

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX POP UP
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III MI AL MAARIF 02
SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

OLEH

NAJWA MELINDA LUTFIANI

NIM. 220103110062



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX POP UP
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III MI AL MA'ARIF 02
SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan**

OLEH

NAJWA MELINDA LUTFIANI

NIM. 220103110062



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.itk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP : 197610022003121003

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Najwa Melinda Lutfiani
NIM : 220103110062
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up
Untuk Meningkatkan motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Pancasila Kelas 3 MI Al Ma'arif 02 Singosari
Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Ahmad Abthoki, M.Pd.
NIP. 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

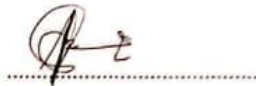
Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MI Al Ma'arif 02 Singosari Malang" oleh Najwa Melinda Lutflani ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 18 Juni 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 196511121994032002



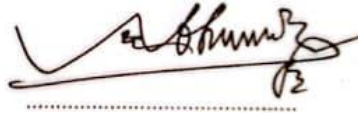
Anggota Penguji

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 199208142023212058



Sekretaris

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003



Mengesahkan.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Maulana
Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.S

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

21 Mei 2026

Hal : Najwa Melinda Lutfiani

Lamp : 4 (Empat) Ekslembar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Najwa Melinda Lutfiani

NIM : 220103110062

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up Untuk

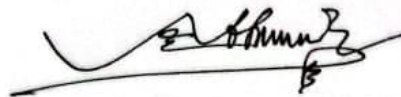
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan

Pancasila Kelas III MI Al Ma'arif 02 Singosari Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 197610022003121003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Najwa Melinda Lutfiani

NIM : 220131100062

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MI Al Ma'arif 02 Singosari Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi dan karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 24 Mei 2026

Hormat saya,



Najwa Melinda Lutfiani

NIM. 220103110062

LEMBAR MOTTO

“For all of you who are striving for you dreams. You should believe in yourself, and don’t let anyone bring you down. You know, negativy does not exist, its all about positivity. So, keep that on mind. But anyways, have a good friends around you have good peers, surround yourself with good people, cause you’re good person too”.

(Mark Lee)

“Percayalah pada dirimu sendiri, karena kamu mampu mencapai hal-hal luar biasa”.

(Penulis)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga karya tulis skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Dengan Rahmat Allah yang Maha Kuasa, skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang sangat penulis sayangi:

1. Untuk kedua orang tua saya yang doanya selalu mengiringi untuk memudahkan setiap langkah yang selalu menjadi sumber semangat, motivasi, dan tempat kembali dalam setiap langkah perjuangan.
2. Kepada segenap Bapak/Ibu dosen yang telah membimbing dan mengarahkan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
3. Untuk seluruh teman-teman program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 22 yang membantu dan sama-sama berjuang selama 4 tahun

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas izin dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Smart Box Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas 3 MI Al Ma’arif 02 Singosari”. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa ajaran Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Dengan demikian, penulis mengucapkan terima kasih dan memberikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, S.Ag., M.Si. selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini dengan baik.
5. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan motivasi, arahan, dan nasihat serta dengan penuh kesabaran membimbing penulis selama menjalani perkuliahan dari awal hingga akhir.

6. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd serta Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd selaku validator ahli yang berkenan meluangkan waktu untuk memberikan penilaian dan saran guna memvalidasi produk yang penulis kembangkan.
7. Bapak Muhammad Ishom, S.Pd selaku kepala sekolah, Bapak Adi Susanto, S.PdI selaku guru wali kelas 3, serta Bapak Muhammad Sholeh, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 MI Al Ma'arif 2 Singosari yang telah memberikan ruang dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Kedua orang tua saya, yang tiada henti mendoakan di setiap sujudnya, yang doanya selalu mengiringi dan memudahkan setiap langkah perjalanan hidup saya serta selalu menjadi sumber semangat, motivasi dan kekuatan dalam menghadapi setiap tantangan.
9. Teman-teman kelas ICP 2022 dan teman-teman satu bimbingan yang telah berjuang bersama, saling memberikan saran, semangat, dan dukungan dalam setiap proses penelitian ini.
10. Seluruh teman-teman program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2022 yang membantu dan berjuang selama 4 tahun.
11. Untuk Harisma Zidanatussanaya selaku teman satu kos yang telah membantu dan menemani penulis untuk melakukan penelitian ke sekolah, selalu berbagi makanan, dan bercanda tawa sejak masa awal ma'had.
12. Untuk Anisa Putri Maulidya dan Choimul Rodhiyah selaku sahabat dari awal masa perkuliahan hingga saat ini, yang telah setia menemani perjalanan ini, menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, tawa serta sumber dukungan dan semangat dalam setiap proses yang dilalui.

13. Untuk Iga Wulanda Sukma, Devina Mita, Sri Maya Fitri dan Anisha galuh selaku sahabat sejak awal masa kelas ICP yang selalu memberikan canda tawa, semangat, motivasi dan saling menguatkan serta kebersamaan hingga akhir masa perkuliahan.
14. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam proses penyelesaian pengembangan produk media serta penulisan skripsi ini.
15. Terakhir, untuk diri sendiri yang telah berusaha berjuang tanpa henti hingga pada tahap ini, yang senantiasa berusaha bangkit di tengah berbagai rintangan dalam menyelesaikan perjalanan pendidikan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta bagi penulis sendiri.

Malang, 17 April 2026

Hormat saya,

Najwa Melinda Lutfiani

NIM. 220103110062

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
خلاصة.....	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan pengembangan	8
D. Manfaat pengembangan	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
F. Spesifikasi Produk	11
G. Orisinalitas Pengembangan.....	12
H. Definisi Operasional	18
I. Sistematika Penulisan.....	19
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Perspektif Teori	21
1. Media pembelajaran	21
2. Media <i>Smart Box Pop Up</i>	28

3. Motivasi Belajar	32
4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila MI/SD	35
B. Perspektif Teori Dalam Islam	41
C. Kerangka Berfikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48
B. Model Pengembangan.....	48
C. Prosedur Pengembangan	51
D. Uji Produk.....	55
1. Uji Ahli (Validasi Ahli).....	55
2. Uji Coba.....	57
E. Jenis Data	58
1. Data Kualitatif	58
2. Data Kuantitatif	58
F. Instrumen Pengumpul Data	60
1. Wawancara	60
2. Observasi	61
3. Angket	62
4. Lembar Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	67
G. Teknik Pengumpulan Data	67
1. Wawancara	67
2. Observasi	67
3. Angket	68
4. Lembar Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	68
H. Teknik Analisis Data	68
1. Data Kualitatif	68
2. Data kuantitatif	69
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	73
A. Proses Pengembangan.....	73
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	73
2. Desain (<i>Design</i>).....	75
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	76

4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	79
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	81
B. Hasil Data Pengembangan	81
1. Hasil Validasi Ahli Materi	81
2. Hasil Validasi Ahli Media	83
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	85
C. Penyajian dan Uji Produk	87
1. Angket kemenarikan respon peserta didik	87
2. Angket peningkatan motivasi belajar peserta didik	88
3. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	90
D. Revisi Produk	95
BAB V PEMBAHASAN.....	97
A. Kajian Pengembangan Produk Media Smart Box Pop Up.....	97
1. Analisis desain pengembangan media.....	99
2. Analisis hasil validasi.....	104
3. Analisis tingkat kemenarikan media.....	108
4. Analisis peningkatan motivasi belajar peserta didik.....	109
5. Analisis kelebihan dan kekurangan.....	111
BAB 6 PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 2.1 (CP) dan (TP)	40
Tabel 3.1 Storyboard	52
Tabel 3.2 Skala Likert	59
Tabel 3.3 Tabel Kisi-Kisi Wawancara	60
Tabel 3.4 Kisi-Kisi observasi	61
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	63
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Ahli Media	63
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran	64
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	65
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	66
Tabel 3.10 Kriteria kevalidan	70
Tabel 3.11 Kriteria Kemenarikan	71
Tabel 3.12 Kriteria Motivasi Belajar	72
Tabel 4.1 CP TP	75
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	82
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media	84
Tabel 4.4 Validasi Ahli Pembelajaran	86
Tabel 4.5 Hasil angket respon siswa	87
Tabel 4.6 Hasil peningkatan motivasi belajar	89
Tabel 4.7 Nilai pretest	92
Tabel 4.8 Nilai posttest	93

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	47
Bagan 3.1 Tahapan pengembangan ADDIE	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kotak <i>smart box pop up</i>	77
Gambar 4.2 <i>Pop Up</i> Materi Pembelajaran	78
Gambar 4.3 Misi Permainan Dan Petunjuk Penggunaan	79
Gambar 4.4 Kartu Gambar Sikap.....	79
Gambar 4.5 Diagram Hasil Peningkatan Motivasi Belajar	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian.....	117
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	118
Lampiran 3 Surat Validator Ahli Materi.....	119
Lampiran 4 Surat Validator Ahli Media.....	120
Lampiran 5 Surat Validator Ahli Pembelajaran.....	121
Lampiran 6 Lembar Wawancara Pra Penelitian.....	122
Lampiran 7 Lembar Instrumen Observasi.....	123
Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Media.....	129
Lampiran 10 Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	131
Lampiran 11 Angket Kemenarikan Media Respon Peserta Didik.....	133
Lampiran 12 Angket Peningkatan Motivasi Belajar.....	135
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	137
Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup.....	138

ABSTRAK

Lutfiani, Najwa Melinda. 2026. Pengembangan Media pembelajaran *Smart Box Pop Up* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MI Al Ma'arif 2 Singosari. Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si.

Kata kunci: media pembelajaran, *smart box pop up*, Pendidikan Pancasila, motivasi belajar

Penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang signifikan dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih minim penggunaan media pembelajaran terlebih didukung adanya kondisi fasilitas elektronik yang masih terbatas serta penyampaian materi oleh guru masih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan hal ini didapatkan dari hasil pra-penelitian di kelas III MI Al Ma'arif 2 Singosari. Motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sedang dengan kecerendungan gaya belajar visual. Media pembelajaran yang menarik dinilai mampu memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Mengacu pada permasalahan tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga penelitian ini berfokus pada pengembangan media *smart box pop up* untuk meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa.

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengukur kevalidan dan kelayakan media *smart box pop up*, mengetahui tingkat kemenarikan media, serta mengukur peningkatan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas III MI Al Ma'arif 2 Singosari. Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi media, angket kemenarikan, angket motivasi belajar, wawancara dan observasi. Data validasi diperoleh dari tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Sementara itu, kemenarikan media dianalisis dari angket kemenarikan, dan peningkatan motivasi belajar dianalisis dari angket motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *smart box pop up* dengan model ADDIE telah memenuhi kriteria kelayakan. Validasi ahli materi memperoleh 97,3%, ahli media 90%, dan ahli pembelajaran 95%. Selain itu, hasil kemenarikan media sebesar 89,5% dan peningkatan motivasi belajar sebesar 78%. Berdasarkan hasil tersebut, media ini dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

ABSTRACT

Lutfiani, Najwa Melinda. 2026. Development of the Smart Box Pop Up Learning Medium To Enhance Learning Motivation in the Pancasila Education Subject for Class III at MI Al Ma'arif 2 Singosari. Thesis. Elementary Madrasah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Keywords: educational materials, smart box pop up, Pancasila Education, motivation to learn

The use of instructional media plays a significant role in teaching and learning activities. The use of media in Pancasila education classes remains minimal, causing students to easily become bored, this finding is based on preliminary research conducted in the the class III at MI Al Ma'arif 2 Singosari. Students learning motivation falls into the moderate category, with a tendency toward visual learning styles. Enganging learing media are consired capable of having a positive impact on the learning process, particularly in Pancasila Education. Given these issues, there is a need to develop learning media tailored to students characteristics, this study focuses on developing a smart box pop up to enhance students learning motivation.

The purpose of this study is to assess the validity and feasibility of the smart box pop up medium, determine the medium's level of appeal, and measure the increase in students learning motivation. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the analysis, design, development, implementation and evaluation phases. The study subject consisted of 30 third grade student at MI Al Ma;arif 2 Singosari. Data collection techniques included media validation sheets, an appeal questionnaire, a learning motivation questionnaire, interviews, and observations. Validation data were obtained from three expert validators: a content expert, a media expert, and a learning expert. Meanwhile, the appeal of the media was analyzed using the appeal questionnaire, and the increase in learning motivation was analyzed using the students learning motivation questionnaire.

The study shows that the development of a smart box pop up media tool using the ADDIE model has met the feasibility criteria. The validation scores were 97,3% for subjects matter experts, 90% for media experts, and 95% for learning experts. In addition, the media's appeal score was 89,5% and it resulted in a 78% increase in student motivation. Based on these results, this media tool is deemed feasible and effective for enhancing student motivation.

خلاصة

لطفياني، نجوى ميليندا. ٢٠٢٦. تطوير وسائط التعلم المنبثقة للصندوق الذكي لزيادة تحفيز التعلم في مواد المعارف ٢ سينجوساري. أطروحة. مدرسة الإبتدائية إعداد المعلمين، كلية تعليم بانكاسيلا الصف الثالث الطربية وتدريب المعلمين. مولانا مالك إبراهيم جامعة الدولة الإسلامية مالانج. المشرف: البروفيسور دكتور ح. عبد البشيث، م. سي

الكلمات المفتاحية: المواد التعليمية، الصندوق الذكي المنبثق، تعليم بانكاسيلا، الحافز على التعلم

يلعب استخدام وسائل التعلم دورًا مهمًا في أنشطة التدريس والتعلم. لا يزال التعلم التعليمي في بانكاسيلا يعتمد بشكل ضئيل على الوسائط، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل. المدرسة الابتدائية المعارف ٢ بسهولة، ويتم الحصول على ذلك من نتائج البحث المسبق في الصف الثالث سينجوساري. يقع دافع التعلم لدى المتعلمين ضمن الفئة المتوسطة مع ميل نحو أنماط التعلم البصري. تعتبر وسائل التعلم المثيرة للاهتمام قادرة على إحداث تأثير إيجابي على عملية التعلم، وخاصة في موضوع تعليم بانكاسيلا. وفي ضوء هذه المشكلة، لا بد من تطوير وسائط تعليمية تتوافق مع خصائص الطلبة، لذا يركز هذا البحث على تطوير وسائط الصندوق الذكي المنبثقة لزيادة دافعية التعلم لدى الطلبة.

يهدف هذا البحث إلى قياس مدى صحة وملاءمة الوسائط المنبثقة للصندوق الذكي، وتحديد مستوى الاهتمام الإعلامي، وقياس الزيادة في دوافع التعلم لدى أددى الذي يتضمن مراحل التحليل مع نموذج الطلاب. يستخدم هذا البحث أسلوب البحث والتطوير والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تكونت موضوعات البحث من ٣٠ طالباً من الصف الثالث من معهد المعارف ٢ سينجوساري. تتضمن تقنيات جمع البيانات أوراق التحقق من صحة الوسائط، واستبيانات الاهتمامات، واستبيانات تحفيز التعلم، والمقابلات والملاحظات. تم الحصول على بيانات التحقق من صحة البيانات من ثلاثة خبراء في التحقق، وهم خبراء المواد، وخبراء الإعلام، وخبراء التعلم. وفي الوقت نفسه، تم تحليل اهتمام وسائل الإعلام من خلال استبيان الاهتمام، وتم تحليل زيادة دافع التعلم من خلال استبيان دافع التعلم لدى الطلاب.

حصل خبير المواد بلبي معايير الأهلية يوضح هذا البحث أن تطوير وسائط الصندوق الذكي المنبثقة باستخدام نموذج على نسبة التحقق ٩٧,٣٪، وخبير الإعلام ٩٠٪، وخبير التعلم ٩٥٪. وبالإضافة إلى ذلك، بلغت نتائج الاهتمام الإعلامي ٨٩,٥٪، وزيادة الدافع للتعلم ٧٨٪. وبناء على هذه النتائج، تم إعلان أن هذه الوسيلة مجدية وفعالة لزيادة دافعية التعلم لدى الطلاب

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Kepenulisan translitrasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan metode transliterasi berdasarakan Keputusan bersama menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0534 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = H	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ء = ‘	ع = ‘
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = ĭ

Vokal (u) panjang = ŭ

C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = ŭ

إي = ĭ

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan membawa kontribusi yang menghasilkan kunci bagian menciptakan sumber daya manusia berpotensi, dan keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari pentingnya guru berperan dalam menentukan keberhasilan bagian proses mengajar.¹ Guru bukan sekadar menjadi perantara ilmu pengetahuan, sekaligus juga berperan sebagai penggerak yang menumbuhkan, menguatkan dan dorongan belajar pada murid. Motivasi dipandang sebagai elemen penting yang menentukan keberhasilan akademik siswa (Nordin, 2005).² Demikian juga dengan siswa, siswa yang tidak termotivasi akan kesulitan menyerap pengetahuan yang diberikan dikarenakan motivasi sangat dibutuhkan dalam proses belajar supaya siswa tercapai tujuannya yaitu mampu memahami pelajaran yang diberikan dengan demikian memperoleh pencapaian belajar yang memuaskan.

Dengan motivasi belajar yang kuat, siswa lebih berenergi, aktif, serta memiliki keinginan kuat guna mencapai kualitas kemajuan belajar tinggi. Secara sederhana, kehadiran guru yang kreatif dan inovatif dalam memilih strategi maupun media pembelajaran menjadi faktor kunci dalam menumbuhkan situasi belajar yang partisipatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

¹ Wiku Aji Sugiri dan Sigit Priatmoko, "Perspektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar," *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 2020, hlm. 53

² Hendri Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 1 (2017): 27–33

Siswa yang cenderung lebih aktif, berinisiatif, dan dapat menunjukkan prestasi yang optimal adalah siswa yang terdorong oleh motivasi yang kuat. Akan tetapi, salah satu penghambat kesuksesan suatu tujuan pembelajaran adalah rendahnya motivasi belajar yang dapat diindikasikan oleh kurangnya konsentrasi, minat, dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti proses pendidikan. Sehingga dibutuhkan media pendidikan yang dapat menarik perhatian, menimbulkan rasa keingintahuan, dan mampu mendorong keikutsertaan siswa.

Sebaliknya, ketidaksesuaian media pembelajaran pada kelas juga berpengaruh pada minat belajar siswa. Hal ini pada kenyataannya masih sering dijumpai media yang kurang selaras dengan kebutuhan dan sifat siswa serta materi yang disampaikan. Seperti penggunaan media yang terlalu abstrak, monoton, atau tidak interaktif mengakibatkan siswa hanya menjadi pendengar pasif tanpa keterlibatan aktif. Hal tersebut dapat menyebabkan penurunan terhadap motivasi belajar.

Dalam firman Allah dijelaskan pada surat Al-Alaq pada ayat 1-5 yang artinya : “ Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Surat Al-Alaq pada ayat 1-5 menegaskan pentingnya membaca, menulis, dan menuntut ilmu sebagai dasar kehidupan manusia. Perintah pertama yang Allah turunkan kepada Nabi Muhammad SAW adalah “iqra” (bacalah), yang menunjukkan bahwa kegiatan membaca dan belajar merupakan pintu

utama menuju ilmu pengetahuan. Ayat tersebut menjadi motivasi bagi siswa agar senantiasa bersemangat dalam belajar, karena melalui membaca dan memahami ilmu, manusia dapat berkembang dari keadaan yang lemah menuju pribadi yang mulia. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar membutuhkan usaha yang sungguh-sungguh, disertai dengan sikap rendah hati karena ilmu sejatinya datang dari Allah. Bagi siswa, ayat tersebut memiliki makna dorongan untuk tidak mudah asa, terus mengembangkan potensi, serta menjadikan kegiatan belajar sebagai ibadah yang dapat meningkatkan derajat di dunia maupun di akhirat.

Media pembelajaran bertindak sebagai perantara yang dapat mengantarkan informasi kepada siswa supaya lebih mudah menangkap materi pelajaran (Wardaya dan Sumartini, 2016).³ Menurut Nasution dalam (Teni Nurrita, 2018) Media pembelajaran juga dapat disebut sebagai alat penunjang kegiatan mengajar, membantu pelaksanaan metode yang dipilih guru.⁴ Sedangkan menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Elma dkk, 2023) Pada tahap pengenalan pendayagunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan sangat menunjang efektivitas dalam pemaparan isi pelajaran pada waktu tersebut.⁵ Seorang guru dituntut untuk mahir dalam memilih sarana pembelajaran yang memungkinkan memotivasi siswa dan mendukung keefektifan komunikasi siswa di dalam kelas. Media Pembelajaran memberikan

³ M Ghofar Rohman and Purnomo Hadi Susilo, "Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus Di TK Muslimat NU Maslakul Huda," *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2019): 173–77.

⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–210.

⁵ Elma Restyana Elma et al., "Analisis Kreatifitas Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas 1," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 4666–73.

kesempatan bagi pendidik untuk menjadi lebih inovatif serta produktif dalam menjelaskan materi di kelas. Penggunaan media atau alat bantu pembelajaran sebagai fasilitas pembelajaran dapat memberikan sebuah kontribusi besar dalam inovasi pendidikan. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan mengajar dengan lebih mudah. Dalam hal ini fungsi media selain untuk membantu menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, juga untuk menarik minat siswa agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.⁶

Penggunaan Media pembelajaran dianjurkan dapat digunakan pada seluruh mata pelajaran agar pada proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif, termasuk pada materi Pancasila yang menjadi pijakan utama negara dan pedoman moral bagi masyarakat Indonesia. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran yang sesuai dapat mewujudkan murid mengerti kaidah-kaidah Pancasila pendekatan lebih nyata dan menarik. Sehingga siswa tidak sekedar menghafal tetapi mampu mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari perlu dipahami siswa. Akibatnya, media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan sehingga dapat mendorong daya pikir, rasa, perhatian dan minat siswa selama belajar (Novita dan Novianty, 2019).⁷

Salah satu media pembelajaran adalah *Smart Box Pop Up* merupakan satu diantara bentuk media visual tiga dimensi yang dirancang dengan

⁶ Rizki Amelia et al. (2021). "Kesulitan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19," *ELSE (Elementary School Education Journal)*. 5(2), 198-209.

⁷ Lina Novita and Anggun Novianty, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran," *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)* 3, no. 1 (2019): 46–53.

tampilan menarik karena gambar atau objek dapat muncul (timbul) saat halaman dibuka, oleh karena itu diharapkan mampu meningkatkan rasa keingintahuan dan meningkatkan perhatian siswa. Keistimewaan dari media *Smart Box Pop Up* terletak pada perpaduan antara teks dan visual bergerak sederhana yang dapat memudahkan siswa mempelajari konsep nyata dengan mengalami secara langsung belajar yang lebih konkret dan interaktif. Media ini juga sesuai diperuntukkan bagi murid sekolah dasar yang cenderung tertarik pada pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Menurut Karisma dalam (Eliasar dan Astuti, 2023) penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan media berbasis *Pop Up* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dikarenakan berpotensi membangun suasana pembelajaran yang kreatif dan bermakna.⁸

Urgensi penelitian pengembangan ini didasarkan observasi dan wawancara yang didapatkan dari Bapak Soleh yakni selaku guru mata pelajaran pendidikan pancasila kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang pada tanggal 04 November 2025 ditemukan sebuah permasalahan bahwa dalam aktivitas pembelajaran pendidikan Pancasila masih cenderung monoton. Di mana seorang guru mengandalkan strategi ceramah serta media yang digunakan hanya menggunakan buku pelajaran. Dalam hal ini siswa cenderung berperan sebagai pendengar pasif. Kondisi ini semakin diperkuat dengan keterbatasan fasilitas sekolah yang belum memungkinkan dalam penggunaan perangkat elektronik seperti proyektor atau komputer selama aktivitas pembelajaran.

