lecture- and textbook-based learning may reduce participation. This study examined the effectiveness of *Smart Box* learning media in improving the learning motivation of eighth-grade students at SMPN 5 Banyuwangi. A quantitative quasi-experimental method with a nonequivalent control group design was used. The participants were 67 students: 34 in the experimental class and 33 in the control class. Data were collected through observation, a learning motivation questionnaire, and documentation, then analyzed using descriptive statistics, Shapiro-Wilk normality tests, Levene homogeneity tests, and an Independent Sample t-Test. The experimental class mean increased from 66.29 to 86.59, while the control class mean increased from 73.52 to 83.88. The posttest result was significant ($p = 0.021 < 0.05$). Thus, *Smart Box* media effectively improved learning motivation by making learning more concrete, interactive, and participatory.

Keywords: *Smart Box*; learning motivation; Pancasila Education; interactive learning

PENDAHULUAN
Pendidikan Pancasila berperan membentuk pemahaman siswa tentang identitas kebangsaan, nilai Pancasila, norma hidup bersama, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Pembelajaran tidak cukup dilakukan melalui hafalan atau penjelasan satu arah, tetapi perlu melibatkan aktivitas yang menghubungkan materi dengan pengalaman siswa. Keterlibatan tersebut berkaitan erat dengan motivasi belajar sebagai daya penggerak perhatian, ketekunan, dan usaha siswa dalam mencapai tujuan belajar (Miladiyah et al., 2023; Jainiyah et al., 2023).

Motivasi belajar mencakup dorongan internal, seperti rasa ingin tahu, minat, harapan berhasil, dan kepuasan memahami materi, serta dorongan eksternal berupa dukungan guru, penghargaan, umpan balik, dan lingkungan yang kondusif. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus, berani berpartisipasi, dan tekun menyelesaikan tugas; sebaliknya, motivasi rendah dapat membuat siswa pasif dan mudah bosan (Fernando et al., 2024; Syamsurizal et al., 2025).

Dalam Pendidikan Pancasila, siswa perlu memahami dan menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, pembelajaran aktif dan menyenangkan penting untuk membantu siswa mengaitkan materi dengan realitas sosial. Pembelajaran berbasis permainan dilaporkan dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Nurmaizura et al., 2025).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Observasi awal di SMPN 5 Banyuwangi menunjukkan bahwa siswa kelas VIII cenderung kurang aktif ketika pembelajaran didominasi ceramah dan buku paket. Kesempatan untuk bertanya, berdiskusi, serta mengeksplorasi materi masih terbatas. Data Asesmen Sumatif Akhir Semester Ganjil 2025 juga memperlihatkan bahwa pada tiga dari enam kelas VIII, sekitar 60% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 70. Kondisi ini menegaskan perlunya pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Siswa kelas VIII berada pada fase remaja awal yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, tetapi mudah jenuh terhadap pembelajaran monoton (Suryana et al., 2022). Materi Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional memerlukan media yang dapat menyajikan konsep, contoh, dan nilai kebangsaan secara konkret, visual, serta interaktif.

Media pembelajaran membantu guru memperjelas pesan, memusatkan perhatian, dan memberi variasi aktivitas belajar (Daniyati et al., 2023; Nurrita, 2018). Media interaktif relevan untuk Pendidikan Pancasila karena memberi ruang bagi siswa untuk mengamati, merespons, berdiskusi, dan membangun pemahaman bersama (Jannah & Jalal, 2025).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Smart Box*, yaitu kotak tiga dimensi yang berisi ringkasan materi, gambar, kartu pertanyaan, kartu aktivitas, dan permainan edukatif. Melalui media ini, siswa dapat membaca informasi, mengamati gambar, mendiskusikan pertanyaan, dan menyusun kesimpulan sehingga pembelajaran berlangsung lebih aktif dan kolaboratif.



Gambar 1. Media *Smart Box*

Smart Box memadukan unsur visual, aktivitas, dan interaksi sosial sehingga berpotensi menarik perhatian siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ini dapat mendorong keaktifan, meningkatkan motivasi, dan menambah minat belajar karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi (Haifa et al., 2025; Aisah et al., 2025; Sitio et al., 2024). Temuan serupa juga dilaporkan pada materi nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika di sekolah dasar (Asyifa et al., 2025; Maradika et al., 2023; Okta et al., 2025; Sumiyati et al., 2025).

