

Smartbox (Kotak Baca Bergambar) Pancasila [The Five Principles (Illustrated Reading Box) Smartbox]

Richmatul Jannah¹⁾, Feri Tirtoni²⁾

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: feritirtoni@umsida.ac.id

Abstract. Education plays an important role in the progress and success of a nation, because it is able to form independent, educated, and ethical individuals. One important aspect of education in Indonesia is the cultivation of Pancasila values as the basis of the state and moral guidance in the life of the nation. Pancasila education needs to be instilled from an early age through various approaches, both formal and non-formal, in order to form a national character based on the values of mutual cooperation, tolerance, deliberation, and justice. To support an effective and fun learning process, an interactive learning media called Smart Box was developed. Smart Box is a square-shaped visual tool with four sides that contains picture and word cards, and is equipped with activities such as storytelling, matching stickers, and the use of dice. This media is designed to improve students' understanding of the material, including the values of Pancasila, through a visual and hands-on approach. The use of Smart Box can be combined with technology such as barcodes to enrich learning materials. Thus, Smart Box is an effective innovative solution in supporting character education amidst the challenges of the current moral crisis.

Keywords - smartbox; pancasila education; learning media

Abstrak. Pendidikan memegang peran penting dalam kemajuan dan keberhasilan suatu bangsa, karena mampu membentuk individu yang mandiri, terdidik, dan berbudi pekerti. Salah satu aspek penting dalam pendidikan di Indonesia adalah penanaman nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan panduan moral dalam kehidupan berbangsa. Pendidikan Pancasila perlu ditanamkan sejak dini melalui berbagai pendekatan, baik formal maupun nonformal, guna membentuk karakter bangsa yang berlandaskan nilai gotong royong, toleransi, musyawarah, dan keadilan. Untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, dikembangkan media pembelajaran interaktif bernama smart box. smart box merupakan alat visual berbentuk persegi dengan empat sisi yang berisi kartu bergambar dan kata, serta dilengkapi aktivitas seperti mendongeng, mencocokkan stiker dan penggunaan dadu. media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi termasuk nilai-nilai Pancasila. melalui pendekatan visual dan praktik langsung. penggunaan smart box dapat dipadukan dengan teknologi seperti barcode untuk memperkaya materi pembelajaran. Dengan demikian smart box menjadi solusi inovatif yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter ditengah tantangan krisis moral saat ini.

Kata Kunci - smartbox; pendidikan pancasila; media pembelajaran

I. DESKRIPSI PRODUK

Pendidikan ialah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemajuan dan keberhasilan suatu negara, adanya pendidikan lanjutan akan membantu masyarakat mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi perubahan yang terjadi, termasuk perkembangan dunia pendidikan [1]. Pendidikan menginspirasi anak-anak diseluruh negeri menjadi individu yang mandiri, terdidik, dan berbudi pekerti yang baik [2]. Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa. Sebagai ideologi negara pancasila tidak hanya sebagai landasan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara juga menjadi pendoman dalam bertindak, berfikir. Pendidikan pancasila sangat dibutuhkan untuk ditanamkan sejak dini, terutama dalam dunia pendidikan baik formal dan non formal [3]. Pendidikan pancasila bertujuan untuk menanamkan dan membentuk pemahaman terhadap nilai-nilai kebangsaan contohnya seperti gotong royong, menghargai hak memeluk agama yang dianut, toleransi, bermusyawarah dan keadilan dalam bermasyarakat. Melalui pendidikan ini diharapkan dapat terciptanya bibit-bibit bermoral baik di era krisis moral saat ini [4].

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

Smart Box ialah alat visual berbentuk persegi yang terdiri dari empat sisi yang berisi kartu bergambar atau kartu kata –kata [5]. Setiap bagian mencakup aktivitas seperti mendongeng, dengan dadu. Mencocokkan stiker dengan gambar. Media ini dapat membantu proses pembelajaran secara aktif dengan pendekatan interaktif dan menarik. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan [4]. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran salah satunya pancasila menjadi lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak dengan kombinasi elemen visual, aktivitas praktis, sangat cocok digunakan dikelas atau dalam kegiatan edukatif luar kelas. Media ini juga bisa dikombinasi dengan perangkat lunak seperti barcode untuk materi[6].

Media Pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada siswanya, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif, menarik dan mudah dipahami [7]. Media pembelajaran juga dapat memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang sulit karena dengan media pembelajaran menarik minat siswa belajar, meningkat daya ingat siswa dan juga menghemat waktu dan tenaga dalam penyampaian materi [8].