⁸ Kinda Makdalena Eliasar and Suhandi Astuti, "Media Pembelajaran Pop-up Book Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPAS," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 4 (2023): 2222–27.

Sehingga siswa seringkali mengalami kejenuhan dan minim termotivasi untuk berpartisipasi aktivitas belajar secara maksimal. Sebagai hasilnya dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memperkuat tercapainya sasaran pembelajaran serta dalam kegiatan pembelajaran mendorong timbulnya motivasi belajar yang mempengaruhi psikologi siswa untuk menumbuhkan minat dan keinginan belajar (Ramadani dkk, 2024).⁹

Dari permasalahan diatas sudah mampu menjelaskan bahwa penelitian ini layak dilakukan karena permasalahan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas III di MI Al Maarif 02 Singosari menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan masih kurang bervariasi dan cenderung membosankan bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya tindakan yang sesuai, yaitu dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran yakni *smart box pop up* agar selama pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar di MI Al Maarif 02 Singosari Malang. Media pembelajaran *smart box pop up* dapat menampilkan kotak edukatif yang dilengkapi *pop up* menarik berisi materi yang dikemas secara visual, kreatif dan mudah dipahami siswa. Dengan dibentuknya *smart box pop up* diharapkan dapat merangsang keaktifan, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung siswa dalam menangkap konsep nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penerapan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran memungkinkan pemberian dampak baik, dapat dibuktikan melalui kajian sebelumnya, diantaranya ialah: Riset yang diselenggarakan (Mila Saluni dkk, 2025) mengungkapkan bahwa media *smart box* mempermudah siswa

⁹ Fitra Ramadani et al., "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106.

dalam menangkap inti pembelajaran . Pada validasi awal kelayakan media *smart box* mendapatkan nilai rata-rata 90% dan pada validasi akhir media *smart box* mendapatkan nilai rata-rata 93,3% maka dapat dikategorikan “sangat baik”. Dan penelitian tersebut diperkuat oleh (Siti Aminah dan Eka Yusnaldi 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media *smart box* dapat mendorong minat belajar siswa. Nilai rata-rata *pretest* 670 sebelum penerapan media *smart box*, serta nilai rata-rata *posttest* 2000 setelah penerapan media *smart box*. Sedangkan nilai N-gain dengan perolehan rata-rata 0,85 yang menunjukkan bahwa interpretasi N-gain maksimal.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti akan menjalankan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran *smart box* menjadi *smart box pop up* materi Pancasila yang dimana media pembelajaran sebelumnya masih terbatas pada bentuk kotak yang memuat materi tanpa tampilan visual yang interaktif. Dengan ini peneliti akan menggabungkan konsep *pop up* yang menampilkan gambar dan teks secara timbul serta lebih atraktif. Dalam persoalan ini perlu adanya tindakan lanjut yang dilakukan seorang guru agar mampu menciptakan kelas yang kondusif dan seorang guru dapat menampilkan pembaruan dalam sistem pendidikan dengan mengembangkan alat bantu belajar yang mampu menjadikan sebagai sarana dalam sekolah atau madrasah. Maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box Pop Up* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti meneliti menguraikan 3 permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *smart box pop up* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-Nilai Pancasila kelas III untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *smart box pop up* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-Nilai Pancasila kelas III untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam menggunakan pengembangan kelayakan media pembelajaran *smart box pop up* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-Nilai Pancasila kelas III untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang?

C. Tujuan pengembangan

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, maka tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *smart box pop up* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai- Nilai Pancasila kelas III untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *smart box pop up* pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-Nilai Pancasila kelas III untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran *smart box pop up* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Nilai-Nilai Pancasila kelas III untuk meningkatkan motivasi belajar di MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

D. Manfaat pengembangan

Adapun manfaat pada pengembangan meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut manfaat dalam mengembangkan media *smart box pop up*:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan pada media *smart box pop up* mampu memberi kontribusi dalam pengembangan dunia pendidikan, terkhusus mengenai media pembelajaran interaktif. Dan memperkuat teori bahwa media ajar tampak jelas, visual dan menarik yang dapat menumbuhkan motivasi belajar yang sesuai mengacu pada karakter perkembangan kognitif pada tingkat dasar yang terletak pada tahap penerapan nyata. Serta dapat memperluas studi mengenai inovasi media berbasis pop up yang tidak hanya terbatas pada buku maupun gambar sebagai hasilnya, temuan ini menjadi sumber acuan bagi riset mendatang mengenai efektivitas media dalam menumbuhkan semangat belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru/Sekolah

Media *smart box pop up* menjadi alternatif media pembelajaran berbasis konvensional yang interaktif sehingga mempermudah guru untuk mengajar materi Pancasila secara pendekatan interaktif. Sedangkan bagi sekolah media ini sebagai sarana belajar yang sesuai dengan keterbatasan fasilitas elektronik, serta dapat membangun lingkungan belajar yang positif.

b. Bagi Siswa

Melalui media *smart box pop up* yang menghadirkan tampilan visual yang atraktif memperkuat motivasi belajar dan mudah dipahami siswa. Pada kegiatan belajar mengajar siswa akan tertarik, aktif dan dapat terlibat secara langsung sehingga siswa mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila.

c. Bagi Peneliti

Peneliti terlibat langsung menyusun dan mengukur kinerja media pembelajaran interaktif berbasis *pop up*. Dan studi ini dapat menjadi dasar rujukan untuk penelitian selanjutnya dalam pengembangan media yang imajinatif berdaya pula menciptakan pemikiran nyata dalam perkembangan ilmu pendidikan, terfokus dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi yang berfungsi sebagai dasar dalam penelitian pengembangan *smart box pop up* adalah sebagai berikut:

a. Siswa kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang memasuki tahap

perkembangan kognitif tahap operasional konkret dalam teori piaget. Siswa mudah menangkap konsep pembelajaran pada fase ini jika materi yang ditunjukkan lewat benda nyata, foto, atau visualisasi yang dapat disentuh dan dilihat secara nyata. Hal ini dapat mempermudah pemahaman konsep-konsep Pancasila yang bersifat abstrak seperti nilai persatuan, keadilan, atau gotong royong.

- b. Adanya media *smart box pop up* ini dapat mempermudah seorang pendidik saat memberikan penjelasan materi dengan tampilan yang berbeda serta media interaktif konvensional ini sebagai sarana belajar untuk sekolah yang terbatas pada perangkat elektronik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media *Smart Box Pop Up* memiliki keterbatasan pengembangan, rinciannya sebagai berikut:

- a. Media *smart box pop up* dikembangkan bagi siswa kelas III pelajaran pendidikan Pancasila sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku, sehingga tidak mencakup keseluruhan mata pelajaran dan jenjang kelas lain.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang, karena perbedaan kondisi dan karakter siswa, hasil penelitian ini belum tentu berlaku di sekolah lain.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian media pengembangan yang diadakan oleh peneliti berencana menciptakan alat bantu pembelajaran untuk digunakan di kelas. Hasil pengembangan peneliti berupa media *smart box pop up* yang akan bermanfaat

bagi siswa maupun bagi guru dalam mempelajari materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Di bawah ini adalah spesifikasi melalui perangkat pembelajaran *smart box pop up* diantaranya yaitu:

1. Karya yang diproduksi menghasilkan media *smart box pop up* yaitu dalam penerapannya pada pembelajaran kelas III dengan materi nilai- nilai pancasila
2. Produk yang dikembangkan adalah media berwujud kotak atau *box* berisi komponen *pop up* yakni desainnya berbentuk tiga dimensi ketika dibuka pada setiap halaman kotak akan bergerak yang memuat materi mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari.
3. Media ini dirancang agar menarik perhatian siswa melalui tampilan visual berwarna cerah, ilustrasi tokoh, serta efek *pop up* 3D.
4. Hasil pengembangan media pembelajaran berupa *smart box pop up* mudah dibawa dan diterapkan di ruang kelas tanpa memerlukan perangkat tambahan atau bersifat non-elektronik sehingga dipastikan aman digunakan untuk siswa sekolah dasar.
5. Media *smart box pop up* memiliki ukuran $\pm 40 \text{ cm} \times 40 \text{ cm} \times 50 \text{ cm}$ yang terbuat dari bahan karton duplex dan laminasi glossy.

G. Orisinalitas Pengembangan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti telah menganalisis sejumlah kajian studi telah diterapkan dalam penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi pada kajian dan pengembangan ini. Dan peneliti juga mengkaji beberapa perbedaan untuk membuktikan keorisinalitas penelitian dan pengembangan ini berikut penjelasannya :

Studi yang dilaksanakan oleh Novia Putri Ramadhani, dkk pada bulan Juni tahun 2025 dengan judul penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas Rendah SD Negeri Lidah wetan II/462. Data memperlihatkan penilaian yang didapatkan dari ahli materi memiliki nilai kevalidan 100% digolongkan sangat layak digunakan. Serta pengukuran yang diperoleh dari ahli media memiliki nilai kevalidan 100% yang digolongkan sangat layak dan dinyatakan layak dioperasikan. Dari analisis yang dilakukan, media *smart box* sudah terbukti akurat, fungsional dan berhasil.

Studi yang dilaksanakan oleh Devi Rizky pramudya dan Hendrik Pandu Paksi pada tahun 2024 dengan judul Penelitian Pengembangan Media pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar. Jurnal PGSD menghasilkan produk yang dinilai sangat valid pada uji validitas media sebesar 100% dan pada uji validitas materi sebesar 93,3% yang artinya *media smart box* efektif dalam menunjang pemahaman siswa. Kesamaan penelitian tersebut sama-sama mengembangkan media pembelajaran *smart box* dan model pengembangan yang digunakan yakni ADDIE. Perbedaan penelitian tersebut yaitu penelitian terdahulu berfokus pada materi hak dan kewajiban sedangkan peneliti fokus pada pembahasan Nilai-Nilai Pancasila.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Erica dan Sukmawati pada tahun 2021 dengan judul penelitian Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada pembelajaran PKN di SD menciptakan produk yang menunjukkan kriteria valid atau sangat layak. Kesamaan peneliti tersebut yaitu saling berkontribusi merancang media pembelajaran topic Pancasila. Perbedaan dengan studi tersebut adalah media

pop up book sebaliknya peneliti mengembangkan media *smart box* berbasis *pop up*. Kurikulum yang digunakan masih kurikulum 2013 sementara itu, peneliti menerapkan kurikulum Merdeka.

Penelitian yang dilakukan oleh Gading Inge Paninggil Arif dan Hendrik Pandu Paksi pada tahun 2023 dengan judul penelitian Pengembangan Media *Pop Up Book* Pancasila Pada Materi mengenal Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Sekolah Dasar menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan dinyatakan valid sebesar 92,5% pada uji validasi media dan persentase sebesar 90% untuk uji validasi materi. Kesamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan materi Pancasila dan menggunakan metode ADDIE. Perbedaan penelitian tersebut yaitu peneliti terdahulu hanya mengembangkan media untuk mengetahui keefektifan pembelajaran sedangkan peneliti mengembangkan media untuk meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ruslina, Helminsyah, dan Regina Rahmi pada tahun 2021 berjudul penelitian Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Materi Makna Simbol Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa Kelas III SDN 19 Banda Aceh yang menghasilkan produk yang memiliki kriteria sangat layak dengan rata-rata total 3,50 dari skor maksimal 4,00. Dengan kesamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan materi Sila-Sila Pancasila dan pada tingkat kelas 3. Perbedaan penelitian yaitu peneliti sebelumnya menerapkan metode 4D di sisi lain, peneliti mengimplementasikan metode ADDIE. Media yang dikembangkan *pop up book* sedangkan peneliti merancang *smart box pop up*.

Media *Smart Box Pop Up* dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan karakteristik materi nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak membutuhkan

visualisasi konkret agar mudah dipahami oleh siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret. Media ini menyajikan tampilan tiga dimensi berupa adegan nyata sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dibandingkan media pembelajaran lain seperti ular tangga, monopoli, atau puzzle yang cenderung berfokus pada aspek permainan. Smart Box Pop Up lebih menekankan pada pemahaman dan pemaknaan nilai. Selain itu, media ini lebih realistis dibandingkan media berbasis digital karena tidak memerlukan fasilitas teknologi, mudah digunakan guru, dan sesuai dengan kondisi sekolah sehingga tepat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian dan Sumber	Kesamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Novia Putri Ramadhani, dkk. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas Rendah SD Negeri Lidah Wetan II/462	Media pembelajaran yang dikembangkan adalah smart box Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE	Tujuan penelitian ini guna meningkatkan pemahaman kepada murid sedangkan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Topik yang dikembangkan aturan di rumah dan di sekolah untuk kelas II	Media pembelajaran yang dikembangkan adalah smart box Model Pengembangan ADDIE Fokus materi aturan di rumah dan di sekolah Diujicobakan pada siswa kelas II
2.	Devi Rizky	Model	Media	Media

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian dan Sumber	Kesamaan	Perbedaan	Orisinalitas
	Pramudya dan Hendrik Pandu Paksi. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar	pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE	pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini smart box berbasis digital sedangkan peneliti mengembangkan media smart box berbasis pop up Materi yang dikembangkan hak dan kewajiban di sekolah untuk kelas IV	pembelajaran yang dikembangkan smart box berbasis digital Model pengembangan ADDIE Fokus materi hak dan kewajiban di sekolah Diujicobakan pada siswa kelas IV
3.	Erica dan Sukmawati. 2021. Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD	Materi yang dikembangkan adalah Nilai-Nilai Pancasila	Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah buku berbasis pop up sedangkan peneliti mengembangkan smart box berbasis pop up Model pengembangan dalam penelitian ini adalah 4D sebaliknya peneliti menerapkan ADDIE Penelitian tersebut diujicobakan untuk kelas IV Kurikulum 2013	Media yang dikembangkan adalah pop up book Model pengembangan 4D Fokus materi nilai-nilai Pancasila Diujicobakan untuk kelas IV

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian dan Sumber	Kesamaan	Perbedaan	Orisinalitas
4.	Gading Inge Paninggil Arif dan Hendrik Pandu Paksi. 2023. Pengembangan Media Pop Up Book Pancasila Pada Materi Mengenal Lambang Negara Garuda Pancasila	Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE Tujuan penelitian untuk meningkatkan minat atau motivasi belajar siswa	Media yang dikembangkan peneliti adalah buku berbasis pop up sedangkan peneliti mengembangkan smart box berbasis pop up Kurikulum studi tersebut masih menerapkan kurikulum 2013 adapun peneliti menerapkan kurikulum merdeka Materi yang diujicobakan lambang negara garuda pancasila untuk kelas III	Media yang dikembangkan adalah pop up book Model pengembangan ADDIE Fokus materi lambang negara garuda Pancasila Diujicobakan untuk kelas III
5.	Ruslina, Helminsyah, dan Regina Rahmi. 2021. Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Makna Simbol Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa kelas III SDN 19 Banda Aceh	Tujuan penelitian ini guna meningkatkan minat atau motivasi belajar siswa	Media yang dikembangkan peneliti adalah buku berbasis pop up sedangkan peneliti mengembangkan smart box berbasis pop up Model pengembangan pada penelitian ini adalah 4D sedangkan peneliti	Media yang dirancang adalah pop up book Model pengembangan 4D Fokus materi simbol sila-sila Pancasila Diujicobakan untuk kelas III

No	Nama Peneliti, Tahun, Judul Penelitian dan Sumber	Kesamaan	Perbedaan	Orisinalitas
			menggunakan model ADDIE	
			Materi yang diujicobakan makna simbol sila-sila Pancasila	

Berdasarkan pemaparan kajian sebelumnya yang sejalan dengan penelitian ini dapat disimpulkan perbedaanya merujuk penelitian terdahulu dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *pop up* umumnya masih terfokus dalam bentuk buku sebagai media utama. Dengan adanya kesenjangan penelitian ini memberikan peluang bagi peneliti untuk menghadirkan inovasi baru berupa media *smart box pop up* yang diharapkan dapat menjadi solusi pengajaran dengan cara lebih kreatif, interaktif, serta sesuai dengan sifat dan keperluan peserta didik.

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yakni wadah penunjang yang dimanfaatkan guru dalam memfalisitasi penyampaian materi dengan tujuan agar mempermudah proses belajar melibatkan guru dan siswa.

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah penelitian guna memproduksi suatu produk yang dikembangkan yang melalui tahap validasi.

3. *Smart Box Pop Up*

Smart box berbasis *pop up* adalah media pembelajaran inovatif

berwujud kotak berisi bahan ajar yang dikemas dengan tampilan *pop up* (tiga dimensi yang muncul ketika dibuka).

4. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila ialah bidang studi kurikulum merdeka memuat nilai-nilai dasar Pancasila sebagai pedoman sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar ialah dorongan pada pribadi siswa yang menimbulkan tanggung jawab dan partisipasi dalam belajar yang bertujuan dapat menimbulkan semangat, perhatian, dan keinginan untuk terlibat aktif pada proses belajar

I. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini secara sistematis menjadi 3 bab, masing- masing diperinci dengan sub-bab yang tercantum di bawah ini:

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan mengenai kajian teori, perspektif teori dalam islam, dan kerangka berpikir media pembelajaran berbasis *pop up*.

Bab III : Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai jenis penelitian, model pengembangan,

prosedur pengembangan, uji produk dari uji ahli yakni desain uji ahli dan subjek uji ahli, uji produk dari uji coba yakni desain uji coba dan subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpul data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV : Hasil Pengembangan

Bab ini memaparkan mengenai proses pengembangan media pembelajaran, penyajian dan analisis data uji produk, serta revisi produk.

Bab V : Pembahasan

Bab ini menjelaskan mengenai proses dan validitas, respon siswa terhadap media pembelajaran *smart box pop up* dan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran *smart box pop up*.

Bab VI : Penutup

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dalam penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perspektif Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa latin media memiliki istilah *medium* memiliki arti perantara atau pendukung. Sebagaimana yang dikatakan oleh Ahmad Rohani, media dipahami sebagai sesuatu yang mampu diamati melalui indra sebagai sarana penghubung dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat juga oleh Santoso S. Hamijaya, bahwa media termasuk sarana pendukung dalam penyampaian ide atau gagasan dari sumber menuju tujuan.¹⁰ Media menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengandung makna sebagai wadah komunikasi berperan menghubungkan kedua pihak. Dalam hal ini, pembelajaran dapat dimaknai sebagai cara, perbuatan, proses atau perbuatan seseorang dalam belajar.¹¹

Menurut Daryanto dalam (Daniyanti dkk, 2023) media pembelajaran mencakup semua sarana menyampaikan informasi serta memicu perhatian, minat, dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar.¹² Sedangkan menurut Afandi, media pembelajaran sebagai

¹⁰ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.

¹¹ Ulfah Nur Afifah, "Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *International Conference of Students on Arabic Language* 5, no. 0 (2021): 181–88.

¹² Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94.

wadah bantu yang diterapkan selama proses belajar sebagai upaya mendukung guru dan siswa dapat dengan mudah dalam dinamika pembelajaran.¹³

Merujuk pada definisi media pembelajaran berpotensi kita ketahui bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang memiliki fungsi menjadi penunjang atau alat bantu yang dapat diamati oleh indera, dapat digunakan untuk penyampaian pesan, ide, dan gagasan sepanjang proses belajar. Sehingga dapat terwujudnya pembelajaran yang efektif, efisien, dan tepat sasaran.

b. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Rahayuningsih dkk menunjukkan bahwa media pembelajaran berguna untuk tujuan di bawah ini:

- 1) Penggunaan media pembelajaran memiliki fungsi menjadi wadah untuk membantu mencapai suasana belajar lebih produktif.
- 2) Sebagai komponen pembelajaran, media saling berhubungan dengan komponen lain sebagai upaya mencapai suasana proses belajar yang diinginkan
- 3) Media pembelajaran bagian penggunaannya perlu selaras dengan komponen pembelajaran yang menjadi sasaran tersebut. Fungsi ini memiliki arti pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan hanya dimanfaatkan sebagai media kreasi. Sehingga penggunaan terbatas hanya untuk hiburan atau permainan

¹³ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar," *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55.

tidak diperkenankan.

- 5) Penggunaan media pembelajaran memperkuat proses belajar mengajar, memudahkan murid dalam mengerti sasaran dan isi bahan ajar.
- 6) Pemanfaatan media pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran, karena peserta didik dapat mengingat materi lebih efektif oleh karenanya pembelajaran lebih tinggi.
- 7) Media pembelajaran membangun fondasi yang jelas guna berpikir, maka dari itu dapat mengurangi bicara tanpa makna.¹⁴

Media memuat pesan yang berfungsi sebagai stimulus pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar, akibatnya siswa tetap antusias untuk mencapai sasaran pembelajaran (Putra Sumberharjo dkk, 2015). Kontribusi media terhadap proses mengajar yakni:

- 1) Media pembelajaran dipandang sebagai sarana berbagai sumber belajar, yang memiliki arti bahwa dengan makhluk hidup, benda maupun kejadian yang menimbulkan situasi belajar yang memungkinkan siswa menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap.
- 2) Pemanfaatan media merangsang keinginan siswa untuk aktif dalam belajar. Bukan sekedar menumbuhkan motivasi belajar tetapi dapat memunculkan dampak baik terhadap kondisi psikologis siswa

¹⁴ Nurmelia Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Journal* 2, no. 1 (2022): 6–7.

dikarenakan dapat mempermudah komunikasi antar pengajar dan pelajar.

- 3) Media fleksibilitas untuk memperlihatkan peristiwa melalui berbagai metode yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Menurut Sidik Bagas dalam (Talizaro Tafonao, 2018) Media pembelajaran mempertunjukkan berbagai fungsi utama bagian proses belajar antara lain:

- 1) Menerangkan penyampaian bahan ajar sehingga tidak terbatas pada penjelasan lisan.
- 2) Menanggulangi terbatasnya ruang, waktu, serta keterbatasan pancaindra.
- 3) Pemanfaatan media sesuai dan variatif mampu mengaktifkan siswa.
- 4) Mengurangi risiko salah pengertian dalam memahami suatu benda maupun fenomena
- 5) Mengaitkan hal-hal bersifat konkret disertai yang bersifat abstrak.¹⁵

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dalam penerapannya, media pembelajaran menyediakan berbagai bentuk dan variasi. Berikut merupakan jenis-jenis dari media pembelajaran:

- 1) Media Audio

Media audio berupa bentuk media pembelajaran yang menampilkan materi atau pesan melalui suara sehingga dapat

¹⁵ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

ditangkap dengan indera pendengaran. Media ini berupa rekaman, siaran, radio, atau perangkat audio lainnya yang dikemas secara kreatif dan menarik.

2) Media Proyeksi

Media proyeksi termasuk jenis media pembelajaran berbasis visual yang pemanfaatannya memerlukan dukungan proyektor. Media ini menyajikan informasi atau materi pelajaran melalui indera penglihatan sehingga pembelajaran dapat disajikan dengan lebih ringaks dan mudah dimengerti.

3) Media E-Learning

E-Learning merujuk pada penerapan teknologi informasi serta komunikasi sebagai sarana belajar yang memungkinkan siswa mempelajari materi secara lebih mudah dengan bantuan perangkat digital, serta dapat diakses di segala waktu dan tempat.