Novelty penelitian ini terletak pada pengujian empiris efektivitas *Smart Box* pada materi Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional bagi siswa kelas VIII SMP. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang banyak berfokus pada pengembangan media atau jenjang lain, penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk membandingkan perubahan motivasi belajar secara langsung. Penelitian bertujuan mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan *Smart Box* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Banyuwangi.

Dalam penggunaan *Smart Box*, kartu materi, gambar, pertanyaan, dan tugas disusun sebagai rangkaian aktivitas terarah. Siswa memperoleh informasi, membicarakan isi materi dalam kelompok, serta menyampaikan hasil pemikirannya. Pola ini diharapkan memberi pengalaman belajar yang lebih terbuka, bermakna, dan menyenangkan.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental research* untuk menguji efektivitas penggunaan *Smart Box* terhadap motivasi belajar siswa. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan *Smart Box*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar (Sugiyono, 2023).

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SMPN 5 Banyuwangi, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Populasi terdiri atas 200 siswa kelas VIII dari enam kelas. Melalui pengundian kelas, diperoleh 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan 33 siswa sebagai kelas kontrol, sehingga total sampel berjumlah 67 siswa. Materi yang digunakan ialah Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional.

Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan *Smart Box*, meliputi kesesuaian tampilan dengan materi, kejelasan tulisan dan gambar, kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, serta daya tarik media. Angket motivasi belajar terdiri atas 25 pernyataan skala Likert lima pilihan dan mengukur hasrat berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan menarik, serta lingkungan belajar kondusif (Uno, 2019). Dokumentasi melengkapi data berupa foto kegiatan, daftar siswa, dan dokumen pembelajaran.

Instrumen angket diuji validitas dan reliabilitasnya agar mampu mengukur motivasi secara tepat dan konsisten (Yusup, 2018). Data dianalisis dengan statistik deskriptif untuk menyajikan jumlah sampel, rata-rata, standar deviasi, skor minimum, dan maksimum. Uji prasyarat menggunakan *Shapiro-Wilk* dan *Levene Test*, kemudian hipotesis diuji dengan *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi 0,05.

Penelitian diawali dengan koordinasi bersama sekolah dan guru mata pelajaran, dilanjutkan pemberian *pretest* pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, siswa bekerja dalam kelompok untuk membaca kartu materi, mengamati gambar, menjawab kartu pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan hasil. Pada kelas kontrol, guru menggunakan penjelasan, tanya jawab, dan tugas seperti pembelajaran biasa. Setelah perlakuan, kedua kelas diberikan *posttest* dengan angket yang sama, kegiatan pembelajaran juga didokumentasikan sebagai data pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi data motivasi belajar disajikan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis deskriptif dilakukan dengan melihat jumlah sampel, nilai rata-rata, standar deviasi, skor minimum, dan skor maksimum dari masing-masing kelompok. Melalui penyajian data tersebut, peneliti dapat mengetahui gambaran awal motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran dilaksanakan, sekaligus melihat perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, perbandingan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat digunakan untuk memberikan gambaran mengenai perbedaan perkembangan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Tabel 1. Deskripsi Statistik Skor Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	Kategori	Mean	Std. Deviation	Min	Max
Motivasi Belajar Eksperimen	Pretest	66,29	6,365	54	79
	Posttest	86,59	4,819	79	97
Motivasi Belajar Kontrol	Pretest	73,52	5,772	61	88
	Posttest	83,88	4,540	74	91

Berdasarkan Tabel 1, kedua kelompok mengalami peningkatan motivasi belajar. Kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 66,29 pada *pretest* menjadi 86,59 pada *posttest* atau naik 20,30 poin. Kelas kontrol meningkat dari 73,52 menjadi 83,88 atau naik 10,36 poin. Walaupun kelas kontrol memiliki skor awal lebih tinggi, skor *posttest* kelas eksperimen menjadi lebih tinggi. Perubahan skor minimum dan maksimum juga menunjukkan peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen.