II. ISI PRODUK

Berikut adalah bahan-bahan untuk membuat media “ Smartbox Pancasila“ :

1. Bahan dasarnya menggunakan triplek yang disusun 4 lapis agar terlihat lebih kokoh dan tebal.
2. Pada bagian luar dasarnya dilapisi kertas kado yang ditempel dengan tulisan judul serta gambar untuk menarik minat siswa.
3. Bagian dalam materinya menggunakan kertas poster berukuran A3 yang dilapisi dengan triplek dan dilapisi lagi dengan kertas kado agar terlihat rapi dan menarik.
4. Pembuatan media pembelajaran Smartbox ini secara handmade, dan digunting pada gambar-gambar tertentu supaya terlihat timbul. Agar terlihat timbul menggunakan tipe atau isolasi yang memiliki tebal 3cm.

Cara penggunaan media smartbox pancasila :

1. Buka tutup Smart Box
2. Pada halaman pertama “Materi” bapak/ibu guru memfasilitasi handphone/laptop untuk melakukan scan barcode atau mengetik link yang sudah disediakan didalam kotak dihalaman pertama, dimulai dengan scan barcode ice breaking berisi video “lagu pancasila” siswa diminta menyanyikan lagu tersebut bersama-sama. Selanjutnya yaitu dengan mengscan barcode berisi materi tentang “ penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari”
3. Pada halaman kedua Berjudul “Mari Menempel” cara penggunaanya yaitu dengan cara gambar simbol pada perisai burung garuda pancasila bisa dipindahkan, siswa diminta untuk memindahkan gambar simbol pancasila tersebut pada kolom dibawahnya yang berisi bunyi pada pancasila.
4. Halaman ketiga berjudul “Yuk mengulang” cara penggunaanya ialah siswa diminta untuk meletakkan stick bergambar penerapan nilai pancasila kedalam kota yang sudah tertulis angka sesuai sila. Siswa memasukan stick tersebut kedalam kotak tertuliskan angka sila tersebut dengan benar sesuai dengan penerapan nilai pancasila.
5. Halaman ke-empat “ Nilai penerapan pancasila” cara bermainnya adalah ambil dadu yang sudah berisi simbol pancasila yaitu bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng dan yang terakhir padi dan kapas. Mainkan dadu tersebut dengan cara dilemparkan maka gambar paling ataslah yang terpilih. Siswa diminta menyebutkan contoh perilaku sesuai simbol yang ia dapatkan. Mainkan secara bergantian.



Gambar 1. Tampilan 1 “ cover smartbox “



Gambar 2. Tampilan 2



Gambar 3. Halaman 1 “ Ice breaking dan Materi “



Gambar 4. Halaman 2 “ Soal Menempel “



Gambar 5. Halaman 3 ” soal stick bergambar “



Gambar 6. Halaman 4 “ Bermain Dadu “

REFERENSI

- [1] H. Hanifah, K. dewi Ressi, and R. C. S. Kamala, *PENDIDIKAN PANCASILA Buku Siswa Kelas III*. 2023.
- [2] “1 , 2 1,2,” vol. 09, pp. 533–542, 2024.
- [3] A. Fauqi, “Pengaruh Media Smart box terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar,” vol. 2, pp. 11–16, 2025.
- [4] A. P. Maradika, E. Kumalasari, W. A. Azizah, S. T. Widodo, and A. Nurkhikmah, “Pengaruh Media Smart Box Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sd Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila,” *J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 09, pp. 1–15, 2023.
- [5] S. Aminah and E. Yusnaldi, “Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah,” *J. Kependidikan*, vol. 13, no. 3, pp. 3077–3086, 2024.
- [6] W. Okta, Y. Arni, R. Ulandari, A. E. Meliana, and S. Wahyuni, “Pengembangan Media Smart Box Terhadap Pembelajaran Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila di SD Negeri 165 Palembang,” vol. 6, no. 3, pp. 22–31, 2025.
- [7] A. Khairunnisa and T. W. Apoko, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar,” *J. Kewarganegaraan*, vol. 20, no. 2, p. 191, 2023, doi: 10.24114/jk.v20i2.48898.
- [8] M. Pelajaran, B. Indonesia, and T. Kendal, “Pengembangan media,” vol. 09, no. 1, pp. 1455–1466, 2024.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.