4) Media 3 Dimensi (3D)

Media tiga dimensi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang seolah tampak, sehingga siswa dapat melihat, membayangkan, dan memahami objek seperti benda asli. Sehingga siswa dapat memahami bentuk, sifat, maupun pergerakan suatu objek secara lebih nyata dan memperoleh pengalaman belajar yang mendekati keadaan yang sebenarnya.

5) Media Visual

Media visual adalah sarana yang menyajikan informasi termasuk materi bahan ajar yang dapat diamati dengan panca indra

dalam bentuk yang menarik.

6) Media Audio Visual

Media audio visual yakni media pembelajaran mencakup bahan ajar disajikan dalam suara dan ilustrasi, media ini memanfaatkan indra pendengaran serta penglihatan. Dan mampu menyajikan materi pembelajaran lebih mudah dan menarik untuk dipahami.¹⁶

d. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Menurut Musfiqon yang dikutip dalam Fauziyah, pada proses seleksi media pembelajaran media pembelajaran, tercatat beberapa kriteria atau pedoman yang perlu diperhatikan. Sebelum proses belajar mengajar dilakukan, pendidik perlu mempersiapkan segala sesuatu dengan maksimal, terkhususnya pada pemilihan yang tepat. Sarana penunjang yang memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan adalah media. Melalui media yang sesuai, siswa akan mempercepat pemahaman materi yang sulit dipahami. Dengan demikian, pendidik harus selektif menentukan media yang sesuai dengan materi ajar agar proses pembelajaran berjalan efektif. Berikut sejumlah aspek yang menjadi acuan dalam seleksi media pembelajaran diantaranya:

1) Kesesuaian Jenis Media dengan Materi Kurikulum

Pendidik perlu memadukan media dengan bahan ajar. Jika media tidak selaras dengan bahan ajar maka kegiatan pembelajaran sulit berjalan optimal. Kendati demikian, ketika media selaras dampak

¹⁶ Diyah Ayu Putri Maharani et al., *Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran*, 2021.

baiknya kegiatan pembelajaran terwujud efektif dan tercapai tujuan pembelajaran.

2) Keterjangkauan dalam Pembiayaan

Apabila guru terjadi kesulitan dalam pembiayaan, hendaknya guru waktu menyeleksi media perlu meminta saran dengan guru lain yang telah terampil dalam persoalan pemilihan media yang sesuai dan berguna untuk pembelajaran.

3) Ketersediaan Media Pembelajaran

Instansi pendidikan atau sekolah perlu mempertimbangkan ada atau tidaknya media yang digunakan. Apabila tidak tersedia hendaknya pendidik membuat media tersebut. Akan tetapi, jika pendidik tidak memiliki keterampilan untuk membuat media, maka dapat memanfaatkan media yang telah tersedia di sekolah.

4) Kondisi Peserta Didik

Dalam pembuatan media pembelajaran perlu penyesuaian keadaan siswa mencakup aspek tubuh, jiwa, dan interaksi sosial. Media ini diharapkan mampu menyalurkan eksperimen belajar siswa, mendukung pengembangan pola berpikir, dan dapat melibatkan mereka dalam pembelajaran.

5) Kemudahan dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Pendidik

perlu memastikan bagian pemilihan media, media tersebut mudah untuk dipahami siswa dan praktis digunakan guna mewujudkan sasaran pembelajaran.

6) Kualitas Teknis

Media pembelajaran dapat berdampak seberapa pengaruh bahan ajar yang mampu diterima kepada siswa . Jika media yang diterapkan tidak memenuhi mutu yang sesuai pedoman, maka materi ajar yang disampaikan dapat terganggu dan pembelajaran tidak maksimal.¹⁷

2. Media Smart Box Pop Up

Secara terminologi, *smart box* bersumber dari istilah asing yang memiliki arti kotak pintar. Media ini berwujud kotak meliputi ilustrasi maupun bahasa yang dipakai guru sebagai sarana penyampaian bahan ajar agar pada proses pembelajaran dapat menarik minat siswa. Menurut Sukayanti dkk, kotak pintar merupakan media berwujud kotak dengan dua belah sisi, yang di bagian salah satunya memuat materi pembelajaran, sedangkan sisi lainnya berisi pertanyaan terkait materi tersebut.¹⁸

Menurut Octavia dkk, *smart box* termasuk media pembelajaran berwujud balok yang melibatkan aspek yang akan diajarkan oleh pendidik. *Smart box* dapat diterapkan guru untuk menunjang aktivitas belajar di kelas atau oleh siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar sendiri. Alat ini diciptakan untuk mendorong minat belajar lebih menarik, interaktif, dan tepat guna.¹⁹ Penerapan media *smart box* dapat memperkuat fokus, minat dan

¹⁷ Indah Wahyuni, "Pemilihan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 8.

¹⁸ Siti Aminah and Eka Yusnaldi, "Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 3 (2024): 3077–86.

¹⁹ Octavia Dwi Widjayanti and Adika Hanafia, "Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Materi Bentuk Dan Sumber Energi," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04 (2024): 479–88.

keaktifan belajar siswa. Manfaat lain dari media *smart box* lainnya adalah untuk menambahkan semangat belajar serta memperbaiki hasil belajar dikarenakan siswa belajar secara aktif dengan cara bermain sambil belajar.²⁰

Sedangkan menurut Basori dalam (Nurzahra,2022) *smart box* adalah wadah berwujud kotak di dalamnya kartu gambar dan bahasa yang dipergunakan oleh guru untuk menjelaskan bahan pelajaran guna menarik fokus siswa dalam belajar. Media ini memiliki kegunaan yakni menyederhanakan siswa untuk menguasai pemahaman tentang huruf dan gambar secara bersamaan. Media *smart box* berbentuk kotak yang memiliki beberapa sisi dan disetiap sisi terdapat beberapa media pembelajaran yang memenuhi aspek perkembangan untuk anak.²¹

Melalui beberapa definisi yang telah dipaparkan tersebut, dapat dipahami bahwa media *smart box* termasuk media pembelajaran yang berwujud kotak yang menyajikan bahan ajar berwujud visual maupun teks yang dapat menumbuhkan perhatian peserta didik pada aktivitas belajar. Dan *smart box* memiliki manfaat praktis, yaitu mampu menumbuhkan suasana belajar menyenangkan, memfokuskan konsentrasi, serta membantu siswa memperoleh hasil serta sasaran belajar yang optimal.

Pop up merupakan inovasi fitur yang mampu menampilkan rancangan 3 dimensi yang dihasilkan dengan menggabungkan lipatan, gulungan, dan rotasi. *Pop up* meliputi gambar yang mampu berdiri tegak

²⁰ Gita Qurataini Gita et al., "Pengembangan Media Smart Box (Kotak Pintar) Materi Bahaya NAPZA Pada Kelas V SDN Pemasah Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah," *Journal of Classroom Action Research* 7, no. SpecialIssue (2025): 300–311.

²¹ Aini Sapitri and Lusi Maleni, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Smart Box," *Jurnal Pendidikan Tuntas* 2, no. 4 (2024): 625–30.

dan bergerak ketika halaman dibuka, menambah daya tarik bagi siswa. Sebagaimana pernyataan Joko Muktiono dalam (Rahmawati, 2014) yang mengungkapkan bahwa *Pop up* ialah tampilan gambar yang dapat ditegakkan, indah dan dapat bergerak.²²

Menurut Ann Montaro (dalam Dzuanda, 2011) pengertian *pop up* yaitu suatu bagian yang menguasai kemampuan bergerak dan mengandung elemen tiga dimensi. *Pop up* seperti halnya origami, yang mengandalkan teknik melipat kertas. Di sisi lain, origami lebih menekankan dalam pembuatan objek berbeda dengan *pop up* mengarah tahap produksi mekanis kertas beserta tampilan gambar yang lebih bervariasi.²³

Dari hasil penjelasan para ahli di atas, dipahami bahwasanya *pop up* ialah suatu inovasi tiga dimensi dibuat melalui teknik lipatan, gulungan, atau putaran pada kertas sehingga menghasilkan gambar yang dapat ditegakkan, bergerak, dan mampu memberikan reaksi visual menarik. Selain menampilkan keindahan bentuk, *pop up* juga menghadirkan pengalaman interaktif melalui perubahan dimensi dan gerak ketika dibuka, sehingga mampu menarik perhatian dan menambah daya tarik visual dalam media pembelajaran.

Teknik pembuatan media *pop up* menurut Hasanah memiliki 5 teknik dasar dalam pembuatan media *pop up* diantaranya:

²² Nanang Khoirul Umam et al., "Pengembangan Pop up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2019): 1–11.

²³ Annisarti Siregar and Elva Rahmah, "Model Pop up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan* 5, no. 1 (2016): 327556.

a. Teknik V-Folding

Pada teknik ini, susunan kertas ditempelkan di pusat lipatan dasar media *pop up* yang membentuk gambar menyerupai huruf v.

b. Teknik *Internal Stand*

Teknik ini menggunakan bentuk persegi sejalan dengan lipatan pada media *pop up*.

c. Teknik *Mouth*

Teknik yang posisinya berada di tengah lipatan media *pop up* serta menyerupai bentuk mulut yang terbuka.

d. Teknik *Rotary*

Teknik yang media penggerakannya berbentuk seperti lingkaran yang posisinya dibelakang gambar. Dalam lingkaran tersebut gambar yang dilubangi menciptakan efek seolah gambar bergerak

e. Teknik *Parallel Slide*

Teknik ini memanfaatkan kertas tambahan di belakang gambar yang dapat ditarik dan didorong, agar gambar tampak bergerak.²⁴

Sedangkan menurut Dzuanda jenis-jenis teknik *pop up* diantaranya:

- a. *Transformation*, yakni tampilan yang tersusun dari kepingan *pop up* dan di tata secara menegak.
- b. *Volvellles*, ialah tampilan yang dibuat dengan elemen lingkaran.
- c. *Peepshow*, merupakan tampilan dari serangkaian lapisan kertas berlapis-lapis lalu menimbulkan kesan kedalaman

²⁴ M Zulham and Iin Dwi Aristy Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Menulis Puisi," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 10, no. 3 (2024): 2667–76.

- d. *Pull-tabs*, yakni tab kertas yang mampu digerakkan maju mundur untuk memperlihatkan pergerakan gambar
- e. *Carousel*, dengan teknik ini tali, pita, atau kancing digunakan untuk membuat bentuk rumit
- f. *Box and cylinder*, menampilkan kubus atau tabung yang bergerak ke atas bermula dari tengah halaman saat dibukakan.²⁵

Berdasarkan uraian teori yang telah dijelaskan terlihat bahwa media *Smart Box Pop Up* ialah media pembelajaran inovatif berwujud kotak yang menggabungkan fungsi *Smart Box* sebagai sarana penyajian materi dengan elemen *Pop Up* yang menghadirkan tampilan tiga dimensi yang interaktif dan menarik. Melalui tampilan gambar yang ditegakkan, digerakkan, dan disusun secara kreatif di dalam kotak. *Smart box Pop Up* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menstimulasi imajinasi siswa serta berperan dalam memacu semangat, minat dan partisipasi aktif siswa dalam belajar.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi belajar

Motivasi menurut Mc Donald dalam (Kompri,2016) berupa hasil transisi kapasitas pada pribadi individu, yang memicu timbulnya perasaan dan tindakan menuju pencapaian tujuan, baik yang disadari maupun tidak disadari.²⁶ Hal ini diperkuat juga dengan pernyataan bahwa motivasi belajar dikenal sebagai dorongan untuk keikutsertaan dalam

²⁵ Siregar and Rahmah, "Model Pop up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar."

²⁶ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022.

aktivitas berpikir yang memegang peranan penting proses belajar, terkhusus dalam memilih aspek materi yang dipelajari serta menilai seberapa baik informasi dipahami.

Adapun menurut Krapp dan Renninger & Hidi dalam (Kiemer, Groschner & Pehmer, 2015) bahwa motivasi belajar adalah sikap dorongan yang memicu seseorang berulang kali menaruh perhatian pada benda tertentu. Motivasi atau ketertarikan belajar juga diartikan penggerak motivasi yang mencerminkan keinginan untuk dan kesenangan siswa melaksanakan tugas untuk mempelajari hal baru.²⁷

Secara umum, motivasi belajar dibedakan dalam dua jenis diantaranya:

1) Motivasi Intrinsik

Dorongan belajar bersumber dari dalam diri. Siswa yang memiliki motivasi karena mereka menikmati dan tertarik padapembelajaran berlangsung. Mereka belajar dikarenakan mereka menyukai proses, merasakan keseruan, menangkap konsep baru, dan terdorong untuk memperluas kemampuan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Siswa yang termotivasi secara ekstrinsik terdorong untuk mendapatkan hasil tertentu, termasuk nilai baik atau apresiasi dari guru dan orang tua.²⁸

²⁷ Ricardo Ricardo and Rini Intansari Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts of Students' Learning Interest and Motivation on Their Learning Outcomes)," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2017): 79–92.

²⁸ Muhammad Azhar and Hakmi Wahyudi, "Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter Dan Keterampilan Siswa," *Uluwwul Himmah Educational Research Journal* 1, no. 1 (2024): 1–15.

b. Teori Motivasi Belajar

Abraham Maslow, seorang tokoh humanistik memaparkan motivasi merupakan kebutuhan. Teori Maslow menyusun urutan keperluan manusia, dari yang paling pokok secara biologis hingga yang lebih rumit secara psikologis. Hierarki kebutuhan teori Maslow diilustrasikan melalui piramida. Struktur piramida bermula dari prinsip menyatakan pemenuhan keperluan tingkat tinggi diharuskan terlebih dahulu menuntaskan keperluan tingkat lebih rendah. Menurut teori Maslow motivasi siswa mampu tercapai akibat tekanan kebutuhan yang perlu terpenuhi.²⁹

Teori Maslow perlu diperhatikan oleh pendidik dalam proses pendidikan. Konsep hierarki kebutuhan Maslow menjelaskan bahwa pendidik berupaya memenuhi kebutuhan mendasar peserta didiknya, dengan demikian, kebutuhan lanjutan pun dapat terakomodasi. Pendidik dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan keamanan, kasih sayang, penghargaan, serta pengembangan diri.³⁰

c. Indikator Motivasi Belajar

Indikator siswa yang menyandang motivasi belajar mencakup:

- 1) Tekun, murid sanggup menuntaskan tugas secara konsisten selama durasi panjang tanpa penundaan tugasnya .
- 2) Ulet, siswa tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dan

²⁹ Evi Dian Sari and Juli Amaliya Nasucha, "Implementasi Teori Kebutuhan Bertingkat Maslow Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MI Darussalam Balongbendo Sidoarjo," *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 5 (2024): 6553–64

³⁰ Dedi Dwi Cahyono et al., "Pikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar," *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48.

tetap gigih tanpa memerlukan dorongan dari orang lain.

- 3) Minat, siswa memiliki ketertarikan terhadap berbagai masalah dan mampu menghadapi.
- 4) Aktif pada saat pembelajaran
- 5) Cenderung tertarik pada hal yang menantang .
- 6) Memiliki pendirian yang kuat, terutama ketika pendapatnya didukung oleh kebenaran.³¹
- 7) Antusias mendengarkan dan memperhatikan pelajaran
- 8) Ada kemauan belajar tanpa disuruh-suruh
- 9) Merasa gembira saat mengikuti pelajaran
- 10) Mengerjakan tugas pelajaran dengan sukarela dan antusias
- 11) Selalu berusaha untuk memahami informasi yang diperoleh.³²

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila MI/SD

a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila atau Kewarganegaraan menurut para ahli (Cogan & Derricot 1998, Kerr 1999:4, Print & Lange 2012) merupakan pendidikan yang berfokus pada membentuk murid yang berwawasan ilmu dan kompetensi dapat menunjukkan perilaku peduli di lingkungan sekitar. Dan Pendidikan Pancasila menurut terminologis dapat diartikan sebagai pendidikan yang menyampaikan ajara mengenai politik yang mengacu pada pembentukan karakter pada diri siswa dalam konteks

³¹ Wulan Rahayu Syachtiyani and Novi Trisnawati, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2021): 90–101.

³² Elok Sudibyo et al., "Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket," *Jppipa (Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa)* 1, no. 1 (2016): 13–21.

kewarganegaraan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.³³ Pembelajaran Pancasila juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersumber pada nilai-nilai Pancasila dengan harapan semua warga negara dibekali akhlak yang sesuai pada adat bangsa dalam kehidupan hari-hari.³⁴

Beberapa pemaparan tersebut bisa ditarik kesimpulan pembelajaran pendidikan pancasila termasuk rangkaian pendidikan kewarganegaraan yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peduli siswa untuk membentuk karakter berbasis Pancasila dan UUD 1945, dengan cara ini masyarakat mampu menampilkan budi pekerti yang baik selaras dengan norma dan tradisi bangsa.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila di MI/SD

Tujuan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) disusun sebagai pembagai pembantu siswa dalam memahami nilai-nilai kebangsaan, hak, dan kewajiban sebagai warga negara, disertai mengembangkan pribadi terpuji yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Tujuan Pendidikan Pancasila diantaranya sebagai berikut:

1) Mengenalkan nilai-nilai dasar kebangsaan

Peserta didik diperkenalkan dengan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan berkehidupan negara. Pembelajaran ini bertujuan agar mereka memahami arti penting persatuan pada keragaman tradi, agama, dan lingkungan sosial.

³³ Galih Puji Mulyoto et al., *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran PPKN Untuk MI/SD* (Publica Institute Jakarta, 2020).

³⁴ Abdulgani Jamora Nasution et al., "Analisis Inovasi Pembelajaran PKN Di MI/SD," *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 3, no. 2 (2023): 200–207.

2) Meningkatkan kesadaran hak dan kewajiban sebagai warga negara

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik dibimbing guna memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara serta pentingnya berperan terlibat di bermasyarakat.

3) Mengembangkan sikap toleransi dan kerjasama

Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk karakter siswa agar mampu menghargai keberagaman dan mengedepankan berkolaborasi menuntaskan masalah. Perilaku saling menghormati dan gotong royong yang ditanamkan menjadi dasar penting bagi kehidupan sosial.

4) Memperkuat kemampuan analisis kritis dan partisipasi demokratis

Murid bukan sekedar diberikan wawasan teoritis, tetapi juga diarahkan untuk menganalisis secara teliti berbagai persoalan sosial dan politik. Mereka juga dipersiapkan agar memahami nilai-nilai demokrasi dan mampu terlibat dalam pengambilan keputusan bersama.³⁵

c. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila MI/SD

Kebijakan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan kemendikbud Ristek No. 033/H/Kr/2022, yang menegaskan bahwa karakteristik Pendidikan Pancasila meliputi:

1) Sarana tujuan pengembangan pendidikan Pancasila dan pendidikan

kewarganegaraan yakni mewujudkan masyarakat yang berorientasi pada demokrasi disertai tanggung jawab sosial demi pembangunan peradaban bangsa Indonesia.

³⁵ Wakib Kurniawan, *STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MI/SD: INOVASI DAN PRAKTIK TERBAIK* (2025).

- 2) Sarana informatif untuk membentuk murid menjadi individu yang memiliki rasa kesadaran nasional dan kecintaan kepada negeri, berlandaskan nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen NKRI.
- 3) Sarana agar mengamalkan nilai-nilai gotong royong, kekeluargaan, dan keadilan sosial berdasarkan Pancasila, demi terciptanya persatuan dan kesatuan bangsa dalam semangat Bhinneka Tunggal Ika.
- 4) Mengedepankan pada pengembangan sifat murid agar menjadi masyarakat yang berkualitas, berakhlak terpuji, disertai menguasai ilmu kenegaraan dengan keseimbangan antara perilaku, keahlian, dan wawasan.
- 5) Berfokus terkait pembentukan dan penguatan murid agar mampu menjadi pemimpin bangsa di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggung jawab.³⁶

d. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas III MI/SD

Pancasila adalah dasar falsafah negara Indonesia yang telah tercantum pada pembukaan UUD 1945. Oleh sebab itu, setiap warga negara Indonesia harus mempelajari, menghayati, dan mengamalkan nilai dari tiap-tiap butir Pancasila dalam kehidupan nyata.³⁷ Materi

³⁶ Nani Nur et al., "Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila," *Asatiza : Jurnal Pendidikan* 4, no. 3 (2023): 259–73.

³⁷ Sutomo et al., "Penerapan nilai-nilai Pancasila untuk Menumbuhkan Sikap Nasionalisme di MTS Ahmad Yani Jabung," *Citizenship: Jurnal Pancasila dan Kewarganeraan*, 9(2), hlm. 95-104

tentang nilai-nilai Pancasila tercakup bagian dari kurikulum Pendidikan Pancasila yang ditujukan kepada peserta didik di kelas III MI/SD. Materi ini terdapat pada kelas III semester dua. Alasan pemilihan materi dikarenakan materi ini mengulas pengaplikasian nilai Pancasila dalam keseharian. Peserta didik di MI Al Ma'arif 02 Singosari sudah mulai memahami bunyi dan lambang Pancasila. Akan tetapi, sebagian besar siswa masih terhambat dalam menguasai makna pengamalan nilai-nilai dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor penyebabnya dikarenakan kurangnya variasi media dalam penyampaian materi sehingga menyebabkan siswa menjadi monoton dalam pembelajaran yang berakibat sulit dalam merangsang minat dan kesulitan dalam memahami materi.

Materi nilai-nilai Pancasila termasuk Fase B (kelas 3) pada elemen Pancasila. Nilai-Nilai Pancasila adalah prinsip, norma, landasan keyakinan menjadi pedoman hidup berbangsa bernegara seluruh rakyat Indonesia. Nilai-nilai tersebut bersumber dari lima Pancasila yakni nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan sosial. Pada fase tersebut terdapat capaian pembelajaran (CP) yang perlu dicapai peserta didik dan tujuan pembelajaran (TP).³⁸ Berikut capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (Tujuan Pembelajaran) yang harus dicapai pada fase B (kelas 3).

³⁸ Kemendikbudristek BSKAP, *Keputusan Kepala BSKAP, in Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan M*, no. 021 (2022).

Tabel 2.1 (CP) dan (TP)

Capaian Pembelajaran
Pada fase B, peserta didik menunjukkan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat.
Tujuan pembelajaran
1. Memahami sila-sila Pancasila secara urut dan mengetahui makna setiap sila Pancasila serta menunjukkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan capaian pembelajaran yang sudah dijelaskan di atas pada fase B (kelas 3) sudah tidak mengenal lagi lambang Pancasila melainkan sudah pada tahap mengenal makna sila termasuk implementasinya dalam keseharian.

Sila pertama Pancasila berbunyi Ketuhanan Yang Maha Esa. Enam agama diakui oleh negara Indonesia serta berbagai kepercayaan yang dilindungi oleh negara. Setiap warga negara diberi kebebasan untuk beribadah sesuai agama dan kepercayaannya.

Sila kedua Pancasila berbunyi Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Sila kedua ini menunjukkan hubungan sosial antar individu, di mana tidak ada manusia mampu mandiri menjalani kehidupan sendiri, menciptakan interaksi antar sesama.

Sila ketiga Pancasila berbunyi Persatuan Indonesia. Sila ini menggambarkan pentingnya menjaga keberagaman di Indonesia tetap terjalin persatuan dan kesatuan. Meski berbeda-beda tatap satu tujuan.