Sebelum pengujian hipotesis, data diuji normalitas dan homogenitas untuk memastikan kelayakan penggunaan statistik parametrik. Hasil uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kode	Shapiro-Wilk		
	Pretest Posttest	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen	Pretest	,961	34	,265
	Posttest	,956	34	,191
Motivasi Belajar Kelompok Kontrol	Pretest	,968	33	,428
	Posttest	,942	33	,080

Berdasarkan Tabel 2, seluruh nilai signifikansi *pretest dan posttest* lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,146 pada kelompok eksperimen dan 0,203 pada kelompok kontrol; keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas untuk dianalisis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	Sig.
Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen	Based on Mean	2,170	,146
Motivasi Belajar Kelompok Kontrol	Based on Mean	1,652	,203

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas pada nilai *based on mean* menunjukkan untuk variabel hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan hasil signifikansi 0,146 dan 0,203 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan homogen.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test			
	Sig.	Mean Kontrol	Mean Eksperimen
Efektivitas penggunaan media *Smart Box* terhadap motivasi belajar siswa	0,021	83,88	86,59

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,59 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 83,88, dengan selisih 2,71 poin. Nilai *signifikansi Independent Sample t-Test* sebesar 0,021 lebih kecil daripada 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan *Smart Box* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil observasi mendukung temuan kuantitatif. Pada kelas eksperimen, siswa lebih mudah memusatkan perhatian ketika menggunakan gambar, kartu materi, dan pertanyaan yang didiskusikan dalam kelompok. Pembagian tugas juga membantu siswa yang semula pasif untuk ikut terlibat dalam proses belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Smart Box* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Banyuwangi. Kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata 20,30 poin, lebih besar daripada kelas kontrol yang meningkat 10,36. Walaupun nilai pretest kelas kontrol lebih tinggi, nilai *posttest* kelas eksperimen melampaui kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif mampu mendorong perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan oleh karakter *Smart Box* sebagai media interaktif. Kartu materi, gambar, pertanyaan, dan permainan edukatif tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mengarahkan siswa untuk mengamati, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menjawab pertanyaan. Variasi aktivitas ini membuat pembelajaran lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang terutama mengandalkan ceramah dan buku paket.

Motivasi belajar muncul ketika siswa menilai kegiatan belajar menarik, dapat dilakukan, dan memberi pengalaman berhasil. Melalui *Smart Box*, materi disajikan secara lebih konkret dan bertahap sehingga siswa dapat memahami tugas, menemukan jawaban, serta menyelesaikan aktivitas bersama kelompok. Pengalaman tersebut membantu mengurangi anggapan bahwa Pendidikan Pancasila hanya berupa hafalan.

Temuan ini sejalan dengan teori *expectancy-value* yang menjelaskan bahwa motivasi berkembang ketika siswa memandang tugas bernilai, menarik, dan memungkinkan untuk diselesaikan (Schunk et al., 2014). Kegiatan dalam *Smart Box* memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman keberhasilan saat menjawab pertanyaan, menyampaikan alasan, atau merumuskan kesimpulan. Selain itu, unsur gambar, warna, dan interaksi kelompok dapat membangun emosi positif yang membuat siswa lebih berani bertanya dan mencoba.

Smart Box relevan digunakan pada materi Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional karena materi tersebut memerlukan pemahaman nilai serta kemampuan menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Kartu materi dan gambar membantu siswa mendiskusikan contoh budaya nasional, sikap menghargai perbedaan, dan penerapan nilai kebangsaan. Dengan demikian, media ini dapat menjadi penghubung antara konsep yang abstrak dan pengalaman belajar siswa.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian Aisah et al. (2025), Haifa et al. (2025), dan Sitio et al. (2024) yang menunjukkan bahwa *Smart Box* dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, atau minat belajar. Penelitian ini memperluas bukti tersebut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila tingkat SMP, khususnya materi Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

melalui perbandingan langsung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Efektivitas media tetap dipengaruhi oleh peran guru. Guru perlu menjelaskan tujuan kegiatan, menyampaikan petunjuk penggunaan, mengarahkan diskusi, dan menghubungkan hasil aktivitas dengan konsep Pendidikan Pancasila. Dalam konteks ini, *Smart Box* tidak menggantikan guru, melainkan mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan terarah (Latif et al., 2024).

Kelas kontrol juga mengalami peningkatan motivasi karena pembelajaran konvensional tetap memuat penjelasan, penguatan, dan tugas. Namun, peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Perbedaan ini menunjukkan bahwa variasi media memberi nilai tambah melalui interaksi siswa dengan materi, teman sebaya, dan aktivitas belajar.

Secara statistik, seluruh data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga *Independent Sample t-Test* layak digunakan. Nilai signifikansi 0,021 membuktikan bahwa perbedaan rata-rata posttest bukan terjadi secara kebetulan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Smart Box* berkaitan dengan perubahan motivasi belajar yang dapat diukur melalui angket.

Secara praktis, guru dapat menggunakan *Smart Box* pada tahap apersepsi, eksplorasi konsep, diskusi, penguatan, maupun refleksi. Isi media dapat disesuaikan melalui kartu pertanyaan, kartu gambar, atau permainan sederhana yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Penerapan media perlu disertai petunjuk yang jelas, pembagian waktu yang teratur, serta pengelolaan kelompok agar seluruh siswa berpartisipasi.

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas dalam satu sekolah dengan desain kuasi eksperimen, sehingga hasilnya perlu ditafsirkan sesuai konteks penelitian. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan sekolah yang lebih banyak, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta variabel lain seperti hasil belajar, berpikir kritis, sikap kewarganegaraan, atau keterampilan kolaborasi. Meskipun demikian, data deskriptif, uji prasyarat, uji hipotesis, dan observasi memberikan bukti bahwa *Smart Box* merupakan alternatif media yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila.

Efektivitas *Smart Box* juga dapat dipahami melalui prinsip pembelajaran aktif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi melakukan aktivitas mental dan sosial melalui pemilihan kartu, penafsiran gambar, penyusunan jawaban, serta pembandingan pendapat dengan teman. Ketika siswa menjelaskan jawaban atau menyepakati kesimpulan kelompok, mereka terdorong untuk memperhatikan materi dan memeriksa kembali pemahamannya. Proses ini menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih dekat dengan kegiatan membangun pengetahuan daripada sekadar mengingat istilah.

Dari sisi penyajian informasi, *Smart Box* membantu membagi materi yang abstrak menjadi bagian-bagian kecil yang lebih mudah dipelajari. Materi Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional memuat konsep, contoh, dan nilai yang saling berkaitan; apabila seluruhnya disampaikan secara verbal dalam waktu yang sama, sebagian siswa dapat kesulitan mempertahankan perhatian. Kartu materi dan aktivitas memungkinkan siswa mempelajari satu bagian, mendiskusikannya, lalu beralih ke bagian berikutnya. Kerja kelompok juga berperan dalam peningkatan motivasi belajar. Pada masa remaja awal, dukungan teman sebaya merupakan bagian penting dari pengalaman siswa. Melalui tugas yang jelas, siswa dapat mendengar sudut pandang yang berbeda, memperoleh bantuan saat mengalami kesulitan, serta membangun keberanian untuk menyampaikan gagasan. *Smart Box* memberi alasan konkret bagi kelompok untuk bekerja sama karena setiap kartu atau tugas perlu diselesaikan melalui pembicaraan bersama. Guru tetap perlu menjaga agar diskusi berfokus pada tujuan pembelajaran.

Kegiatan yang menarik dalam *Smart Box* bukan sekadar permainan, melainkan aktivitas yang memiliki tujuan, aturan, dan tantangan sesuai kemampuan siswa. Kartu pertanyaan dapat digunakan untuk mengidentifikasi informasi, menjelaskan contoh, atau menentukan sikap

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

berdasarkan nilai Pancasila. Tantangan yang dapat diselesaikan memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan dan menerima umpan balik dari guru maupun teman. Kondisi tersebut mendukung hasrat berhasil dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas belajar.

Selain mendorong motivasi intrinsik, penggunaan *Smart Box* dapat memperkuat motivasi ekstrinsik secara positif melalui umpan balik guru, apresiasi kerja kelompok, dan pengakuan terhadap jawaban yang tepat. Penguatan verbal yang diberikan secara tepat dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila (Manurung et al., 2025). Namun, motivasi tidak hanya bergantung pada penghargaan; siswa juga memperoleh kepuasan ketika mampu memahami materi dan menyelesaikan tugas bersama kelompok.

Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pengorganisasi aktivitas belajar, bukan sekadar alat untuk memperindah penyajian materi. Dalam *Smart Box*, urutan kartu dan tugas membantu guru mengarahkan siswa dari pengenalan materi menuju pemahaman, penerapan, dan refleksi. Efektivitas media karena itu tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisiknya, tetapi juga oleh cara media diintegrasikan dalam langkah pembelajaran dan asesmen formatif.