Sila keempat Pancasila berbunyi Kerakyatan Yang Dipimpin

Oleh Hikmat Kebijakan dalam Permusyawaratan Perwakilan. Sila keempat memiliki semangat musyawarah dalam menyelesaikan permasalahan. Sila keempat mengedepankan nilai persatuan, kekompakan, dan kebersamaan dalam mewujudkan masyarakat mufakat.

Sila kelima Pancasila berbunyi Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, menunjukkan semangat untuk bersikap adil kepada setiap individu. Semangat ini perlu diterapkan dalam lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat.³⁹

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam perspektif islam, motivasi belajar menyerupai ruh bagi siswa. motivasi belajar yang tinggi akan membawa siswa pada pencapaian luar biasa, baik dalam hal kedudukan, kecerdasan, kesehatan pikiran, maupun pengetahuan. Al-Qur'an menegaskan bahwa laki-laki maupun perempuan berhak memperoleh pengetahuan Allah akan mengangkat derajat guru dan siswa yang bersemangat dalam menuntut ilmu pengetahuan,⁴⁰ sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-mujadillah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “ Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, ‘Berdirilah,’

³⁹ Hani Hanifah, *PENDIDIKAN PANCASILA Untuk SD/MI Kelas III* (2023).

⁴⁰ Ahmad Zain Sarnoto and Almaydza Pratama Abnisa, “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Al-Qur'an,” *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): 210–19.

(kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.

Pendidikan Pancasila termasuk bidang studi yang berperan penting upaya mengarahkan karakter generasi penerus agar memiliki akhlak luhur pada setiap tindakan. Pendidikan ini diartikan sebagai pendidikan nilai, pendidikan kepribadian, pendidikan akhlak, pendidikan sifat, serta pendidikan tata krama. Tujuan dari pendidikan pancasila ialah untuk membantu siswa mengaplikasikan nilai-nilai agama, kebudayaan, serta meningkatkan kesadaran sebagai warga negara yang bertanggung jawab dalam menerapkan ilmu pengetahuan dengan semangat kemanusiaan.⁴¹

Kehidupan yang dilandasi oleh sila Pancasila dan ajaran agama Islam, hendak menciptakan keturunan mendatang dengan jati diri terpuji, pengetahuan luas, kecintaan pada bangsa dan semangat Pancasila. Apabila seseorang menjadikan ajaran Islam sebagai pedoman hidup, maka ia telah menunjukkan karakter muslim bertakwa. Di samping itu, Pancasila berfungsi sebagai dasar filosofis bernegara yang sejalan dengan ajaran Islam bagi seorang muslim. Firman Allah dalam surah An-Nahl ayat 90:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَائِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ
يَعْظُمُ لَعْنُكُمْ تَذَكَّرُوا

Artinya: “ Sesungguhnya Allah menyuruh berlaku adil, berbuat kebajikan, dan memberikan bantuan kepada kerabat. Dia (juga) melarang

⁴¹ Caturisa Rahmadani et al., “Orientasi Terhadap Pendidikan Pancasila Menurut Pandangan Pendidikan Agama Islam,” *Al-Anbiya: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 1, no. 1 (2023): 39–48.

perbuatan keji, kemungkaran, dan permusuhan. Dia memberi pelajaran kepadamu agar kamu selalu ingat”.

Pendidikan mencakup ranah dunia dan akhirat. Dalam hal ini, pendidikan agama Islam secara tidak langsung mendukung ideology Pancasila, yang artinya pendidikan dapat berjalan tanpa konflik dengan ajaran agama dan menciptakan keharmonisan antarnegara.⁴²

1. Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama sebagai pondasi atau fitrah manusia yang tercermin dalam rukun tauhid mengandung kemampuan untuk bertuhan, yang terwujud dalam pola pikir dan pelaksanaan tugas-tugas hidup sebagai khalifah fil ardl, dan percaya adanya satu Tuhan yang diyakini dan disembah. Sila pertama pada Pancasila tercermin ajaran agama Islam. Hubungan antar keduanya termuat dalam QS. Al-Ikhlâs 112 ayat (1) yang berbunyi:

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ۝

Artinya: ” Katakanlah: Dialah Allah, Yang Maha Esa”.

Ayat tersebut mengungkapkan bahwa Tuhan, yaitu Allah SWT adalah Maha Esa yang selaras dengan sila Pancasila pertama. Ayat ini menjadi pedoman dalam berbangsa dan beribadah.

2. Kemanusiaan yang adil dan beradab

Sila yang kedua berbunyi kemanusiaan yang adil dan beradab, sila ini memiliki makna bahwa masyarakat Indonesia perlu memegang teguh

⁴² Aisyah Salsabila Qisthi et al., “Memahami Sila-Sila Dalam Pancasila Menurut Pandangan Pendidikan Agama Islam,” *Aksioreligia* 2, no. 1 (2024): 1–12.

ajaran moral kemanusiaan dan kesetaraan dalam aspek kehidupan. Dalam agama Islam sangat memperhatikan rasa kemanusiaan dan keadilan sesuai dengan ayat Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 8:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا ۚ اعْدِلُوا هُوَ أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Jadilah kamu penegak keadilan. Menjadi saksi karena Allah, walaupun terhadap dirimu sendiri atau terhadap ibu bapak dan kamu kerabatmu. Jika dia (yang terdakwa/kaya ataupun miskin, maka Allah lebih tahu kemaslahatan (kebaikannya). Maka janganlah kamu mengikuti hawa nafsu karena ingin menyimpang dari kebenaran. Dan jika kamu memutar balikkan (kata-kata) atau enggan menjadi saksi, maka mengetahui terhadap segala apa yang dikerjakan”.

3. Persatuan Indonesia

Sila ketiga mengarahkan kepada seluruh bangsa bahwa persatuan merupakan landasan bagi proses pembentukan negara. Persatuan meliputi keseluruhan wilayah Indonesia membentuk kesatuan geografis. Konsep Ukhuwah Islamiyah yang mengacu pada persatuan antar muslim dan ukhuwah Insaniyah meliputi persatuan antar seluruh umat manusia. Hubungan sila ketiga sesuai dengan firman Allah SWT pada QS. Al-Hujurat 49 ayat 13:

أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “ Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seseorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan

kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah aha Mengetahui lagi Mahateliti.

4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan dan Perwakilan

Sila keempat mengedepankan keharusan hidup yang berlandaskan diskusi yang menjunjung ajaran utama dalam agama Islam. Selain itu, menegaskan dalam perumusan Pancasila dilaksanakan dengan pendekatan proses diskusi melibatkan beragam pihak upaya mencapai mufakat bersama. Hal ini selaras dalam firman Allah SWT dalam QS. As-Syura 42 ayat 38:

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَى بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنفِقُونَ

Artinya: “Dan (bagi)orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhan dan melaksanakan sholat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antara mereka, dan mereka menginfakkan sebagian riski yang kami berikan kepada mereka”.

5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Menurut sila kelima,semua warga negara diperlakukan setara dan keseimbangan merata di sektor hukum, politik, ekonimi, sosial serta urusan pertahanan dan keamanan. Berbagai pembahasan Islam mengajarkan pentingnya bersikap adil, diterapkan bagi pribadi sendiri dan sesama manusia. Sebagai agama yang membawa rahmat bagi seluruh umat manusia, tujuan utma islam adalah menerapkan keadilan di setiap dimensi kehidupan. Sila demikian berkesinambungan dengan firman Allah SWT dalam QS. An-Nahl 16 ayat 90:

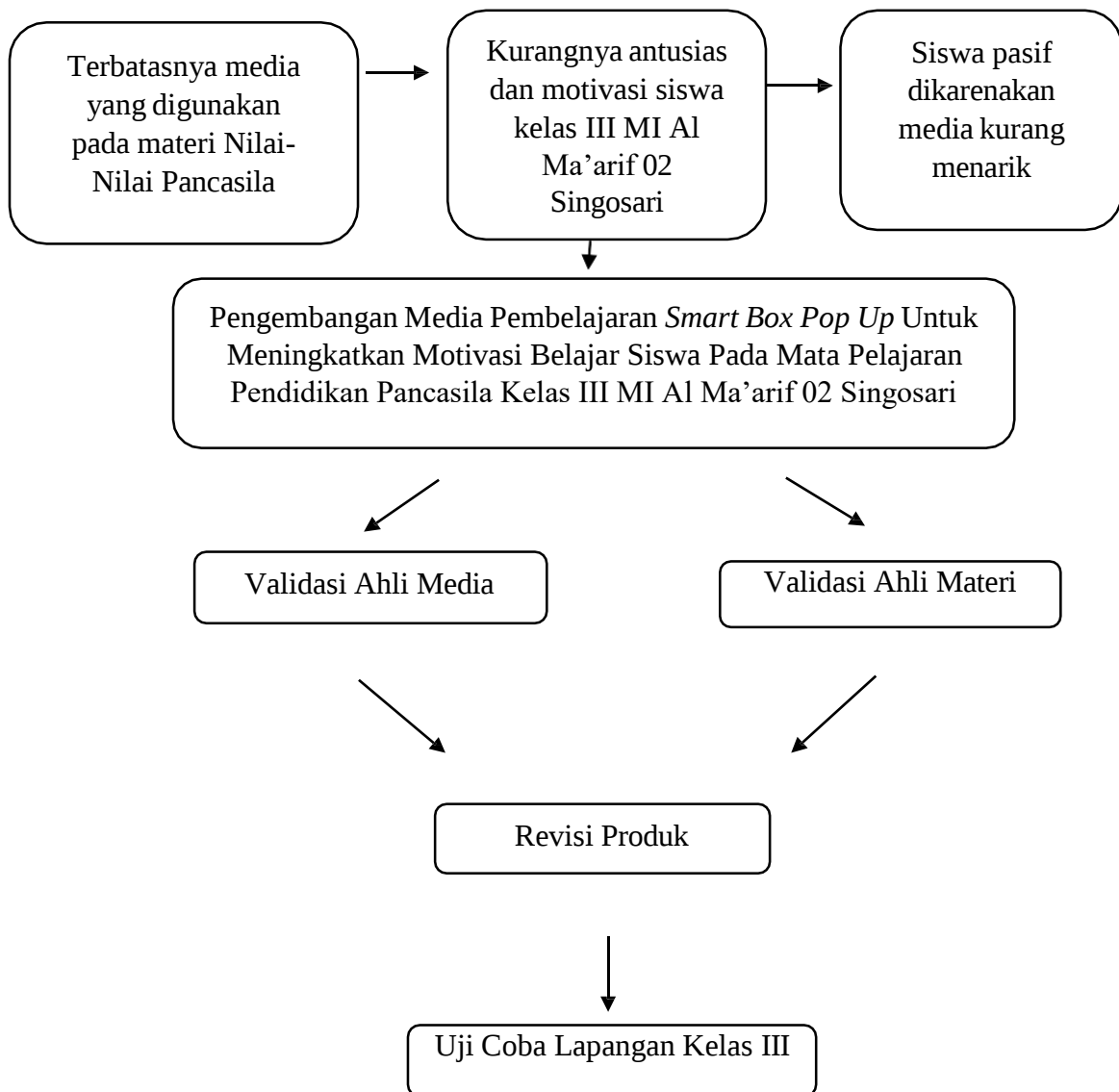
إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ
يَعْظُمُ لِعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Artinya: “Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kerabat dan Dia melarang (melakukan) perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar dapat mengambil pelajaran”.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang masih didominasi oleh metode ceramah serta pemanfaatan media konvensional seperti buku LKS dan buku paket. Hal ini mengakibatkan murid cepat merasa monoton, kurang antusias, dan kurang termotivasi selama proses belajar mengajar. Media belum mampu memvisualisasikan materi disajikan secara kreatif dan melibatkan murid secara aktif, sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajar belum maksimal.⁴³ Berdasarkan hal tersebut, peneliti berniat untuk mengembangkan media “*Smart Box Pop Up*” dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa mengenai Nilai-Nilai Pancasila sehingga mereka memperoleh materi tersebut melalui jenis media pembelajaran terbaru.

⁴³ Sani Susanti et al., “Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2 (2024): 86–93.

Bagan 2.1 Kerangka Beerpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan (RnD). Pengembangan ini mengimplementasikan model ADDIE. Sebagai pedoman dalam mengembangkan pengajaran, model ADDIE berfokus pada menciptakan proses belajar yang produktif, fleksibel dan mendukung pencapaian sasaran. Dipilihnya model pengembangan ADDIE dikarenakan model ini tersusun dalam bentuk terprogram dengan langkah-langkah terstruktur yang terorganisir untuk menuntaskan kendala pengajaran yang berhubungan dengan pemilihan referensi belajar yang selaras dengan keperluan dan kepribadian siswa.⁴⁴ Oleh karena itu, peneliti menerapkan model penelitian ADDIE tahap penyusunan media pembelajaran “Smart Box Pop Up” untuk meningkatkan motivasi siswa pada MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

B. Model Pengembangan

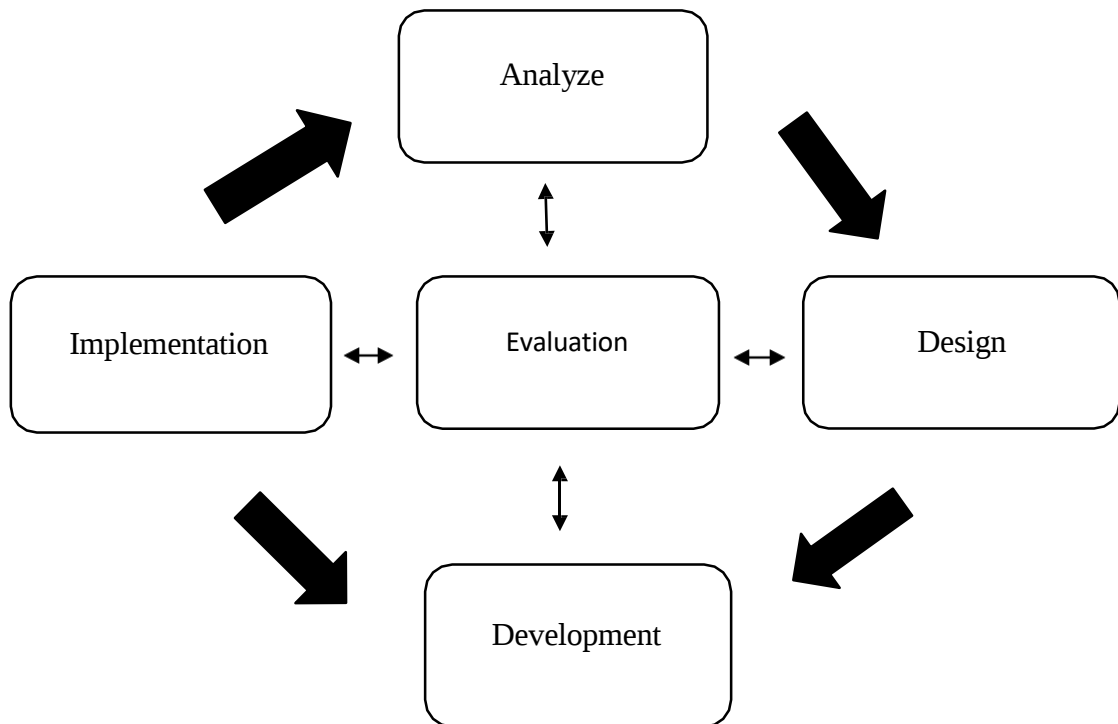
Pendekatan pengembangan yang diterapkan pada penelitian demikian yakni model ADDIE. Pemilihan model pembelajaran ini diambil berdasarkan pemikiran dengan alasan desain pembelajaran model ADDIE ini disajikan secara sistematis.⁴⁵ Model ADDIE terdiri dari lima tahap: Analyze (analisis), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Adapun tahapan pengembangan

⁴⁴ Fitria Hidayat and Nizar Muhamad, “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning,” *J. Inov. Pendidik. Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.

⁴⁵ (Anafi et al., 2021)

ADDIE digambarkan dengan bagan dibawah ini.

Bagan 3.1 Tahapan pengembangan ADDIE



Menurut Branch tahapan model pengembangan ADDIE ditemukan lima fase yaitu:⁴⁶

1. Analisis (*Analyze*)

Dalam kegiatan ini, merupakan kegiatan dasar yaitu menganalisis kebutuhan pembelajaran menjadi dasar pengembangan media, dianalisis melalui serangkaian langkah di bawah ini: Analisis kerja (pada tahap ini mencari pokok permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran), Analisis siswa (menelaah karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya), Analisis fakta (menganalisis materi yang berhubungan dengan fakta agar relevan dengan pengembangan media

⁴⁶ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer, 2009), hal.24.

pembelajaran).

2. Desain (*Design*)

Tahapan desaini mencakup serangkaian penataan pengembangan media pembelajaran. Dari tahapan inilah mulai merencanakan produk yang dihasilkan melalui tinjauan kebutuhan atau masalah tahap awal. Sehingga hasil akhir pada tahap demikian adalah desain yang mengatasi masalah yang ditemukan dalam proses analisis dan memiliki keterkaitan melalui pengalaman belajar yang didapatkan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi tentang pemvalidasi pada pengembangan sumber belajar yang telah dipilih dan proses tindak lanjut rancangan desain yang sudah dikembangkan padalangkah yang lalu. Serta fase ini mencakup penentuan prosedur pengembangan sistem, serta pemilihan alat dan aplikasi yang diperlukan guna pembuatan sistem.

4. Implementasi (*Implementation*)

Fase demikian adalah proses guna menerapkan desain media yang sudah dikembangkan dalam kondisi sebenarnya di kelas. Akan tetapi sebelum itu, media yang dikembangkan terlebih dahulu melakukan validasi oleh para ahli. Validatornya terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Keputusan dari validator demikian menentukan termasuk kriteria layak untuk digunakan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yakni tahapan dilaksanakan guna menilai pengembangan media pembelajaran. Apabila masih terdapat yang perlu diperbaiki, maka

dilakukan perubahan dan diujicobakan kembali sampai produk yang dihasilkan menjadi layak untuk difungsikan. Hasil evaluasi berdasarkan pada proses observasi, angket dan wawancara yang diberikan kepada validator mengenai kelayakan dan fungsi media pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Proses pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti tercantum di bawah ini:

1. Analyze (Analisis)

a. Analisis Kerja

Analisis kerja ialah kegiatan untuk menilai sejauh mana aktivitas belajar di ruang kelas berjalan dengan baik. Hal ini meliputi penggunaan media pembelajaran, kondisi murid dan kelayakan konten ajar yang diterapkan. Peneliti melaksanakan analisis kerja dengan menjalankan observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 05 November 2025.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa adalah upaya untuk memahami dan mengevaluasi kemampuan, perkembangan, serta wawasan yang dimiliki oleh murid. Mengacu data observasi dan wawancara langsung terhadap guru kelas, peneliti menganalisis murid kelas III di MI Al Maarif 02 Singosari Malang bahwa mereka pada Materi pengamalan Sila Pancasila sebagian besar menghadapi kendala mengerti materi dengan baik dan penyampaian materi yang cenderung monoton serta keterbatasan dalam

perangkat elektronik di kelas. Dan didukung cara belajar murid pada kelas III adalah gaya belajar kinestetik. Hasil analisis ini dapat digunakan sebagai contoh atau referensi saat membuat media "*Smart Box Pop Up*".

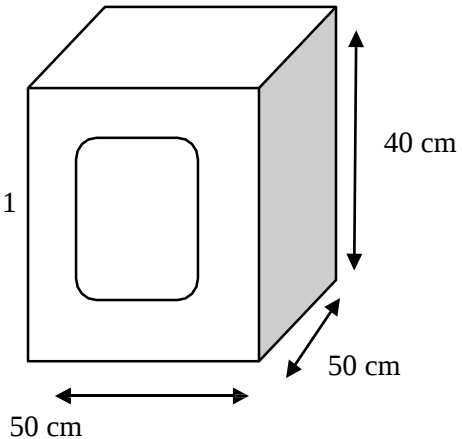
c. Analisis fakta dan Konsep Materi Pembelajaran

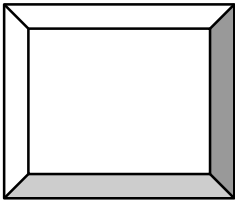
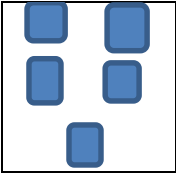
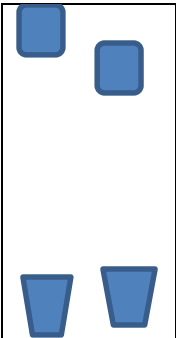
Tahap identifikasi materi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyesuaikan produk yang dikembangkan dengan isi materi pembelajaran, dengan analisis yang dilakukan melalui metode studi pustaka.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk memulai mengembangkan konsep produk yang sesuai hasil analisis masalah pada tahap pertama, menyesuaikan dengan kinerja yang diharapkan dan metode pengujian yang akan digunakan. Proses ini dimulai dengan menyeleksi bahan ajar yang ditampilkan dalam media "*smart box Pop Up*", kemudian dilanjutkan dengan penyusunan storyboard atau rancangan awal media. Berikut merupakan sketsa awal atau storyboard media "*Smart Box Pop Up*":

Tabel 3.1 Storyboard

No.	Desain sketsa	Isi
1	Luar 	Logo media <i>Smart Box Pop Up</i>

No.	Desain sketsa	Isi
2	Atas 	Tutup <i>Smart Box Pop Up</i>
3	Dalam sisi 1,2, dan 3 	Gambar pop up penerapan nilai Pancasila di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat
4	Alas 	Petunjuk penggunaan misi permainan
5	Dalam Sisi 4 	Misi permainan menempelkan kartu menentukan sikap sesuai dengan nilai Pancasila dan sikap tidak sesuai dengan nilai Pancasila

3. Development (Pengembangan)

Pada fase ini berupa tindak lanjut dari rancangan desain yang sudah dikembangkan, rancangan konsep kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi bentuk fisik yaitu “*smart box pop up*” yang nantinya divalidasi kelayakan dari media pembelajaran tersebut terlebih dahulu. Desain smart box pop up yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi canva. Media yang sudah terbentuk akan dipantau terlebih dahulu oleh dosen pembimbing Sebelum divalidasi oleh validator dan di uji cobakan kepada guru dan siswa.

4. Implementation (Implementasi)

Pada fase ini, Sebelum diujicobakan kepada siswa, media hasil pengembangan pada tahap sebelumnya terlebih dahulu melalui proses validasi oleh para ahli. Pada proses pemilihan Validator berdasarkan dengan kriteria berikut:

a. Ahli Media

- 1) Latar belakang pendidikan adalah S2
- 2) Ahli dan terampil di bidang grafis
- 3) Berpengalaman di bidang grafis

b. Ahli Materi

- 1) Latar belakang pendidikan S2
- 2) Ahli di bidang mata pelajaran Pendidikan Pancasila
- 3) Memahami kurikulum SD/MI

c. Ahli Pembelajaran

- 1) Latar belakang pendidikan S1 PGSD/PGMI
- 2) Berstatus sebagai guru kelas dengan pengalaman 3 tahun mengajar
- 3) Memahami kurikulum Pendidikan Pancasila SD/MI

Selanjutnya peneliti membuat angket validasi yang digunakan oleh Validator tersebut. Setiap angket diberikan kepada Validator ahli desain, Validator ahli media, dan Validator praktisi. angket berisi penilaian Skala Likert 1-5. Selain untuk Validator, peneliti juga membuat angket respon murid kepada media yang sudah dirancang. Dan hasil validasi demikian dikumpulkan guna menentukan apakah media dinilai sebagai valid, sangat valid, kurang valid, atau sangat tidak valid.