Pembelajaran konvensional tetap dapat digunakan untuk memberikan penjelasan awal dan menegaskan konsep, tetapi perlu diperkaya dengan pengalaman belajar yang beragam. *Smart Box* dapat berfungsi sebagai pelengkap ceramah: guru menyampaikan pengantar singkat, kemudian siswa menggunakan media untuk mengolah, menerapkan, dan merefleksikan materi. Kombinasi tersebut memberi kesempatan bagi siswa dengan kebutuhan keterlibatan yang berbeda untuk tetap mengikuti tujuan pembelajaran.

Media yang memadukan teks, gambar, kartu, dan interaksi juga membuka peluang pembelajaran yang lebih inklusif. Sebagian siswa lebih tertarik melalui gambar, sebagian lain melalui pertanyaan, sedangkan siswa lain lebih memahami materi melalui diskusi. Guru dapat menyesuaikan tingkat kompleksitas kartu atau pembagian peran sesuai kebutuhan siswa, sambil memastikan bahwa semua anggota kelompok memperoleh kesempatan berpartisipasi dan tidak hanya bergantung pada siswa yang dominan.

Penerapan *Smart Box* memerlukan persiapan yang baik. Guru perlu memilih gambar yang relevan, menulis petunjuk yang ringkas, menyusun pertanyaan yang tidak membingungkan, serta menentukan jumlah kelompok dan durasi aktivitas. Aturan penggunaan media harus dijelaskan sejak awal agar siswa tidak hanya berfokus pada permainan, tetapi memahami tujuan setiap kegiatan. Pengelolaan yang terarah membantu suasana belajar aktif tetap berjalan seiring dengan pencapaian tujuan pembelajaran.

Kesesuaian *Smart Box* dengan materi Jati Diri Bangsa dan Budaya Nasional juga menjadi faktor penting. Materi tersebut kaya akan contoh budaya, peristiwa, dan nilai yang dapat diwujudkan dalam kartu atau aktivitas. Ketika siswa melihat keterkaitan materi dengan kebiasaan dan sikap di lingkungan sekitar, pembelajaran menjadi lebih relevan dan motivasi untuk memahami serta mendiskusikannya cenderung meningkat. Dengan demikian, perencanaan media perlu selalu mempertimbangkan kesesuaian antara tujuan, isi, tampilan, dan pengalaman belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Smart Box* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 5 Banyuwangi. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 86,59, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 83,88. Peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen dari 66,29 menjadi 86,59 juga lebih besar daripada peningkatan kelas kontrol dari 73,52 menjadi 83,88. Hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,021 < 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima.

Smart Box menciptakan pembelajaran yang lebih konkret, aktif, menarik, dan partisipatif

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

melalui kartu materi, gambar, pertanyaan, permainan edukatif, serta diskusi kelompok. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu siswa lebih fokus, antusias, dan terlibat. Penelitian berikutnya dapat menerapkannya pada materi dan subjek yang lebih luas untuk memperkuat bukti manfaat media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Aisah, P. L., Susanto, R. U., Kasiyun, S., & Mariati, P. (2025). Keefektifan penggunaan media *Smart Box* terhadap tingkat motivasi belajar siswa kelas II pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Petapan 1 Bangkalan. Empowerment Journal, 5(2), 82–89. https://doi.org/10.30787/empowerment.v5i2.2097

Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Journal of Information System and Education Development, 3(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Asyifa, A. E., Hermawan, D., Zahra, M. A., & Fatahillah. (2025). Inovasi media *Smart Box* dalam pembelajaran PPKn materi Bhinneka Tunggal Ika di sekolah dasar. Sindoro: Cendikia Pendidikan. https://doi.org/10.99534/v8bbvs44

Daheri, M., Wahyudi, W., Ramli, A. C., Hasmirati, H., Arisman, A., & Resky, M. (2023). Motivasi belajar peserta didik di era new normal. Journal on Education, 5(3), 9640–9649. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1777

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1). https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Febriani, L., Helmi, & Syudirman. (2025). Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi Bhinneka Tunggal Ika untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas II SDN 1 Batunyala Kecamatan Praya Tengah Kabupaten Lombok Tengah. Journal of Authentic Research, 4(2), 2038–2050. https://doi.org/10.36312/skeevc34

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Haifa, S., Hanikah, H., & Darmini, M. (2025). Pengembangan media *Smart Box* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi tradisi dan budaya di kelas III SDN 1 Lemahabang. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 6(2), 711–722. https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1487

Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Multidisiplin Indonesia, 2(6), 1304–1309. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284

Jannah, G. N., & Jalal, M. (2025). Penerapan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar. SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS, 3(2), 126–139. https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.765

Kholisah, N. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi pengamalan Pancasila kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Jember [Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember]. UIN KHAS Jember Digital Library. https://digilib.uinkhas.ac.id/52278/

Latif, A., Susiatik, T., & Srihadi. (2024). Kreativitas guru PPKn dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Journal of Democratia, 2(1), 12–25. https://doi.org/10.31331/jade.v2i1.3070

Manurung, E. P. B., Junita, J., & Anjar, A. (2025). The influence of verbal reinforcement (praise) on the motivation to learn Pancasila Education of grade VII students at SMP Negeri 1 Kampung Rakyat in the 2024–2025 academic year. Jurnal Riset Ilmu

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Pendidikan, 5(1), 107–119. https://doi.org/10.56495/jrip.v5i1.876

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. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(5), 2206–2220. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2181

Mawson, R. D., & Kang, S. H. K. (2025). The distributed practice effect on classroom learning: A meta-analytic review of applied research. Behavioral Sciences, 15(6), Article 771. https://doi.org/10.3390/bs15060771

Miladiyah, F., Ikhrom, I., & Raharjo, R. (2023). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masa reopening. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(10), 7811–7816. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2487

Muhammad, G., Rahmawati, S., Saepudin, A., & Suhardini, A. D. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar menggunakan media *Smart Box* pada mata pelajaran PAI. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4). https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18977

Nurmaizura, D., Sumardi, L., & Kurniawansyah, E. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII-A SMPN 1 Keruak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan, 10(2), 179–187. https://doi.org/10.24269/jpk.v10i2.12471

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171–210. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210

Okta, W., Arni, Y., Ulandari, R., Meliana, A. E., & Wahyuni, S. (2025). Pengembangan media *Smart Box* terhadap pembelajaran kewarganegaraan materi nilai-nilai Pancasila di SD Negeri 165 Palembang. Invention: Journal Research and Education Studies, 6(1), 22–31. https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2403

Pakana, A., Hasiru, R., Maruwae, A., Hafid, R., Sudirman, S., Polamolo, C., & Damiti, F. (2024). Pengaruh pendidikan karakter terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. JEBE: Journal of Economic and Business Education, 2(2), 169–180. https://doi.org/10.37479/jebe.v2i2.25669

Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003

Rohmah, D. I. A., Alfiandra, A., & Reni, R. (2025). Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui implementasi model pembelajaran Team Games Tournament di kelas VIII.3. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3). https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.26310

Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). Motivation in education: Theory, research, and applications (4th ed.). Pearson Education Limited.

Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). Biometrika, 52(3/4), 591–611.

Siregar, T. (2026). Analysis of normality test and homogeneity test in quantitative research. Zenodo. https://zenodo.org/records/18164756

Sitio, K. A., Saragih, N. M., Pakpahan, M. B., Tunnisa, N., & Rizky, M. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Smart Box* untuk meningkatkan minat belajar PPKn di SMPN 19 Kota Jambi. SEMAYO: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 2(1), 29–37.

Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, R&D, dan pendidikan. Alfabeta.

Sumiyati, S., Fauqi, A., & Jumiati, J. (2025). Pengaruh media *Smart Box* terhadap hasil belajar

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar, 2(1), 11–16. https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.696

Supit, D. (2020). Hubungan media pembelajaran video dengan motivasi belajar siswa. CogITo Smart Journal, 6(1), 73–82. https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.209.73-82

Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan remaja awal, menengah dan implikasinya terhadap pendidikan. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 8(3), 1917–1928. https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494

Syamsurizal, O., Afandi, M., & Subhan, M. (2025). Pengaruh motivasi intrinsik dan ekstrinsik terhadap keberhasilan belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 7(1), 63–66. https://doi.org/10.31949/am.v7i01.14055

Tuken, R., Ali, L., & Yuanda, L. (2026). Penerapan *Smart Box* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 10(1), 1–8. https://doi.org/10.26858/jkp.v10i1.77184

Uno, H. B. (2019). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.

Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1), 17–23. https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100

Zhou, Y., Zhu, Y., & Wong, W. K. (2023). Statistical tests for homogeneity of variance for clinical trials and recommendations. Contemporary Clinical Trials Communications, 33, 101119. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10151260/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135