Tahap selanjutnya, menyusun angket respon mengenai kemenarikan media dan angket motivasi. Tujuannya ialah guna mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas III MI Islamiyah Malang. Dan menyusun pretest dan posttest sebagai data pendukung untuk memperkuat adanya peningkatan motivasi dari dalam siswa. Karena semakin tinggi motivasi dari dalam diri siswa tersebut maka akan berpengaruh pula pada potensi belajarnya.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas media *“smart box pop up”* yang dimanfaatkan dalam aktivitas pendidikan. Apabila fase ini ditemukan kekurangan atau aspek yang memerlukan perbaikan, demikian peneliti melakukan revisi dan uji coba ulang sampai media *“smart box pop up”* dianggap layak dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil evaluasi diperoleh dari analisis data observasi, angket, dan wawancara dengan validator yang menilai kelayakan serta fungsi media terhadap siswa.

D. Uji Produk

Dalam tahap uji produk, produk yang sudah dikembangkan akan diujicobakan dan mendapatkan validitas atau umpan balik dari beberapa ahli disertai dengan respon murid perihal kemenarikan *“media smart box pop up”*. Tahapan mengenai uji produk terdapat uji ahli dan uji coba produk yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Desain uji ahli dilakukan untuk memperoleh penilaian dan umpan

balik dari para ahli bagi kualitas produk yang dikembangkan. Uji ahli melibatkan tiga kategori penilai yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi dikerjakan menerapkan penilaian berupa angket penilaian produk. Hasil penilaian dari para ahli sebagai pedoman guna melakukan perbaikan produk sebelum dilaksanakannya uji coba lapangan.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli sebagai validator produk yang dikembangkan.

Subjek uji ahli terdiri sebagai berikut:

1) Ahli Media

Ahli media yang dijadikan subjek uji atau validator dalam kajian pengembangan demikian menekankan pada individu yang memiliki pengalaman dan kompetensi di bidang media pembelajaran. Pemilihan ahli media tersebut didasarkan pada beberapa kriteria; (1) Merupakan tenaga pendidik dengan kualifikasi akademik minimal magister pada bidang pendidikan sekolah dasar, (2) Memiliki pengalaman mengajar dan melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, (3) Memiliki pengalaman sebagai validator dalam bidang media pembelajaran.

2) Ahli Materi

Ahli materi berperan sebagai subjek uji guna penelitian ini ialah individu yang memperoleh pengalaman serta kompetensi khusus di bidang materi pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD/MI. Pemilihan ahli materi terbut mengacu pada beberapa kriteria, yaitu;

(1) Merupakan tenaga pendidik dengan kualifikasi akademik minimal magister di bidang pendidikan SD/MI atau Pendidikan Pancasila, (2) memperoleh wawasan sebagai validator dalam penilaian ahli materi, (3) Memperoleh ilmu mengajar serta melakukan penelitian di bidang pengembangan media pembelajaran, terkhusus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3) Ahli pembelajaran

Subjek uji ahli pembelajaran pada penelitian pengembangan ini adalah guru kelas III, yang memperoleh wawasan serta kompetensi dalam bidang pembelajaran di tingkat pendidikan dasar. Pemilihan ahli pembelajaran tersebut didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu; (1) memperoleh riwayat pendidikan PGSD atau PGMI dengan kualifikasi akademik minimal sarjana, (2) Memperoleh pengetahuan mengajar minimal empat tahun, (3) Mampu mengerti secara mendalam aspek-aspek pembelajaran yang relevan berdasarkan keribadian murid di tingkat pendidikan dasar.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilaksanakan sepanjang proses pendidikan dalam sasaran guna memperbaiki respon peserta didik terhadap media pembelajaran "*Smart Box Pop Up*". Selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk, murid diminta mengerjakan angket respon guna mengetahui tingkat ketertarikan, keefektifan, serta kemenarikan media yang telah dikembangkan. Hasil dari angket tersebut sebagai acuan dalam menguji

tingkat berhasil produk sanggup menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Subjek Uji Coba

Peserta didik kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang berstatus subjek uji coba bagi pengembangan media “*Smart Box Pop Up*”.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Penggunaan data kualitatif yang digunakan penelitian pengembangan ini didapatkan melalui wawancara dan observasi guru kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang mengenai pembelajaran Pendidikan pancasila. Kegiatan observasi diterapkan guna memperoleh informasi mengenai ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran *smart box pop up* yang mampu berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung pada kelas III MI Al Ma’arif 02 Singosari, serta respon yang ditunjukkan siswa setelah diterapkannya media pada pembelajaran. Proses wawancara dilaksanakan guna mengidentifikasi kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran *smart box pop up*. Informan yang menjadi subjek dalam pelaksanaan wawancara tersebut adalah guru wali kelas III dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MI Al Ma’arif 02 Singosari.

2. Data Kuantitatif

Penggunaan data kuantitatif ditemukan proses angket penilaian yang telah diisi oleh Validator ahli, angket respon untuk peserta didik, dan hasil

Pre-Test Post-test untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah “Smart Box Pop Up” diterapkan.⁴⁷

Tabel 3.2 Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

Sumber: Sugiyono (2013)

Dalam tabel diatas menunjukkan bahwa skala likert pada skor 1 menunjukkan kriteria “Sangat Tidak Sesuai”, skor 2 menunjukkan kriteria “kurang sesuai”, skor 3 menunjukkan kriteria “Cukup”, skor 4 menunjukkan kriteria “Sesuai”, sedangkan skor 5 menunjukkan kriteria “Sangat sesuai”.

⁴⁴Berdasarkan kriteria penilaian pada skala likert, apabila media yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh skor 1 maka hal tersebut menunjukkan bahwa media tersebut berada pada kategori “Sangat Tidak Sesuai”, apabila media memperoleh skor 2 maka termasuk kategori “Kurang Sesuai”, apabila media memperoleh skor 3 maka menunjukkan media tersebut “Cukup”, apabila media mendapatkan skor 4 maka termasuk kategori “Sesuai”, dan apabila memperoleh skor 5 menunjukkan bahwa media tersebut “Sangat Sesuai”. Skala likert ini merupakan dasar pengambilan penilaian yang digunakan pada 5 macam angket diantaranya: angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli pembelajaran, angket penilaian respon peserta didik, dan angket

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), hal 93

peningkatan motivasi peserta didik.

F. Instrumen Pengumpul Data

1. Wawancara

Wawancara dipergunakan sarana guna mengidentifikasi terhadap kebutuhan pengembangan media “*Smart Box Pop Up*”. Wawancara pada penelitian demikian menerapkan instrumen pedoman wawancara. Adapun narasumber pada wawancara penelitian ini yaitu guru kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang.

Tabel 3.3 Tabel Kisi-Kisi Wawancara

Variabel	Indikator	No Item
Peserta Didik	Karakteristik peserta didik	1
	Motivasi belajar peserta didik	2
Materi nilai-nilai pancasila	Kesesuaian materi	3
	Tujuan pembelajaran	4
Media Smart Box	Manfaat	5
	Langkah-langkah	6
	Kelebihan	7
	kekurangan	8
Fitur Pop Up	Kemenarikan tampilan	9
	Kejelasan isi dan petunjuk	10
	Kekurangan	11

2. Observasi

Pada tahap observasi ini peneliti mengerjakan pengamatan langsung dalam proses mengajar. Kegiatan observasi dilakukan guna menyadari sejauh mana media “*Smart Box Pop Up*” berperan sebagai sarana bantu yang efektif menunjang pembelajaran serta untuk mengetahui keefektifan dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Instrumen yang diterapkan berupa pedoman observasi guna menentukan keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran, tingkat keaktifan siswa serta perubahan perilaku belajar setelah diterapkannya media. Adapun subjek observasi penelitian demikian adalah kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dengan topik yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi observasi

Variabel	Deskripsi	Indikator	No item
Media Pembelajaran	Langkah- langkah pemilihan dan penggunaan media “Smart Box Pop Up”	Tujuan penerapan media pembelajaran	1
		Sasaran penerapan media	2
		Kesesuaian media pada materi	3
		Kemudahan dalam penggunaan media	4
		Kebermanfaatan media bagi siswa	5
Media Smart Box Pop Up	Prosedur penggunaan media Smart Box Pop Up di kelas	Media digunakan alat bantu dalam kegiatan belajar	6
		Siswa berpartisipasi aktif saat menggunakan media	7

Variabel	Deskripsi	Indikator	No item
		Siswa memahami isi materi melalui media	8
		Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap isi media	9
		Guru memandu penggunaan media secara interaktif	10
Motivasi belajar siswa	Langkah- langkah peningkatan motivasi belajar dengan media	Siswa menunjukkan semangat belajar	11
		Siswa partisipasi pada menjawab dan bertanya	12
		Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi	13
		Siswa menunjukkan perhatian dalam pembelajaran	14
		Siswa merasa senang dan antusias saat pembelajaran	15

3. Angket

Angket penelitian berguna mengumpulkan data mencakup tingkat kevalidan media dan materi pembelajaran berdasarkan penilaian para validator, serta guna mengetahui respon murid sesudah diterapkannya media pembelajaran *“Smart Box Pop Up”*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 5 macam angket yaitu: angket validasi media untuk ahli media, angket validasi materi untuk ahli materi, angket validasi pembelajaran untuk ahli pembelajaran serta untuk siswa menggunakan angket kemenarikan media dan angket peningkatan motivasi belajar siswa.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Item
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
		Kebenaran konsep materi	3
		Kesesuaian materi dengan tingkat siswa	4
		Muatan nilai karakter	5
2.	Penyajian Materi	Keruntutan penyajian	6
		Penggunaan contoh dan ilustrasi	7
		Keterkaitan antar materi	8
		Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	9
		Kejelasan dan kesederhanaan bahasa	10
3.	Kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan	11
		Keefektifan kalimat	12
4.	Keterpaduan Nilai Pancasila	Contoh penerapan nilai Pancasila	13
		Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari	14
		Penumbuhan sikap cinta tanah air dan tanggung jawab	15

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No item
1	Tampilan (visual)	Kesesuaian desain tampilan	1,2
		Kemenarikan warna	3
		Kesesuaian gambar/ilustrasi	4
		Keterbacaan teks	5
2	Kualitas Media	Ketahanan bahan	6
		Kerapian pembuatan	7
		Keamanan penggunaan	8
		Kepraktisan media	9

No	Aspek	Indikator	No item
3	Kesesuaian Isi	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	10
		Kesesuaian dengan karakteristik siswa	11
		Kesesuaian materi dengan kurikulum	12
		Kejelasan pesan yang disampaikan	13
4	Interaktivitas	Kemampuan menarik perhatian siswa	14
		Mendorong keaktifan siswa	15
		Memberikan pengalaman belajar langsung	16
5	Penggunaan	Kemudahan penggunaan oleh guru	17
		Kemudahan penggunaan oleh siswa	18
		Kejelasan petunjuk penggunaan	19
6	Manfaat media	Meningkatkan motivasi belajar	20

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Keterpaduan dengan Pembelajaran	Kesesuaian media dengan capaian dan tujuan pembelajaran	1
		Dukungan terhadap pembelajaran aktif dan menyenangkan	2
		Kesesuaian penggunaan (individu dan kelompok)	3
		Kesesuaian dengan tingkat kemampuan siswa	4
		Membantu guru menjelaskan materi	5
		Mendukung pembelajaran bermakna dan kontekstual	6
		Menghubungkan teori dengan praktik	7

No	Aspek	Indikator	No Item
		Fleksibilitas penggunaan dalam berbagai situasi	8
2	Efektivitas Pembelajaran	Meningkatkan minat belajar siswa	9
		Mempermudah pemahaman konsep	10
		Mendorong keaktifan bertanya dan diskusi	11
		Membantu pencapaian hasil belajar	12
		Meningkatkan keaktifan siswa	13
		Meningkatkan daya ingat siswa	14
3	Inovasi Pembelajaran	Memberikan pengalaman belajar baru	15
		Tingkat kebaruan dibanding media lain	16
		Meningkatkan kreativitas siswa	17
		Memperkaya variasi strategi pembelajaran	18
		Fleksibilitas pada berbagai materi/topik	19
		Potensi sebagai model pembelajaran ke depan	20

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Item
Tampilan Media	Tampilan <i>Smart Box Pop Up</i> menarik dan berwarna cerah	1
Tampilan Media	Susunan isi <i>Smart Box Pop Up</i> rapi dan enak dilihat	2
Kemudahan Pemahaman Materi	Isi <i>Smart Box Pop Up</i> mudah dipahami	3
Kemudahan Penggunaan	<i>Smart Box Pop Up</i> mudah digunakan peserta didik	4
Tampilan Media	Warna dalam <i>Smart Box Pop Up</i> cerah dan menyenangkan	5
Keterbacaan	Huruf yang digunakan mudah dibaca	6

Aspek	Indikator	Nomor Item
Kualitas Gambar	Gambar menarik dan membantu memahami materi	7
Minat Belajar	Peserta didik senang belajar menggunakan <i>Smart Box Pop Up</i>	8
Motivasi Belajar	Media menumbuhkan semangat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila	9
Kebermanfaatan Media	Peserta didik ingin menggunakan media kembali saat belajar	10

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Item
Ketekunan Belajar	Tetap berusaha belajar meskipun materi sulit	1
Ketekunan Belajar	Menyelesaikan tugas belajar dengan sungguh-sungguh	2
Keaktifan Belajar	Berani bertanya kepada guru	3
Minat Belajar	Tertarik mempelajari nilai-nilai Pancasila	4
Perhatian dalam Pembelajaran	Memperhatikan guru saat menjelaskan materi menggunakan media <i>Smart Box Pop Up</i>	5
Minat Belajar	Senang belajar menggunakan media <i>Smart Box Pop Up</i>	6
Keaktifan Belajar	Aktif menjawab pertanyaan guru tentang materi Pancasila	7
Semangat Belajar	Datang ke kelas dengan semangat	8
Minat Belajar	Senang belajar Pancasila karena metode pembelajaran menarik	9
Orientasi Prestasi	Ingin mendapatkan nilai yang bagus pada pelajaran Pancasila	10
Motivasi Negatif (kebosanan)	Merasa bosan jika guru hanya menggunakan metode ceramah	11
Motivasi Negatif (kejujuran)	Merasa mengantuk saat pembelajaran Pancasila berlangsung	12
Kepedulian Belajar	Merasa menyesal jika tertinggal materi Pancasila	13
Rasa Percaya Diri	Merasa bangga jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar	14

Aspek	Indikator	Nomor Item
Kepuasan Belajar	Merasa senang setelah berhasil memahami materi Pancasila	15

4. Lembar Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Pre-Test dan Post-Test digunakan sebagai data pendukung untuk melihat adanya potensi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, sedangkan data utama dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar. Lembar soal *Pre-Test* diberikan kepada murid sebelum diterapkannya media “*Smart Box Pop Up*”. Soal tersebut berisi 20 butir soal berbentuk pilihan ganda. Sedangkan lembar soal *Post-test* diberikan kepada murid sesudah diterapkannya media “*Smart Box Pop Up*”. Soal tersebut berisi 20 butir soal berbentuk pilihan ganda.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Data dari wawancara dipergunakan sebagai dasar dalam perancangan produk media “*Smart Box Pop Up*”. Wawancara dilakukan dengan bapak sholeh selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang untuk menyadari kebutuhan media, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran, serta harpan media terhadap media yang dikembangkan.

2. Observasi

Observasi diterapkan guna mengawasi langsung situasi belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran. Teknik ini digunakan untuk melihat aktivitas siswa, keterlibatan dalam pembelajaran. Serta respon terhadap media yang digunakan. Observasi dilakukan dengan

berpedoman pada instrumen observasi yang telah disusun.

3. Angket

Angket dijalankan guna mengumpulkan data terkait kevalidan media dan materi pelajaran, respon murid kepada kemenarikan media, dan tingkat motivasi belajar siswa. Sesudah penerapan media “Smart Box Pop Up”. Angket Validasi diserahkan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Sedangkan angket repon kemennarikan media dan tingkat motivasi belajar diberikan untuk murid kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang. Data dari angket dimanfaatkan guna meneliti kelayakan media serta keefektifannya dalam meningkatkan motivasi belajar.

4. Lembar Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

Perbandingan hasil soal *Pre-Test* dan *Post-Test* menjadi indikator pendukung adanya peningkatan motivasi belajar murid sesudah diterapkannya media pembelajaran yang telah dibuat. *Pre-Test* dan *Post-Test* dalam penelitian ini digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil utama penelitian yang berfokus pada mitivasi belajar peserta didik. *Pre-Test* diberikan sebelum duerapkannya media untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. *Post-test* diberikan setelah penerpan media untuk melihat adanya perubahan atau peningkatan motivasi siswa.

H. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Analisis ini menyertakan pengolahan data dari hasil wawancara dan observasi. Wawancara diperoleh dari guru kelas III MI Al Maarif 02

Singosari Malang dan observasi secara langsung dilakukan di kelas III MI Al Maarif 02 Singosari Malang. Data tersebut disusun berdasarkan instrumen pengumpulan data, pedoman wawancara dan observasi yang dilaksanakan peneliti, sehingga menghasilkan data kualitatif yang bisa disimpulkan terhadap media telah disusun.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian demikian didapatkan dari hasil penelitian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi yang diserahkan kepada ketiga validator. Dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran "*Smart Box Pop Up*". Seluruh data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis guna mengetahui tingkat kelayakan dan validitas media pembelajaran sebelum media pembelajaran diterapkan pada proses belajar mengajar. Analisis menerapkan rumus perhitungan di bawah ini:

a. Analisis validasi produk

Penilaian terhadap kevalidan media *Smart Box Pop Up* dilakukan melalui instrumen angket yang memuat sejumlah pernyataan berdasarkan skala likert 1 sampai 5. Instrumen ini digunakan oleh para ahli (validator) guna menyerahkan penilaian terkait aspek-aspek media. Data hasil angket tersebut selanjutnya dianalisis perhitungan secara rinci:

Persentase kevalidan produk

$$= \frac{\text{Jumlah skor validator}}{\text{Jumlah skor total semua item}} \times 100\%$$

Setelah perhitungan persentase kevalidan produk, maka media

mampu dinyatakan layak apabila sesuai dengan tabel kriteria kevalidan produk sebagai berikut:⁴⁸

Tabel 3.10 Kriteria kevalidan

Skor	Kriteria Kevalidan/Kelayakan
85%-100%	Sangat Valid/Sangat Layak
65%-84%	Valid/Layak
45%-64%	Cukup valid/Cukup Layak
0%-44%	Kurang Valid/Kurang layak

b. Analisis kemenarikan

Pengukuran tingkat kemenarikan media Smart Box Pop up dilakukan dengan mengikutsertakan instrumen angket respon peserta didik. Instrumen mencakup atas beberapa pernyataan yang dinilai berdasarkan skala Likert 1 sampai 4 sebagai acuan penilaian. Data hasil respon siswa terhadap media yang dikembangkan selanjutnya dianalisis melalui rumus perhitungan kemenarikan produk di bawah ini:

$$\text{Persentase Kemenarikan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah perhitungan berdasarkan rumus kemenarikan tersebut. Media dinyatakan menarik sesuai dengan tabel kriteria kemenarikan. Berikut merupakan tabel kemenarikan produk:⁴⁹

⁴⁸ S.Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021)

⁴⁹ Yosepha, dkk., *Mudah Belajar Sistem Persamaan Linear dengan Bermakna*, (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2024)

Tabel 3.11 Kriteria Kemenarikan

Skor	Kritetia Kemenarikan
81%-100%	Sangat Menarik
63%-80%	Menarik
44%-62%	Cukup Menarik
0%-43%	Kurang Menarik

c. Analisis motivasi belajar

Guna menilai tingkat motivasi belajar siswa terhdap penggunaan Media Smart Box Pop Up, peneliti menggunakan angket motivasi belajar yang berisi pernyataan-pernyataan berdasarkan skala Likert dengan pilihan “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Setuju”, “Sangat Setuju”. Data yang diperoleh dari angket demikian diterapkan guna menghitung tingkat motivasi belajar siswa menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$Persentase\ motivasi = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus tersebut, tingkat motivasi belajar peserta didik ditentukan dengan mengacu kriteria motivasi belajar. Adapun tabel kriteria motivasi belajar disajikan dibawah ini.⁵⁰

⁵⁰ Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682-5689.

Tabel 3.12 Kriteria Motivasi Belajar

Skor	Kategori Motivasi Belajar
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Cukup
21-40%	Rendah
0%-20%	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Media *Smart Box Pop Up* ini direncanakan untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas 3 MI Al Ma'arif 2 Singosari dengan fokus pada materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *Smart Box* berbasis *Pop Up*. Prosedur pengembangan media dilaksanakan secara terencana dan terstruktur mulai dari proses analisis sampai proses evaluasi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun tahapan-tahapan dalam proses pengembangan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Kegiatan analisis merupakan tahap awal yang difokuskan guna mengkaji permasalahan yang terdapat di lingkungan sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Ma'arif 02 Singosari, khususnya pada kelas 3. Dalam fase tersebut, wawancara pra-penelitian dilakukan peneliti dengan Bapak Sholeh selaku guru pengampu pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3. Temuan wawancara disajikan sebagai berikut:

- a. Siswa-siswa kelas 3 memiliki gaya belajar yang beragam dengan tingkat keaktifan berbeda-beda. Sebagian siswa sudah menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran, namun sebagian lainnya masih

cenderung pasif dan memerlukan stimulus tambahan. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila berada kategori rendah, terutama karena penggunaan metode ceramah masih mendominasi pembelajaran di kelas dan keterbatasan pemanfaatan media.

- b. Pada pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di kelas 3 sudah sesuai dengan kurikulum dan kemampuan kognitif siswa. Namun, dalam implementasi peserta didik masih perlu pendampingan untuk memahami serta mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Guru memerlukan pemanfaatan media pembelajaran guna membantu peserta didik menangkap konsep materi secara konkret, meningkatkan perhatian, motivasi, serta mempermudah daya ingat terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang diperoleh melalui instrumen pedoman wawancara, peneliti merancang pengembangan suatu produk berupa media pembelajaran *Smart Box Pop Up*. Media dikemas dalam bentuk kotak yang didalamnya terdapat gambar berfitur pop up yang memuat materi sebagai penunjang pemahaman. Penggunaan *Smart Box Pop Up* diharapkan mampu mengoptimalkan ingatan siswa, sejalan dengan permasalahan yang ditemukan, yaitu rendahnya minat siswa dalam menghafal materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu guna mengakomodasi karakteristik siswa yang cenderung memiliki karakteristik belajar melalui tampilan, media dipadukan dengan fitur *pop up* berkonsep tiga dimensi sehingga pembelajaran lebih atraktif

dan menyenangkan.

2. Desain (*Design*)

Proses desain media yang akan dilakukan peneliti dilakukan melalui serangkaian langkah-langkah, antara lain mencakup:

a. Menentukan materi

Pengembangan media oleh peneliti mengacu pokok bahasan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk kelas 3, yang merujuk pada hasil wawancara pra-penelitian. Berikut capaian dan tujuan pembelajaran:

Tabel 4.1 CP TP

Capaian Pembelajaran
Pada fase B, peserta didik menunjukkan makna sila-sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari; mengenal karakter para perumus Pancasila; menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat.
Tujuan Pembelajaran
Memahami sila-sila Pancasila secara urut dan mengetahui makna setiap sila Pancasila serta menunjukkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Merancang desain produk

Peneliti memulai proses desain produk dengan membuat storyboard sebagai langkah awal perancangan media yang akan dikembangkan. Berikut storyboard media *Smart Box Pop Up* (dapat dilihat pada halaman 52).

c. Penyusunan instrumen validasi dan instrumen respon peserta didik

Tahap selanjutnya sesudah perancangan desain produk adalah penyusunan instrumen validasi dan angket respon peserta didik. Instrumen validasi yang digunakan memuat ahli media, ahli materi, dan

ahli pembelajaran. Peneliti menyusun instrumen untuk para ahli yang memuat sejumlah pernyataan dengan skala Likert serta dilengkapi kolom saran sebagai tempat pemberian masukan. Sementara itu, angket respon peserta didik terdiri atas beberapa pernyataan dengan skala Likert 4 (sangat tidak setuju sampai sangat setuju) yang digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan media dan motivasi siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan, peneliti mengawali kegiatan pengembangan media berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Mekanisme pengembangan media *smart box pop up* disajikan terdiri atast:

a. Pembuatan kotak *smart box pop up*

Kotak pada *smart box pop up* menggunakan bahan kardus tebal atau disebut *corrugated carboard* yang berukuran 40 cm x 40 cm x 50 cm. Kemudian pada tampilan luar terdapat gambar yang berisikan judul media *smart box pop up* yang di rancang melalui aplikasi *canva* lalu di cetak dan tempel pada keseluruhan sisi kotak *smart box pop up*.

Pada gambar dibawah memuat mengenai identitas media *smart box pop up*, yaitu nama media, gambar cover, identitas peneliti, CP dan TP, serta petunjuk penggunaan media. Berikut cover luar sebagai identitas media *smart box pop up*.



Gambar 4.1 Kotak *smart box pop up*

b. Pembuatan *pop up* materi pembelajaran

Pada bagian fitur *pop up* didesain menggunakan aplikasi canva yang berukuran 8 cm x 8 cm. Fitur *pop up* menggunakan bahan art carton serta lipatan pada *pop up* menggunakan teknik Internal stand, merupakan teknik *pop up* yang menghasilkan elemen 3D ketika media dibuka dan teknik ini menerapkan bentuk persegi sejalan dilengkapi lipatan pada media *pop up*. Fitur *pop up* memuat materi pembelajaran mengenai penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga ketika kotak *pop up* dibuka dapat menampilkan gambar *pop up* 3D mengenai penerapan nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat sesuai dengan lima sila Pancasila. Selain itu, pada cover kotak *pop up* juga terdapat simbol dan bunyi sila Pancasila yang dapat memudahkan siswa untuk mengaitkan pada materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.2 Pop Up Materi Pembelajaran

c. Pembuatan misi permainan dan alas petunjuk penggunaan permainan

Pada bagian sisi dalam smart box pop up selain memuat materi, pada sisi terakhir permainan yang harus dikerjakan oleh siswa. Fungsi tersebut adalah untuk menguji apakah siswa sudah paham mengenai materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan acuan CP dan TP yang berlaku. Pada misi permainan ini terdapat papan tempel dan kantong yang berisikan kartu gambar mengenai sikap dan perilaku yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila. Serta pada bagian alas smart box pop up terdapat petunjuk atau langkah-langkah menyelesaikan misi permainan tersebut.



Gambar 4.3 Misi Permainan Dan Petunjuk Penggunaan

d. Pembuatan kartu gambar

Kartu gambar yang digunakan pada misi permainan memuat gambar sikap sesuai dengan nilai Pancasila dan sikap tidak sesuai dengan nilai Pancasila. Kartu gambar tersebut terbuat dari bahan magnet berukuran 6 cm x 8 cm. Selanjutnya siswa dapat menentukan atau mengidentifikasi mana gambar sikap yang sesuai dengan yang tidak sesuai nilai Pancasila pada papan tempel.



Gambar 4.4 Kartu Gambar Sikap

4. Implementasi (*Implementation*)

Media yang dinyatakan layak melewati prosedur validasi ahli dan diperbaiki berlandaskan saran yang diperoleh kemudian diimplementasikan melalui kegiatan uji coba bagi murid. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 27 April Mei 2026 di kelas 3 MI Al Ma'arif 2 Singosari dengan total 30

murid. Adapun proses implementasi media smart box pop up adalah mencakup:

a. Pendahuluan

Proses pembelajaran dimulai dengan pembukaan dan do'a bersama. Selanjutnya peneliti memberikan soal Pre-test sebelum pembelajaran, kemudian menyampaikan materi yang akan dipelajari. Sebelum pelaksanaan kegiatan inti, peserta didik telah dikelompokkan menjadi 5 kelompok. Setelah itu, peneliti memberikan pertanyaan pemantik yang relevan dengan pembahasan "Penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari".

b. Kegiatan inti

Sesudah mengajukan pertanyaan pemantik peneliti melaksanakan kegiatan inti berupa pengulasan materi penerapan nilai Pancasila. Selanjutnya peneliti mengimplementasikan media pembelajaran *smart box pop up* wujud sarana pendukung selama pembelajaran berlangsung. Peneliti akan menjelaskan penggunaan media pembelajaran serta langkah-langkah pada misi permainan *smart box pop up*. Setiap kelompok akan bergantian mengamati materi pada pop up dan menyelesaikan permainan secara berkelompok pada batas waktu yang ditentukan. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan dan hasil permainan benar semua adalah kelompok yang menang.

c. Penutup

Pada tahap penutup, peneliti memasuki menyerahkan angket respon peserta didik untuk mengukur tingkat kemenarikan media, serta

angket motivasi belajar untuk mengetahui tingkat motivasi belajar murid sesudah penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi pembelajaran melalui soal post test, kemudian menutup kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, proses implementasi berlangsung berlangsung lancar tanpa hambatan. Adapun hasil observasi selama penggunaan media dapat di tinjau (pada lampiran halaman 137).

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah guna mengukur keefektifan serta kelayakan media *smart box pop up* dalam proses pembelajaran. Evaluasi melalui proses kajian hasil validasi ahli, mengakomodasi masukan yang dipaparkan, termasuk mengkaji data respon peserta didik terkait tingkat kemenarikan media yang dikembangkan.

B. Hasil Data Pengembangan

Media hasil pengembangan tidak secara langsung diujicobakan kepada peserta didik, melainkan terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh para ahli. Terdapat tiga kategori validator yang berperan, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Selanjutnya, akan dipaparkan hasil validasi dari ketiga validator tersebut.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada media *smart box pop up* yang dinyatakan valid oleh ahli materi, yaitu Bapak Alfian Nur Azizi M.Pd., yang merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan memiliki keahlian di bidang Pendidikan Pancasila. Dalam

proses validasi tersebut, ditemukan beberapa catatan yang disampaikan, di antaranya untuk menyamakan materi penerapan nilai-nilai Pancasila dengan yang disajikan dalam media *smart box pop up* serta menghilangkan pengulangan kata pada materi di media *smart box pop up*. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi sebelum media diujicobakan kepada peserta didik.

Selanjutnya, tingkat kevalidan materi penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, media yang dikembangkan dievaluasi melalui angket yang diberikan kepada validator. Data hasil validasi ahli materi selanjutnya dianalisis dengan rumus menghitung kelayakan rincian berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{73}{75} \times 100 \% \\
 &= 97,3 \% \text{ (“sangat valid dan “sangat layak”)}
 \end{aligned}$$

Mengacu pada olah data yang telah dilakukan, hasil validasi ahli materi mengindikasikan nilai mencapai 97,3%. Berdasarkan acuan tabel kriteria dan kevalidan dan kelayakan produk, hasil yang diperoleh diklasifikasikan ‘sangat valid’ dan ‘sangat layak’, sehingga media *smart box pop up* dinyatakan layak diimplementasikan saat pembelajaran berlangsung pokok bahasan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Materi pada media sesuai dengan capaian pembelajaran mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas III MI/SD	5
2	Materi disampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5

No	Aspek yang dinilai	Nilai
3	Materi yang disajikan benar dan tidak menimbulkan kesalahpahaman konsep	5
4	Materi cukup luas dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas III MI/SD	4
5	Materi memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan dengan siswa	5
6	Urutan penyajian materi dalam media tersusun secara logis dan mudah dipahami	4
7	Penyajian materi dilengkapi dengan contoh konkret dan ilustrasi yang menarik	5
8	Setiap bagian materi memiliki kerkaitan yang jelas satu sama lain	5
9	Penyajian materi mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	5
10	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III MI/SD	5
11	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa	5
12	Kalimat disusun secara jelas, efektif, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	5
13	Materi menampilkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila	5
14	Nilai-nilai Pancasila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	5
15	Materi dapat menumbuhkan sikap cinta tanah air dan tanggung jawab sosial siswa	5
Jumlah		73
Total		75

2. Hasil Validasi Ahli Media

Setelah proses pengembangan selesai, media *smart box pop up* melewati uji validitas terlebih dahulu sebelum diujicobakan bagi murid-murid. Validasi demikian dilakukan oleh ahli media, yakni Ibu Nuril Nuzulia M.Pd. Sebagai dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang ahli dalam pengembangan media pembelajaran, beliau memberikan sejumlah masukan pada tahap validasi. Masukan tersebut meliputi bahwa media *smart box pop up* dinyatakan sudah bagus dan sesuai dengan tujuan

pembelajaran yang dikembangkan.

Guna meninjau tingkat validitas media *smart box pop up*, digunakan angket yang diberikan kepada validator. Data hasil kajian ahli media selanjutnya dikaji berdasarkan rumus tingkat kelayakan sebagai berikut:

$$= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{90}{100} \times 100 \%$$

$$= 90\% \text{ (“sangat valid” dan “sangat layak”)}$$

Mengacu pada analisis data yang telah diolah, hasil validasi ahli media menetapkan skor sebesar 90% dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak” sesuai dengan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk. Dengan demikian, media *smart box pop up* dapat diterapkan dalam uji coba bagi murid-murid sebagai sarana pendukung proses belajar di kelas.

Tabel 4.3 Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Desain tampilan media smart box pop up menarik secara keseluruhan	4
2	Tata letak komponen media tersusun dengan rapi dan proporsional	4
3	Kombinasi warna pada media terlihat menarik dan tidak berlebihan	4
4	Gambar/ilustrasi pada media sesuai dengan materi pembelajaran	5
5	Teks pada media mudah dibaca oleh siswa kelas 3	4
6	Media menggunakan bahan yang cukup kuat dan tahan lama	5
7	Media dibuat dengan rapi dan memiliki kualitas yang baik	5
8	Media aman digunakan oleh siswa (tidak memiliki bagian berbahaya)	5
9	Media praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran	5
10	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila	4
11	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3	5

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
	SD/MI	
12	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku	5
13	Pesan yang disampaikan dalam media jelas dan mudah dipahami	4
14	Media mampu menarik perhatian siswa saat pembelajaran	4
15	Media mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar	5
16	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan	5
17	Media mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran	4
18	Media mudah digunakan oleh siswa secara mandiri/kelompok	4
19	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami	4
20	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5
Jumlah		90
Total		100

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Tahap validasi juga melibatkan ahli pembelajaran, yaitu pendidik yang mengajar Pendidikan Pancasila pada materi penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas 3, yaitu pak Adi Susanto, S.Pd.I. Uraian data rincian validasi dapat ditinjau (tercantum lampiran halaman 131). Data demikian lalu diolah melalui perhitungan tingkat kelayakan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{95}{100} \times 100 \% \\
 &= 95 \%
 \end{aligned}$$

Perhitungan data menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media mencapai 95%. Merujuk informasi tabel kriteria kelayakan (halaman 69), hasil demikian dalam kelompok “sangat layak” dan “sangat valid”. Dengan

demikian, media smart box pop up dapat diujicobakan kepada peserta didik kelas 3 MI Al Ma'arif 2 Singosari untuk menunjang kegiatan belajar di kelas.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Pembelajaran

NO	Aspek Yang dinilai	Nilai
1	Media sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan	5
2	Media mendukung metode pembelajaran aktif dan menyenangkan	5
3	Media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok maupun individu	5
4	Media sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa kelas 3	5
5	Media membantu guru dalam menjelaskan konsep penerapan nilai-nilai Pancasila	5
6	Media mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan kontekstual	4
7	Media memperkuat hubungan antara teori dan praktik dalam pembelajaran	5
8	Media dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran	4
9	Media meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi penerapan nilai Pancasila	5
10	Media membantu peserta didik memahami konsep penerapan nilai Pancasila dengan lebih mudah	5
11	Media mampu mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan berdiskusi	5
12	Media mampu mempermudah guru dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan	4
13	Media mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran	5
14	Media mampu meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap isi pembelajaran	5
15	Media mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik	5
16	Media termasuk inovatif dibandingkan media pembelajaran konvensional lainnya	5
17	Media dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik	4
18	Media mampu memperkaya variasi strategi pembelajaran guru	5
19	Media fleksibel digunakan pada topik pembelajaran yang relevan dengan Pancasila	5

NO	Aspek Yang dinilai	Nilai
20	Media berpotensi digunakan sebagai model pembelajaran interaktif di masa depan	4
Jumlah		95
Total		100

C. Penyajian dan Uji Produk

1. Angket kemenarikan respon peserta didik

Untuk mengetahui tingkat kemenarikan media smart box pop up, peneliti menyebarkan angket respon kepada murid-murid kelas 3 MI Al Ma'arif 2 Singosari pada tanggal 27 April 2026 dengan jumlah 30 siswa.

Tabel 4.5 Hasil angket respon siswa

Siswa	BUTIR ANGKET RESPON SISWA									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AH	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
FN	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4
NM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ML	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ZF	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
YM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
UM	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3
SA	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
SH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SL	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4
RH	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3
QI	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
NA	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3
NS	3	4	3	2	3	3	4	3	2	3
HR	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
MR	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
FR	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4
MA	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
MG	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3
MB	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3
MM	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3
AK	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4
KS	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
HR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
AA	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3

DA	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3
FN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
AH	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4
NL	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
AR	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3
AS	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4
Total Nilai	1074									
Presen tase	89,5%									

Mengacu pada hasil angket tersebut kemudian dikaji melalui perhitungan kemenarikan seperti:

Rumus presentase kemenarikan : $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$

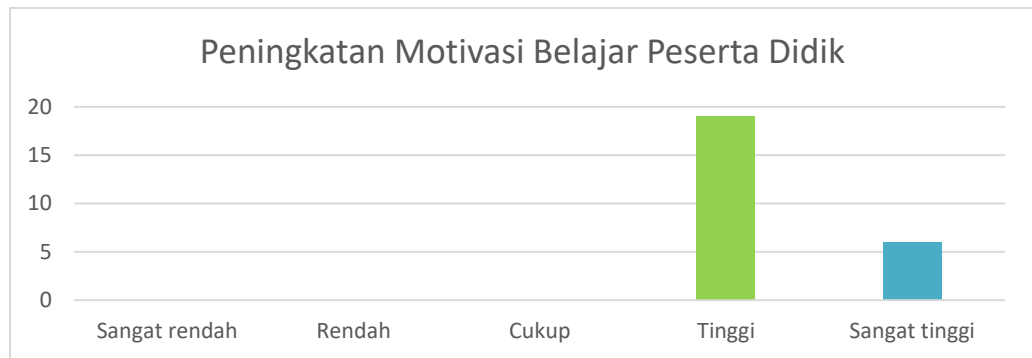
$$: \frac{1074}{1200} \times 100 \%$$

: 89,5% (“sangat menarik”)

Hasil pengolahan data dengan menggunakan rumus di atas menunjukkan nilai sebesar 89,5%. Mengacu pada tabel kemenarikan (halaman 70), media smart box pop up dikategorikan sebagai “sangat menarik” guna membantu pembelajaran murid.

2. Angket peningkatan motivasi belajar peserta didik

Angket peningkatan motivasi belajar dibagikan pada 30 murid kelas 3 MI Al Ma’arif 2 Singosari pasca uji coba media *smart box pop up*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan rumus motivasi belajar (halaman 71), diperoleh nilai sebesar 78%. Data tersebut kemudian diolah dan divisualisasikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 4.5 Diagram Hasil Peningkatan Motivasi Belajar

Berdasarkan kriteria keberhasilan motivasi belajar (halaman 71), terdapat 6 murid berada pada kategori “sangat tinggi” dengan rentang presentase 81%-100%. Selanjutnya, sebanyak 19 murid dikategorikan “tinggi” dengan rentang presentase 61%-80%. Berdasarkan data pada diagram tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik berada pada kategori “tinggi” sesudah penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, mampu diuraikan bahwa motivasi belajar peserta didik termasuk dalam kelompok “tinggi” sesudah penerapan media *smart box pop up*. Hasil angket motivasi belajar juga menguatkan bahwa tingkat motivasi peserta didik setelah penggunaan media berada klasifikasi “tinggi”.

Tabel 4.6 Hasil peningkatan motivasi belajar

NO	Inisial Nama	Skor Angket	Presentase keberhasilan motivasi belajar	Kriteria
1	RH	49	82%	Sangat tinggi
2	SA	49	82%	Sangat tinggi
3	SH	54	90%	Sangat tinggi
4	YM	52	87%	Sangat

NO	Inisial Nama	Skor Angket	Presentase keberhasilan motivasi belajar	Kriteria
				tinggi
5	SA	48	80%	Tinggi
6	YM	45	75%	Tinggi
7	NM	59	98%	Sangat tinggi
8	ZF	45	75%	Tinggi
9	AF	39	65%	Tinggi
10	AN	56	93%	Sangat tinggi
11	AR	45	75%	Tinggi
12	AS	50	83%	Sangat tinggi
13	AH	51	85%	Sangat tinggi
14	DA	43	71%	Tinggi
15	FN	47	78%	Tinggi
16	GA	37	62%	Tinggi
17	HR	46	77%	Tinggi
18	KS	49	82%	Sangat tinggi
19	AK	43	72%	Tinggi
20	MM	46	77%	Tinggi
21	MA	45	75%	Tinggi
22	MS	47	78%	Tinggi
23	MG	47	78%	Tinggi
24	LZ	44	73%	Tinggi
25	FR	52	87%	Sangat tinggi
26	MR	45	75%	Tinggi
27	MH	38	63%	Tinggi
28	NS	41	68%	Tinggi
29	NR	46	77%	Tinggi
30	QI	52	87%	Sangat tinggi

3. Hasil *pretest* dan *posttest*

Pretest dan posttest dilaksanakan guna mengidentifikasi potensi belajar murid sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran *smart box pop up* pada materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pretest diberikan sebelum proses belajar berfungsi menghitung kemampuan

awal murid, sedangkan posttest dibagikan sesudah proses belajar.

Tes yang digunakan meliputi 20 butir pertanyaan pilihan ganda yang dirancang sesuai indikator pembelajaran dan dikonversi ke dalam skala penilaian 0-100. Terdapat 30 peserta didik mengikuti pretest dan posttest. Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 70 dan rata-rata nilai posttest sebesar 82.

Tabel 4.7 Nilai pretest

Siswa	BUTIR SOAL PRETEST																				Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	0	0	0	5	0	5	0	5	5	0	0	0	0	5	0	0	5	0	40
2	5	5	0	0	5	5	0	5	5	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	5	65
3	5	5	5	0	0	0	0	0	0	5	0	5	5	0	0	5	0	0	0	0	35
4	5	5	5	0	5	5	0	0	5	0	0	0	0	0	0	5	5	0	5	5	45
5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	5	0	0	0	0	5	0	0	55
6	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	0	0	80
7	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	0	0	0	5	5	5	0	5	5	70
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	95
9	5	5	5	0	0	5	5	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	5	5	0	45
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	0	5	5	90
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	95
12	5	5	5	0	5	5	0	0	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	5	0	45
13	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	80
14	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	0	5	75
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	0	0	5	0	5	5	5	80
16	5	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	0	0	0	40
17	5	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	0	5	0	5	0	5	5	5	70
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	0	5	5	5	85
19	5	5	5	0	5	5	0	5	5	0	5	0	5	5	0	5	0	5	5	5	70
20	5	5	0	5	5	0	0	0	0	0	0	5	5	0	0	5	0	0	5	0	45
21	5	5	5	0	5	5	5	0	0	5	5	0	0	5	5	5	0	5	5	5	65

[illegible]

Mengacu pada hasil pretest dan posttest diatas setelah diterapkannya media pembelajaran *smart box pop up*. Rata-rata nilai pretest sebesar 70 sedangkan posttest sebesar 82. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian murid mampu menggapai pemahaman yang optimal terhadap materi. Dengan demikian, peningkatan tersebut bahwa media pembelajaran yang diterapkan turut mendorong pemahaman serta efektif menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi belajar murid.

D. Revisi Produk

Setelah peneliti menyelesaikan tahap perancangan produk, langkah selanjutnya adalah melaksanakan proses validasi media untuk pakar ahli. Berdasarkan validasi tersebut, peneliti mengadakan perbaikan dengan menelaah masukan dan saran dari validator guna meningkatkan kualitas serta menyempurnakan media yang dikembangkan.

Dari hasil validasi yang telah dijalankan ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, secara umum media pembelajaran *smart box pop up* yang dikembangkan oleh peneliti telah dinyatakan layak diimplementasikan tanpa adanya perbaikan yang signifikan. Namun demikian, diperoleh sejumlah masukan perbaikan minor dari validator ahli materi, khususnya terkait penyusunan soal pada pretest dan posttest agar lebih relevan dengan indikator pembelajaran. Saran tersebut kemudian ditindaklanjuti dengan melakukan penyesuaian pada tingkat kesesuaian soal. Adapun dari validator ahli media dan ahli pembelajaran tidak memberikan saran revisi, karena media dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, penggunaan, dan kesesuaian

pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *smart box pop up* tidak dilakukannya revisi secara signifikan membuktikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kriteria kelayakan sejak tahap validasi awal.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Pengembangan Produk Media Smart Box Pop Up

Media mengandung makna sebagai wadah komunikasi berperan menghubungkan kedua pihak.⁵¹ Pada bab ini memaparkan pembahasan secara menyeluruh, terperinci, dan sistematis mengenai hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *pop up* berupa *Smart Box* pada materi penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk peserta didik kelas III SD/MI. Pembahasan dalam bab ini disusun sebagai bentuk analisis lanjutan terhadap temuan penelitian yang telah disajikan pada bab IV, dengan tujuan memberikan pemahaman serta kajian yang lebih terperinci pada hasil pengembangan media yang sudah dilaksanakan.

Penelitian dan pengembangan ini berorientasi guna mewujudkan media pembelajaran *smart box* berbasis *pop up* pada konsep penerapan nilai Pancasila yang sudah dinyatakan valid dan layak diterapkan selama proses pembelajaran kelas III MI Al ma'arif 2 Singosari. Media pembelajaran tersebut diharapkan mampu membantu pendidik dalam menjelaskan contoh atau penerapan nilai Pancasila dan dapat mengidentifikasi penerapan Pancasila sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta meningkatkan semangat serta antusias murid selama mengikuti kegiatan belajar, terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila konsep penerapan nilai Pancasila.

⁵¹ Ulfah Nur Afifah, "Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *International Conference of Students on Arabic Language*, no.5 (2021): 181-88.

Meninjau teori piaget, dikatakan bahwa anak berusia 6-12 tahun adalah logikanya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret. Periode ini anak membutuhkan manipulasi fisik objek-objek yang konkret dan pengalaman secara langsung agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh anak.⁵² Murid kelas III sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sesuai teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Pada tahap ini, peserta didik cenderung membangun pemahaman yang lebih baik pada materi melalui objek nyata, visualisasi, maupun pengalaman langsung dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak.⁵³

Atas dasar itu pengembangan media *smart box* berbasis *pop up* dipandang relevan dengan karakter perkembangan murid sebab media tersebut dapat mengilustrasikan konsep representasi visual tiga dimensi yang menarik, konkret, dan interaktif. Penggunaan media *smart box pop up* mampu menunjang murid memahami konsep dengan lebih optimal sekaligus meningkatkan keaktifan dan antusiasme murid sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal demikian mendukung teori Piaget yang menyatakan bahwa anak fase operasional konkret lebih optimal belajar berbantuan objek nyata dan visual yang diamati secara langsung.⁵⁴

Adapun analisis terkait desain pengembangan media, hasil validitas, kemenarikan, peningkatan motivasi belajar dan kelebihan serta kekurangan

⁵² Yusril Wahid dan Nuril Nuzulia., "Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang," *Madrosatuna: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, (2020), 4(2), hlm. 101-111

⁵³ Amelia, R et al., "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 45-52.

⁵⁴ Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Anak Usia Operasional Konkret dalam Pembelajaran Matematika," *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no.1, 27-34

media pembelajaran *smart box pop up* sebagai berikut:

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Proses pengembangan media pembelajaran dilaksanakan mengacu tahapan model yakni model pengembangan ADDIE (analyze, design, development, implementation, dan evaluation). Menurut Branch dari tahapan-tahapan demikian memiliki keterkaitan erat sehingga model pengembangan ini menyajikan alur yang terstruktur.⁵⁵ Desain pengembangan media *smart box pop up* disusun sesuai acuan karakteristik murid kelas III sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Media dikemas dalam tampilan kotak responsif yang memuat unsur visual, ilustrasi berwarna, disertai tampilan *pop up* tiga dimensi sehingga mendukung keterlibatan aktif murid dalam kegiatan belajar terlaksana. Dalam proses pengembangannya, peneliti menyesuaikan desain media dengan materi pembelajaran agar informasi yang disampaikan komunikatif dan tidak menyebabkan kebosanan pada murid. Pemilihan warna, gambar, jenis, huruf serta tata letak materi dibuat sederhana namun menarik sehingga sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, adanya unsur *pop up* pada media *smart box* menghadirkan peristiwa belajar yang kontekstual dan responsif karena murid mampu melihat bentuk visual pembahasan secara langsung.⁵⁶ Dengan demikian, desain pengembangan media *smart box* berbasis *pop up* bukan sekedar

⁵⁵ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer 2009), hal.24

⁵⁶ Nanang Khoirul Umam et al., "Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no.02 (2019): 1-11

mengedepankan unsur keindahan, serta turut mempertimbangkan aspek pedagogis dan kebermaknaan belajar sehingga media yang dikembangkan mampu berkontribusi terwujudnya kegiatan belajar yang partisipatif, atraktif, dan efektif.⁵⁷

Media pembelajaran *smart box pop up* yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.⁵⁸ Uraian mengenai tahapan adalah:

a. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis difokuskan guna menelaah keperluan dan hambatan belajar pada murid kelas III di MI Al Ma'arif 2 Singosari. Pada tahap ini terdapat perbedaan gaya belajar diantara murid, beberapa murid sudah menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran, namun sebagian lainnya masih cenderung pasif. Kegiatan belajar dominan kurang bervariasi sebab pendidik menyampaikan konsep dengan presentasi lisan dan sebatas mengandalkan modul LKS dampaknya murid cenderung pasif dan mudah jenuh. Di sisi lain, keterbatasan fasilitas dan perangkat elektronik di sekolah MI Al Ma'arif 02 Singosari juga menjadi hambatan dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini mengakibatkan guru belum dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

⁵⁷ Nurmelia et al., "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Education Jurnal* 2, no.1 (2022): 6-7

⁵⁸ Fitria Hidayat and Nizar Muhammad, "Model Addie (Anlysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J.Inov.pendidik. Agama Islam* 1, no.1 (2021): 28-37

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran non-digital yang sesuai dengan kondisi sekolah serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, pengembang merencanakan media *smart box pop up* guna menumbuhkan murid antusias dalam terlaksananya belajar dan memudahkan murid untuk menguasai isi dan konsep yang dipelajari mengenai penerapan nilai Pancasila.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain dilaksanakan guna menyusun bentuk, komponen, serta visual media *smart box pop up*. Peneliti menggunakan aplikasi canva sebagai sarana pembuatan media. Proses desain media *smart box pop up* terdiri dari desain cover luar *smart box pop up*, desain elemen *pop up*, desain petunjuk penggunaan dan misi permainan serta desain kartu permainan. Tampilan *pop up* didesain dengan paduan warna yang menarik, visual yang kreatif, serta menonjolkan unsur tiga dimensi melalui penerapan teknik *internal stand* pada setiap bagian materi sehingga media terlihat lebih interaktif dan mampu menarik perhatian peserta didik.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap peneliti untuk mengembangkan produk media *smart box pop up* yang sebelumnya sudah dilakukan sesuai rancangan menjadi produk nyata. Dan media yang sudah dikembangkan lalu divalidasi oleh validator media, validator materi dan validator pembelajaran. Dan

apabila terdapat revisi dari para validator, maka peneliti melakukan perbaikan pada media. Berikut proses pengembangan media *smart box pop up*:

- 1) Kotak pada smart box pop up menggunakan bahan kardus tebal atau disebut corrugated carboard yang berukuran 40 cm x 40 cm x 50 cm. Kemudian pada tampilan luar terdapat gambar yang berisikan judul media smart box pop up yang di rancang memanfaatkan aplikasi canva lalu di cetak dan tempel pada keseluruhan sisi kotak smart box pop up. Pada tampilan luar media *smart box pop up* memuat mengenai identitas media smart box pop up, yaitu nama media, gambar cover, identitas peneliti, CP dan TP, serta petunjuk penggunaan media.
- 2) Pada bagian fitur *pop up*, desain media dibuat menggunakan aplikasi *canva* dengan ukuran 8 cm x 8 cm. Fitur *pop up* tersebut menggunakan bahan art carton, sedangkan bagian lipatannya menggunakan *internal stand*, yaitu teknik *pop up* yang mampu menghasilkan elemen tiga dimensi ketika dibuka.⁵⁹ Dan teknik tersebut memakai bentuk persegi yang disesuaikan dengan pola lipatan pada media *pop up*. Pada bagian *pop up* disajikan materi pembelajaran mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Ketika kotak *pop up* dibuka, menghasilkan tampilan gambar tiga dimensi (3D) yang menggambarkan

⁵⁹ M Zulham dan Iin Dwi Aristy Putri, "Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Menulis Puisi," *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 10 no.3 (2024) 67-76

penerapan nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat berdasarkan kelima sila Pancasila.

- 3) Pada bagian *smart box pop up*, selain memuat materi pelajaran juga terdapat permainan pada sisi terakhir. Pada misi permainan ini terdapat papan tempel dan kantong yang berisikan kartu gambar mengenai sikap dan perilaku yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila. Serta pada bagian alas *smart box pop up* terdapat petunjuk atau langkah-langkah menyelesaikan misi permainan tersebut
- 4) Kartu gambar yang digunakan dalam misi permainan memuat ilustrasi sikap sesuai dengan nilai-nilai Pancasila serta sikap yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kartu tersebut terbuat dari bahan magnet dengan ukuran 6 cm x 8 cm sehingga mudah digunakan dan ditempelkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan sesudah seluruh tahapan pengembangan terselesaikan dan media dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan. Atas langkah demikian, peneliti memanfaatkan media bagi murid-murid kelas III di MI Al Ma'arif 2 Singosari. Sebelum penggunaan media dimulai peneliti memberikan Pretest dan setelah proses penggunaan media peneliti memberikan angket motivasi, angket kemenarikan media, dan posttest. Angket kemenarikan guna mengetahui respon siswa tentang media, angket motivasi guna

mengetahui tingkat motivasi, sedangkan pretest dan posttest sebagai data pendukung untuk memperkuat tingkat motivasi siswa.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dijalankan dengan mengacu atas seluruh prosedur sebelumnya, karena setiap alur pengembangan selalui disertai kegiatan evaluasi. Hasil evaluasi didapatkan melalui angket yang dibagikan kepada para ahli validator serta angket respon peserta didik. Pada tahap ini, peneliti juga mengadakan perbaikan atau perbaikan media berdasar masukan dan anjuran yang dipaparkan oleh para validator ahli guna menyempurnakan media yang dikembangkan.

2. Analisis Hasil Validasi

Proses validasi ialah proses penilaian terhadap produk yang dikembangkan guna menemukan apakah media tersebut telah memenuhi kriteria valid dan layak guna diimplementasikan bagi murid. Tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mampu terungkap berdasarkan capaian penilaian dari para validator. Terkait capaian validasi dari masing-masing validator akan dipaparkan sebagai berikut:

a. Analisis Validasi Ahli Materi

Materi yang diterapkan peneliti ialah materi mengenai penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut sesuai dengan kurikulum dan buku teks yang ada pada siswa kelas III akan tetapi di dalam buku tersebut di setiap penerapannya hanya terdapat salah satu gambar bahkan di beberapa tidak disertakan gambar sama

sekali di dalam buku peserta didik. Oleh karena itu berdasarkan konsultasi peneliti dengan dosen pembimbing maka peneliti mengembangkan sebuah media interaktif yang dapat menampilkan gambar dengan tampilan tiga dimensi yaitu *pop up*. Dengan terdapatnya pengembangan materi demikian sebagai satu diantara usaha guna memperkaya wawasan pengetahuan murid dan diharapkan murid mampu menguasai dan bisa menerapkannya pada kehidupan nyata.

Hasil validasi ahli materi mencapai presentase sebesar 97,3% (dapat dilihat pada lampiran halaman 127). Berpedoman tabel kriteria kevalidan media maka media *smart box pop up* dinyatakan “sangat valid” dan “sangat layak” guna diterapkan dalam kegiatan belajar. Media demikian telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga mampu diimplementasikan bagi murid. Hal ini menunjukkan bahwasanya konsep penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Adapun masukan dari validator ahli materi oleh bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd yaitu untuk menyamakan gambar contoh penerapan Pancasila pada soal pretest posttest sesuai dengan media *smart box pop up* dan menghidangkan pengulangan kata pada materi soal pretest dan posttest. Berdasarkan hasil validasi serta saran dari ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media *smart box pop up* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak” untuk diujicobakan.

b. Analisis Validasi Ahli Media

Analisis data validasi ahli media dilakukan guna memperoleh

tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *pop up* berupa *smart box* ditelaah dari segi penampilan serta kemudahan pemanfaatan. Proses validasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media berdasarkan penilaian para ahli. Adapun validasi tersebut dilakukan oleh ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.

Hasil rekapitulasi evaluasi validasi ahli media yang disajikan pada Bab IV menunjukkan perolehan persentase senilai 90%. Hasil demikian mengindikasikan bahwa media pembelajaran berorientasi *pop up* berupa *smart box* tergolong dalam kategori “sangat layak” dan “sangat valid” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak menghendaki perbaikan secara menyeluruh. Temuan demikian mengindikasikan bahwa media yang digunakan telah melengkapi hampir seluruh indikator penilaian yang telah ditetapkan. Ahli media menyerahkan penilaian bahwa desain *smart box pop up* memiliki visual yang menarik, komposisi warna yang tepat, serta ilustrasi yang mendukung pemahaman materi. Selain itu, pemanfaatan bacaan pada media juga dinilai jelas dan mudah dibaca oleh murid-murid kelas III sekolah dasar.

Ditelaah melalui aspek kemudahan penggunaan, media tersebut dinilai tidak menyulitkan baik guru beserta murid. Tambahan pula, media *smart box pop up* mampu diterapkan di berbagai tempat dan waktu berbeda dikarenakan tidak memerlukan sinyal internet serta tanpa perangkat elektronik dan sebagainya.⁶⁰

⁶⁰ Nurfadhillah et al., “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar,” *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3 no.2 (2021): 55

c. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran

Analisis data validasi ahli pembelajaran dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan media *smart box pop up* ditinjau dari aspek pembelajaran. Proses penilaian validasi ini dilakukan oleh bapak Adi Susanto, S.Pd.I., selaku guru wali kelas III di MI Al Ma'arif 2 Singosari.

Capaian rekapitulasi evaluasi validasi ahli pembelajaran yang disajikan pada bab IV menunjukkan perolehan persentase sebesar 95%. Capaian demikian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *pop up* berupa *smart box* tergolong kategori “sangat layak” dan “sangat valid” guna diterapkan selama kegiatan belajar. Dengan demikian materi yang dikembangkan tidak memerlukan revisi. Capaian demikian mengindikasikan bahwa media pembelajaran sudah melengkapi hampir seluruh indikator evaluasi pembelajaran yang ditetapkan, mencakup relevansi media dengan tujuan pembelajaran, capaian belajar, karakteristik murid, serta keterpaduan antara metode, materi, dan aktivitas pembelajaran.

Ahli pembelajaran menilai bahwa penggunaan media berbasis *pop up* berupa *smart box* bisa mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan partisipatif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi murid selama belajar Pendidikan Pancasila. Aktivitas pembelajaran yang dikemas melalui permainan juga dinilai dapat mendorong keaktifan siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta mendukung terciptanya pembelajaran bermakna bagi murid kelas III

sekolah dasar.

3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Analisis tingkat kemenarikan ini ditujukan guna mengindikasikan apakah media yang dikembangkan peneliti mampu menarik minat peserta didik saat dilakukan uji coba. Berdasarkan hasil uji coba media *smart box pop up*, siswa kelas III menunjukkan ketertarikan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Ketertarikan tersebut dilihat dari antusiasme siswa ketika media diperkenalkan, perhatian yang terfokus pada setiap bagian media, serta keaktifan mereka dalam mengamati, membuka, dan mengeksplorasi komponen-komponen yang terdapat pada *smart box pop up*. Selain itu, peserta didik juga tampak lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang biasanya hanya menggunakan buku paket dan LKS. Tampilan media yang berbentuk tiga dimensi, disertai gambar dan warna yang menarik, mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Namun demikian, kemenarikan suatu media tidak dapat disimpulkan hanya berdasarkan respon siswa yang tampak secara langsung selama pembelajaran berlangsung. Diperlukan data yang lebih akurat dan objektif melalui instrumen pengukuran, seperti angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kemenarikan media secara lebih valid dan terukur. Guna mengukur tingkat kemenarikan media *smart box pop up*, peneliti memanfaatkan angket respon peserta didik dengan skala likert 4.

Capaian angket respon peserta didik terhadap kemenarikan media

menghasilkan persentase senilai 89,5%. Berpedoman kriteria kemenarikan media, hasil demikian mengungkapkan bahwa media tergolong kategori “sangat menarik” bagi murid selama aktivitas pembelajaran. Media *smart box* berbasis *pop up* terbukti menarik perhatian murid saat dilakukan uji coba. Temuan ini begitu pula diperkuat melalui hasil observasi sepanjang kegiatan pembelajaran di kelas (lampiran halaman 125), yang mengindikasikan bahwa murid sangat berpartisipasi dan tertarik saat menerapkan media tersebut, bahkan menunjukkan keinginan untuk mencoba kembali. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa uji coba media *smart box pop up* pada kelas III MI Al Ma’arif 2 Singosari tergolong menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4. Analisis Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Pada analisis awal berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, diketahui bahwa murid cenderung cenderung malas dan mudah bosan selama kegiatan pembelajaran. Sementara itu, motivasi belajar ialah dukungan yang muncul dari dalam diri murid yang berperan penting karena dapat digunakan sebagai acuan untuk mengukur kemajuan serta tingkat pencapaian murid untuk meraih hasil belajar yang efisien, yang selanjutnya digunakan sebagai indikator ketercapaian kompetensi yang diharapkan.⁶¹ Sebab demikian, motivasi belajar siswa perlu mendapatkan perhatian khusus selama aktivitas pembelajaran.

Hasil implementasi media pembelajaran *smart box pop up*

⁶¹ Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022

menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas III. Kondisi tersebut sejalan dengan teori motivasi yang dikemukakan oleh Abraham Maslow yang menjelaskan bahwa individu akan terdorong untuk memenuhi kebutuhan secara bertahap, termasuk kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri. Dalam proses pembelajaran, media *smart box pop up* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif sehingga peserta didik merasa nyaman serta percaya diri untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Tampilan visual tiga dimensi yang menarik, penggunaan warna yang beragam, serta kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, antusiasme siswa. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, tekun dan ulet selama penyampaian materi, serta berpartisipasi selama pembelajaran berlangsung yang sesuai dengan indikator ketercapaian motivasi belajar siswa. Ketika siswa berhasil memahami materi dan memperoleh apresiasi dari guru atas keterlibatan mereka, kebutuhan akan penghargaan sebagaimana dijelaskan dalam teori Maslow turut terpenuhi.

Analisis peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini dilakukan menerapkan angket dengan skala likert 1-4 yang ditujukan guna mengindikasikan tingkat peningkatan motivasi belajar peserta didik. Capaian angket motivasi belajar peserta didik menunjukkan rata-rata persentase sebesar 78%. Merujuk kriteria peningkatan motivasi belajar, nilai tergolong kategori “tinggi”. Disamping itu didukung dan ditunjang dengan adanya capaian pretest dan posttest, dimana capaian pretest mendapatkan nilai rata-

rata sebesar 70 dan hasil posttest memperoleh nilai rata-rata sebesar 82 hal ini menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dijadikan sebagai data pendukung adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini bersumber pada asumsi bahwa kenaikan skor hasil belajar umumnya berkorelasi dengan meningkatnya keterlibatan, konsentrasi, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Murid yang termotivasi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih aktif sehingga berakibat pada capaian belajar yang meningkat. Namun demikian, perlu diketahui bahwa data pretest posttest ini berperan sebagai pendukung. Oleh karena itu data pretest posttest digunakan untuk memperkuat argumen bahwa intervensi yang dilakukan selaras dengan tujuan peningkatan motivasi belajar.

5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Mengacu pada data hasil observasi (lampiran halaman 125) dan wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III (lampiran halaman 122), ditemukan sejumlah kelebihan dan kekurangan pada media *smart box pop up* sebagai berikut:

Kelebihan media *smart box pop up* yaitu:

- a. Ketertarikan murid terhadap media berbasis *pop up* menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai mampu mengoptimalkan daya tarik aktivitas pembelajaran. Media yang dikembangkan berdasarkan karakteristik gaya belajar murid bisa membangkitkan motivasi dan minat belajar mereka selama pembelajaran berlangsung.

- b. Media *smart box pop up* menghadirkan kontribusi positif mengenai peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan media pembelajaran mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan inovatif, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat memengaruhi motivasi belajar peserta didik.
- c. Pemanfaatan media *smart box pop up* mudah dioperasikan oleh guru dan siswa disertai dengan petunjuk atau panduan penggunaan media. Media ini dilengkapi dengan petunjuk atau panduan penggunaan yang jelas sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan setiap bagian media secara sistematis.
- d. Desain media yang praktis dan sederhana membantu peserta didik memahami cara penggunaan media dengan cepat tanpa mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan setiap bagian media dirancang secara sistematis dan mudah dioperasikan sehingga tidak membingungkan peserta didik saat digunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Media dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa mengharuskan jaringan internet atau perangkat elektronik lainnya. Guru dan murid dapat memanfaatkannya secara langsung tanpa mengandalkan pada ketersediaan listrik, sinyal, atau perangkat digital tertentu.

Selain memiliki beberapa kelebihan yang telah dipaparkan sebelumnya, media *smart box* berbasis *pop up* juga memiliki beberapa kekurangan. Terkait kekurangan dari media tersebut sebagai berikut:

- a. Media *smart box pop up* memiliki ukuran yang cukup besar yaitu 40 cm x 40 cm x 50 cm, sehingga perlu adanya pendampingan dari orang dewasa. Ukuran tersebut memang dirancang agar isi media dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh peserta didik, namun tetap membutuhkan pengawasan saat proses penggunaan maupun pemindahan media.
- b. Media perlu disimpan dengan baik dikarenakan bagian *pop up* yang dapat dibuka tutup atau dilipat rentan sobek, lepas, maupun rusak. Komponen tersebut dapat dengan mudah sobek, lepas atau rusak apabila tidak disimpan dan dirawat dengan benar. Oleh karena itu, setelah digunakan media sebaiknya disimpan di tempat yang aman, kering, dan tidak terpapar tekanan berlebih agar bentuk dan fungsi *pop up* tetap terjaga.
- c. Media Smart Box Pop Up yang dikembangkan terletak pada proses pembuatannya yang membutuhkan ketelitian dan waktu yang relatif panjang. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya tahapan yang harus dilakukan, seperti penyusunan desain, pencetakan, pemotongan, serta pemasangan komponen *pop up*. Selain itu, pengembangan media ini memerlukan biaya yang cukup besar karena menggunakan berbagai bahan dan perlengkapan khusus agar menghasilkan tampilan yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Walaupun terdapat beberapa keterbatasan pada media yang dikembangkan, media *smart box pop up* tetap efisien diterapkan

selam kegiatan belajar. Media ini dinilai layak untuk diujicobakan kepada murid-murid kelas III MI Al Ma'arif 2 Singosari serta mampu menumbuhkan motivasi belajar murid mengenai konsep penerapan nilai Pancasila di di kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan media ini juga membantu murid lebih sederhana menguasai konsep-konsep nilai Pancasila melalui tampilan visual dan bentuk nyata yang disajikan. Dengan demikian, meskipun memiliki keterbatasan tertentu, media *smart box pop up* tetap memberikan kontribusi positif mengenai kegiatan belajar, utamanya meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan murid sepanjang aktivitas belajar terlaksana.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian pengembangan *smart box pop up* pada murid kelas III MI Al Ma'arif 2 Singosari dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebelum diujicobakan kepada murid pada aktivitas pembelajaran, media *smart box* berbasis *pop up* terlebih dahulu melalui tahap validasi untuk mengukur tingkat kelayakannya. Hasil validasi menunjukkan bahwa validator ahli materi memberikan persentase senilai 97,3%, validator ahli media sebesar 90%, dan validator ahli pembelajaran sebesar 95%. Berdasarkan hasil diperoleh dan mengacu pada kriteria kevalidan media, media *smart box pop up* termasuk dalam kategori “sangat valid” dan “sangat layak” digunakan pada aktivitas belajar.
2. Sesudah media *smart box pop up* diujicobakan bagi murid-murid, dilakukan pengukuran tingkat kemenarikan media melalui angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan, media memperoleh persentase sebesar 89,5%. Berpedoman pada tabel kriteria kemenarikan media, diklasifikasikan bahwa media tergolong dalam kategori “sangat menarik” ketika diterapkan ketika aktivitas belajar .
3. Motivasi belajar murid diukur dengan angket motivasi belajar. Merujuk dari hasil analisis, diperoleh persentas senilai 78%. Mengacu pada tabel kriteria motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan media *smart box pop up* berada pada klasifikasi “tinggi”.

B. Saran

Sehubungan dengan temuan penelitian yang telah diperoleh, sehingga disampaikan sejumlah masukan untuk pengembangan media ini sebagai berikut:

1. Saran untuk pendidik
 - a. Penggunaan media ini berpotensi mampu mendukung murid lebih menguasai contoh konkret pengamalan setiap sila Pancasila melalui visualisasi yang kontekstual dan menyenangkan.
 - b. Dalam penerapannya, pendidik perlu mengarahkan instruksi yang terperinci supaya murid mampu menggunakan media secara optimal, serta menghubungkan konsep terhadap pengalaman bersifak kontekstual di lingkungan sekitar.
2. Saran untuk peneliti
 - a. Pengembangan media *smart box pop up* lebih lanjut dianjurkan memanfaatkan inovasi yang lebih variatif, baik dari segi desain, isi materi, maupun integrasi teknologi.
 - b. Dapat memperluas cakupan materi tidak hanya pada penerapan nilai-nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga untuk materi lain yang relevan dengan karakteristik peserta didik.
 - c. Pengembangan media dapat dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran lain untuk meningkatkan motivasi murid dan hasil belajar secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani Jamora Naution, E. M. (2023). Analisis Inovasi Pembelajaran PKN di MI/SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 200-207.
- Abnisa, D. A. (2022). *Prinsip-Prinsip Motivasi dalam Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Mahara Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal seminar Nasional Bahasa Arab* , 181-188.
- Aini Sapitri, M. F. (2024). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Smart Box. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 625-630.
- Aisyah Fadilah, K. R. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 01-17.
- Aisyah Salsabila Qisthi, B. A. (2024). Memahami Sila-Sila dalam Pancasila menurut Pandangan Pendidikan Agama Islam. *Aksioreligia: Jurnal studi Keislaman*, 1-12.
- Amalia. M.Zulham, I. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *Jurnal Onoma: Pendidikan , Bahasa dan Sastra*, 2667-2676.
- Ani Daniyati, I. B. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student research*, 282-294.
- Annisarti Siregar, E. R. (2016). Model Pop Up Book Keluarga Untuk Mempercepat Kemampuan Membaca Anak Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 10-21.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Avelina Shelin Pratiwi, A. T. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5682-5689.
- Badan Standar, K. d. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak usia dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London:

Springer.

- Caturisa Rahmadani, R. H. (2023). Orientasi Terhadap Pendidikan Pancasila menurut Pandangan Pendidikan Agama Islam. *Al-Anbiya: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 39-48.
- Dedi Dwi Cahyono, M. K. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 37-48.
- Diyah Ayu Putri Maharani, U. H. (2021). Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran.
- Elma Restyana, S. S. (2023). Analisis Kreatifitas Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas 1. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 4666-4673.
- Elok Sudibyo, B. J. (2016). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 13-21.
- Evi Dian Sari, J. A. (2024). Implementasi Teori Kebutuhan Bertingkat Maslow dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MI Darussalam Balongbendo Sidoarjo. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 6553-6564.
- Fitria Hidayat, M. N. (2021). MODEL ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama islam*, 28-27.
- Galih Puji Mulyoto, M. M. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk MI/SD*. Jakarta: Publica Institute .
- Gita Qurrataini, P. D. (2025). Pengembangan Media Smart Box (Kotak Pintar) Materi Bahaya NAPZA pada kelas V SDN Pemasah Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. *Journal of Classroom Action Research*, 301-311.
- Khemala Yuliani, H. W. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 27-33.
- Khoirul Anafi, I. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Journal Education and Development*, 433-438.
- Kinda Makdalena Eliasar, S. A. (2023). Media pembelajaran Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Educatio*, 2223-2227.

- Kurniawan, W. (2025). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk MI/SD: Inovasi dan Praktik Terbaik*. Yogyakarta: Duta Media Press.
- Lina Novita, A. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *JTIEE*, 46-53.
- M.Ghofar Rohman, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus Di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Muhammad Azhar, H. W. (2024). Motivasi Belajar: Kunci Pengembangan Karakter dan Keterampilan Siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1-15.
- Nanang Khoirul Umam, A. M. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slemptan . *Trapsila : Jurnal Pendidikan Dasar*, 01-11.
- Nani Nur'aeni, E. H. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Azatiza: Jurnal Pendidikan*, 259-273.
- Nurmelia Puji Rahayuningsih, W. H. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *jurnal Misykat*.
- Octavia Dwi Widjayanti, H. A. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Materi Bentuk Dan sumber Energi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 479-488.
- Priatmoko, W. A. (2020). Perspektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 53.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289-302.
- Rizki Amelia, S. P. (2021). Kesulitan Guru Sekolah dasar dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran Online di Masa Pandemi COVID-19. *ELSE*

(*Elementary School Education Journal*): *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 198-209.

- Ressi Kartika Dewi, K. R. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Ricardo, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 79-92.
- Sani Susanti, F. A. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 86-93.
- Septy Nurfadhillah, D. A. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 243-255.
- Siti Aminah, E. Y. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 3077-3086.
- Sutomo, M. M. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Untuk Menumbuhkan Sikap Nasionalisme MTS Ahmad Yani Jabung. *Citizenship: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 95-104.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* , 103-114.
- Umi Hanik Zulaihah, A. K. (2021). Efektivitas Berbagai Jenis Media Pembelajaran. Voni Nurhidayati, F. R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 99-106.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Wulan Rahayu Syachtiyani, N. T. (2021). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 91-101.
- Yosepha Patricia Wua Laja, Z. N. (2024). *Mudah Belajar Sistem Persamaan Linear dengan Bermakna*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.
- Yusril Wahid, N. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV Di MIS Al-falah Lemahabang. *Madrosatuna: Universitas*

Muhammadiyah Sidoarjo, 101-111.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian

		KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id
Nomor	: 3826/Un.03.1/TL.00.1/11/2025	04 November 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Survey	
Kepada		
Yth. Kepala MI Al Ma'arif 02 Singosari		
di Kabupaten Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Najwa Melinda Lutfiani	
NIM	: 220103110062	
Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026	
Judul Proposal	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 3 MI Al Ma'arif 02 Singosari	
Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
 Prok. Dr. Muhammad Walid, MA / NIP. 19730823 200003 1 002		
Tembusan : 1. Ketua Program Studi PGMI 2. Arsip		

Lampiran 2 Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 983/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

15 April 2026

Kepada Yth.
Kepala MI Al Ma'arif 02 Singosari, Kabupaten Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Najwa Melinda Lutfiani
NIM	: 220103110062
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 3 MI Al Ma'arif 02 Singosari
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19630823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-109/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

26 Februari 2026

Kepada Yth.
Alfan Nur Azizi M.Pd

di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Najwa Melinda Lutfiani
NIM	: 220103110062
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MI Al Ma'arif 02 Singosari Malang
Dosen Pembimbing	: Prof. Dr. H Abdul Bashith M.Si,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 Surat Validator Ahli Media

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: VAL-152/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026	5 Maret 2026
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Menjadi Validator	
Kepada Yth. Nuril Nuzulia M.Pd di- Tempat		
Assalamualaikum Wr. Wb. Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:		
Nama	: Najwa Melinda Lutfiani	
NIM	: 220103110062	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 3 MI Al Ma'arif 02 Singosari Malang	
Dosen Pembimbing	: Prof. Dr. H. Abdul Bashith M.Si/	
Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan. Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA NIP. 197308232000031002		

Lampiran 5 Surat Validator Ahli Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-152/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

15 April 2026

Kepada Yth.
Adi Susanto S.Pd.I
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Najwa Melinda Lutfiani
NIM	: 220103110062
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pop Up Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 3 MI Al Ma'arif 02 Singosari Malang
Dosen Pembimbing	: Prof. Dr. H. Abdul Bashith M.Si/

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Lembar wawancara Pra-Penelitian

Hari, Tanggal : 4 November 2025
 Sekolah : MI Al Ma'arif 02 Singosari
 Kelas : III B
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Materi : Penerapan Nilai Pancasila
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART
 BOX POP UP UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
 BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
 PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III MI AL MA'ARIF
 02 SINGOSARI MALANG

1. Bagaimana karakteristik peserta didik kelas III di MI Al Ma'arif 02 Singosari dalam proses pembelajaran, khususnya dari segi keaktifan dan kemampuan memahami materi?

Jawaban: Peserta kelas III memiliki karakteristik yang beragam. Sebagian siswa cukup aktif dan antusias dalam pembelajaran, namun sebagian lainnya masih pasif dan memerlukan stimulus tambahan. Secara umum, siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan secara konkret dan visual, serta melalui kegiatan belajar yang melibatkan interaksi secara langsung.

2. Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik kelas III pada pembelajaran Pendidikan Pancasila?

Jawaban: Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Sebagian siswa masih kurang antusias karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Siswa cenderung lebih termotivasi ketika pembelajaran menggunakan media yang menarik dan bersifat bermain sambil belajar

3. Apakah materi nilai-nilai Pancasila yang diajarkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III?

Jawaban: Secara umum, materi nilai-nilai Pancasila sudah sesuai dengan kurikulum dan tingkat perkembangan peserta didik kelas III. Namun, dalam pelaksanaannya masih diperlukan penguatan melalui contoh konkret dan media pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak agar materi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Apakah tujuan pembelajaran nilai-nilai Pancasila telah tercapai secara optimal?

Jawaban: Tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai secara optimal. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

5. Apa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila?

Jawaban: Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Penggunaan media dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran, khususnya materi nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak.

6. Bagaimana langkah-langkah penggunaan media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran?

Jawaban: langkah-langkah penggunaan media pembelajaran diawali dengan penjelasan tujuan pembelajaran, pengenalan media kepada siswa, penggunaan media dalam penyampaian materi, serta diakhiri dengan kegiatan evaluasi. Namun, media yang digunakan saat ini masih terbatas dan belum melibatkan siswa secara aktif

7. Menurut Bapak, apa saja kelebihan media pembelajaran *Smart Box Pop Up* yang akan saya kembangkan apabila digunakan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas III?

Jawaban: Media pembelajaran *Smart Box Pop Up* memiliki beberapa kelebihan, antara lain dapat menyajikan materi secara konkret dan visual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa karena melibatkan unsur bermain sambil belajar serta interaksi langsung dengan media.

8. Menurut Bapak, apa saja kemungkinan atau kendala dalam penggunaan media pembelajaran *Smart Box Pop Up* yang akan saya kembangkan?

Jawaban: Kemungkinan kekurangan media pembelajaran *Smart Box Pop Up* adalah memerlukan waktu dan ketelitian dalam pembuatan serta perawatannya. Selain itu, guru perlu memberikan pengarahan yang jelas kepada siswa agar media dapat digunakan secara efektif dan tidak mudah rusak.

9. Seberapa penting tampilan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik kelas III?

Jawaban: Tampilan media pembelajaran yang menarik sangat penting bagi peserta didik kelas III. Media dengan tampilan visual yang menarik, seperti *pop up* dapat meningkatkan minat, perhatian, dan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran

10. Bagaimana pentingnya kejelasan isi materi dan petunjuk penggunaan dalam media pembelajaran?

Jawaban: Kejelasan isi materi dan petunjuk penggunaan sangat penting agar peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik dan mandiri. Media yang memiliki petunjuk yang jelas akan membantu siswa memahami materi tanpa mengalami kebingungan.

11. Menurut Bapak, apa kekurangan media pembelajran berbasis *pop up*?

Jawaban: Kekurangan media pembelajaran berbasis *pop up* adalah memerlukan ketelitian dalam pembuatan dan perawatan. Selain itu, jika tidak dirancang dengan baik, media dapat mudah rusak. Namun, kekurangan tersebut dapat diminimalkan dengan desain yang tepat dan penggunaan yang terarah.

Lampiran 7 Lembar Instrumen Observasi

Hari, Tanggal : 27 April 2026
 Sekolah : MI Al Ma'arif 02 Singosari
 Kelas : III
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Materi : Penerapan Nilai Pancasila
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART
 BOX POP UP UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
 BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
 PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III MI AL MA'ARIF
 02 SINGOSARI MALANG

No	Deskripsi hal yang diamati	Hasil Observasi
1	Kejelasan tujuan penerapan media Smart Box Pop Up dalam pembelajaran	Tujuan penggunaan media disampaikan dengan jelas oleh guru di awal pembelajaran dan sesuai dengan materi yang diajarkan
2	Kesesuaian sasaran penggunaan media dengan karakteristik siswa kelas III	Media Smart Box Pop Up sesuai dengan usia dan karakteristik siswa kelas III, terlihat dari ketertarikan dan kemudahan siswa dalam menggunakannya
3	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran	Isi media sesuai dengan materi penerapan nilai-nilai Pancasila yang sedang dipelajari
4	Kemudahan penggunaan media Smart Box Pop Up	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan penjelasan yang rumit
5	Kebermanfaatan media bagi siswa dalam memahami materi	Media membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan
6	Media digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran	Media Smart Box Pop Up digunakan secara aktif sebagai alat bantu utama selama proses pembelajaran
7	Keaktifan siswa saat menggunakan media	Siswa terlibat aktif dalam menggunakan media, baik saat mengamati maupun menjawab pertanyaan
8	Pemahaman siswa terhadap materi melalui penggunaan media	Siswa mampu menjelaskan kembali materi setelah menggunakan media

9	Ketertarikan siswa terhadap isi media	Siswa menunjukkan rasa tertarik dan antusias terhadap gambar dan permainan dalam media
10	Peran guru dalam memandu penggunaan media secara interaktif	Guru membimbing siswa dengan baik dan menciptakan interaksi dua arah selama penggunaan media
11	Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media	Siswa menunjukkan semangat belajar yang tinggi selama pembelajaran berlangsung
12	Partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dan bertanya	Siswa aktif menjawab pertanyaan dan berani mengajukan pertanyaan
13	Rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disampaikan
14	Perhatian siswa selama proses pembelajaran	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan media dengan fokus
15	Perasaan senang dan antusia siswa selama pembelajaran	Siswa terlihat senang , antusias, dan menikmati pembelajaran menggunakan media

Lampiran 8 Angket Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PENERAPAN NILAI PANCASILA

AHLI MATERI

Nama : *Alfar Nur Aziz, M.Pd*

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

NIP : *1932092201903 1003*

A. Petunjuk Pengisian

Instrumen ini berisikan kolom soal dan kolom jawaban. Dimohon bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan salah centang pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

B. Pernyataan Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi pada media sesuai dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III MI					✓
2	Materi disampaikan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Materi yang disajikan benar dan tidak menimbulkan kesalahpahaman konsep					✓
4	Materi cukup luas dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas III MI				✓	
5	Materi memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan dengan siswa					✓
6	Urutan penyajian materi dalam media tersusun secara logis dan mudah dipahami				✓	
7	Penyajian materi dilengkapi dengan contoh konkret dan ilustrasi yang menarik					✓

8	Setiap bagian materi memiliki keterkaitan yang jelas satu sama lain					✓
9	Penyajian materi mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran					✓
10	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III MI					✓
11	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa					✓
12	Kalimat disusun secara jelas, efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
13	Materi menampilkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila					✓
14	Nilai-nilai Pancasila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari					✓
15	Materi dapat menumbuhkan sikap cinta tanah dan tanggung jawab sosial siswa					✓

Saran:

- Samakan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dg yang disajikan dalam media .
- Hilangkan pengulangan penjaduan .

Dengan ini media *smart box pop up* dinyatakan *(layak/tidak layak) untuk diimplementasikan dalam pembelajaran

Keterangan:

*(Coret yang tidak perlu)

Malang, 26 - 2 - 2026

Validator


Alfan Nur Azizi, M.Pd.

Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA SMART BOX POP UP

AHLI MEDIA

Nama :

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

NIP :

A. Petunjuk Pengisian

Instrumen ini berisikan kolom soal dan kolom jawaban. Dimohon bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan salah centang pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

B. Pernyataan Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Desain tampilan media Smart Box Pop Up menarik secara keseluruhan.				✓	
2	Tata letak komponen media tersusun dengan rapi dan proporsional.				✓	
3	Kombinasi warna pada media terlihat menarik dan tidak berlebihan.				✓	
4	Gambar/ilustrasi pada media sesuai dengan materi pembelajaran.					✓
5	Teks pada media mudah dibaca oleh siswa kelas 3.				✓	
6	Media menggunakan bahan yang cukup kuat dan tahan lama.					✓
7	Media dibuat dengan rapi dan memiliki kualitas yang baik.					✓
8	Media aman digunakan oleh siswa (tidak memiliki bagian berbahaya).					✓

9	Media praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.					✓
10	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.				✓	
11	Media sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 SD/MI.					✓
12	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					✓
13	Pesan yang disampaikan dalam media jelas dan mudah dipahami.				✓	
14	Media mampu menarik perhatian siswa saat pembelajaran.				✓	
15	Media mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar.					✓
16	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.					✓
17	Media mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran.				✓	
18	Media mudah digunakan oleh siswa secara mandiri/kelompok.				✓	
19	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.				✓	
20	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.					✓

Saran:

Sudah bagus, sesuai dengan TP yang dikembangkan

Dengan ini media *smart box pop up* dinyatakan *(layak/tidak layak) untuk diimplementasikan dalam pembelajaran

Keterangan:

*(Coret yang tidak perlu)

Malang, 16 April 2026

Validator

Nuril Nubulina

Lampiran 10 Angket Validasi Ahli pembelajaran

ANGKET AHLI PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA
SMART BOX POP UP

Nama : ADI SUSANTO, S.Pd.1.

Instansi : MI Almaarif 02 Pageran Singosari Malang

NIP : -

A. Petunjuk Pengisian

Instrumen ini berisikan kolom soal dan kolom jawaban. Dimohon bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan salah centang pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

B. Pernyataan

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)					✓
2	Media mendukung metode pembelajaran aktif dan menyenangkan					✓
3	Media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok maupun individu					✓
4	Media sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan siswa kelas III					✓
5	Media membantu guru dalam menjelaskan konsep penerapan nilai-nilai Pancasila					✓
6	Media mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan kontekstual				✓	
7	Media memperkuat hubungan antara teori dan praktik dalam pembelajaran					✓
8	Media dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran				✓	
9	Media meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi Penerapan nilai Pancasila					✓

10	Media membantu peserta didik memahami konsep penerapan nilai Pancasila dengan lebih mudah					✓
11	Media mampu mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan berdiskusi					✓
12	Media mampu mempermudah guru dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan				✓	
13	Media mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran					✓
14	Media mampu meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap isi pembelajaran					✓
15	Media mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik					✓
16	Media termasuk inovatif dibandingkan media pembelajaran konvensional lainnya					✓
17	Media dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik				✓	
18	Media mampu memperkaya variasi strategi pembelajaran guru					✓
19	Media fleksibel digunakan pada topic pembelajaran yang relevan dengan Pancasila					✓
20	Media berpotensi digunakan sebagai model pembelajaran interaktif di masa depan				✓	

Malang, 22 April 2026

Ahli pembelajaran



Adi Susanto, S.Pd.I.

Lampiran 11 Angket kemenarikan Media Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA SMART BOX POP UP

Hari, Tanggal : 27-Sept-2018
 Nama : ANIFIAH Rosyiah SPtP
 No. Absen : 04
 Kelas : 3B
 Asal Sekolah : ME Almarif 02 Singosari

Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 10 butir pertanyaan. Berilah centang pada jawaban yang benar dan cocok dengan pilihanmu
 2. Jawablah dengan jujur sesuai dengan keinginanmu dan jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban orang lain
 3. Berilah jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada lembar yang tersedia
- Keterangan pilihan jawaban
- Sangat tidak setuju
 - Tidak setuju
 - Setuju
 - Sangat setuju

No	Aspek yang Dinilai	Skala penilaian			
		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
1	Saya merasa tampilan <i>Smart Box Pop Up</i> menarik dan berwarna cerah			✓	
2	Saya merasa tampilan atau susunan isi <i>Smart Box Pop Up</i> rapi dan enak dilihat				✓
3	Saya tertarik belajar karena isi dari <i>Smart Box Pop Up</i> mudah dimengerti			✓	
4	Saya dapat menggunakan <i>Smart Box Pop Up</i> dengan mudah			✓	
5	Warna-warna dalam <i>Smart Box Pop Up</i> terlihat cerah dan menyenangkan			✓	
6	Huruf-huruf yang digunakan dalam <i>Smart Box Pop Up</i> mudah dibaca			✓	
7	Gambar-gambar dalam <i>Smart Box Pop Up</i> menarik dan membantu saya memahami materi			✓	

8	Saya senang belajar memakai media <i>Smart Box Pop Up</i>				✓
9	Saya merasa semangat mengikuti pelajaran pendidikan Pancasila			✓	
10	Saya berharap bisa memakai media lagi saat belajar				✓

Lampiran 12 Angket Peningkatan Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA *SMART BOX* *POP UP*

Hari, Tanggal : *Senin - 27 - 9 - 2026*
 Nama : *Muhammad Gibran Alfar epty*
 No. Absen : *15*
 Kelas : *3.B*
 Asal Sekolah : *MI ALMAARIF 02 SINGOSARI*

Petunjuk Pengisian

1. Pada angket ini terdapat 10 butir pertanyaan. Berilah centang pada jawaban yang benar dan cocok dengan pilihanmu
 2. Jawablah dengan jujur sesuai dengan keinginanmu dan jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban orang lain
 3. Berilah jawabanmu dengan memberi tanda centang (✓) pada lembar yang tersedia
- Keterangan pilihan jawaban
- Sangat tidak setuju
 - Tidak setuju
 - Setuju
 - Sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat setuju
1	Saya tetap berusaha belajar meskipun materinya sulit				✓
2	Saya menyelesaikan tugas belajar dengan sungguh-sungguh				✓
3	Saya suka bertanya kepada guru mengenai materi Pancasila yang belum saya pahami			✓	
4	Saya merasa tertarik mempelajari nilai-nilai Pancasila			✓	
5	Saya memperhatikan guru saat menjelaskan materi dengan media <i>Smart Box Pop Up</i>			✓	
6	Saya suka belajar menggunakan media <i>Smart Box Pop Up</i>			✓	

7	Saya aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang materi Pancasila			✓	
8	Saya datang ke kelas dengan semangat belajar			✓	
9	Saya suka belajar pendidikan Pancasila karena guru menggunakan metode pembelajaran yang menarik			✓	
10	Saya ingin mendapatkan nilai bagus di pelajaran Pendidikan Pancasila			✓	
11	Saya bosan jika guru menjelaskan materi Pancasila dengan berceramah saja			✓	
12	Saya mengantuk ketika belajar pendidikan Pancasila di kelas			✓	
13	Saya menyesal apabila tertinggal materi pelajaran Pendidikan Pancasila			✓	
14	Saya merasa bangga jika bisa menjawab pertanyaan dengan benar			✓	
15	Saya merasa senang saat berhasil memahami isi pelajaran Pendidikan pancasila			✓	

Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 14 Daftar Riwayat Hidup

BIODATA MAHASISWA



Nama	: Najwa Melinda Lutfiani
Tempat, Tanggal Lahir	: Kediri, 24 Mei 2004
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Nim	: 220103110062
Tahun Masuk	: 2022
Alamat Rumah	: Jetis Warujayeng Tanjunganom Nganjuk
No. Handphone	: 081259943275
E-Mail	: najwamelinda872@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: RA Perwanida Kampungbaru Nganjuk SDN Tanjunganom 2 Nganjuk SMPN 1 Tanjunganom Nganjuk MAN 1 Nganjuk S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang