



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX PADA PESERTA DIDIK SEBAGAI SOLUSI INOVATIF PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 2 RANTAU SELATAN**

***TRAINING ON MAKING SMART BOX LEARNING MEDIA FOR STUDENTS AS AN INNOVATIVE LEARNING SOLUTION AT STATE HIGH SCHOOL 2 RANTAU SELATAN***

**Rahma Azhani Zulmi<sup>1\*</sup>, Ayu Riza Fitria<sup>2</sup>, Sri Fadhilah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Labuhan Batu

<sup>1</sup> rahmazulmi31@gmail.com, <sup>2</sup> ayurizafitria13@gmail.com, <sup>3</sup> fadhilah467@gmail.com

**Article History:**

Received: April 30th, 2025

Revised: June 10th, 2025

Published: June 15th, 2025

**Abstract:** *This training aims to provide knowledge to participants about presentation learning media and to accompany and guide participants during the product creation process. The target of this training is 18 students in grade XI at SMA Negeri 2 Rantau Selatan. In this training, participants will be assisted starting from determining the material, designing the creation of media to the use of the media. At the end, a Focus Group Discussion (FGD) was conducted together to conduct an evaluation. The activities of this training went smoothly and were full of enthusiasm from all participants. The results of observations during the training, students seemed to understand the process of making this smart box media well.*

**Abstrak**

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta tentang media belajar presentasi dan mendampingi serta membimbing peserta selama proses pembuatan produk. Adapun yang menjadi sasaran dalam pelatihan ini adalah 18 peserta didik di kelas XI di SMA Negeri 2 Rantau Selatan. Pada pelatihan ini peserta akan dibantu mulai dari menentukan materi, merancang pembuatan media sampai dengan penggunaan media tersebut. Di akhir untuk melakukan evaluasi dilakukan Focus Group Discussion (FGD) secara bersama-sama. Kegiatan dari pelatihan ini berjalan dengan lancar dan penuh antusias dari seluruh peserta. Hasil pengamatan selama pelatihan, peserta didik sudah nampak memahami proses pembuatan media *smart box* ini dengan baik.

**Kata Kunci:** Media Belajar Presentasi, *Smart Box*.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan mengembangkan potensi manusia agar siap menghadapi kehidupan di

masa yang akan datang (Aminah & Yusnaldi, 2024). Melalui pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan tentang berbagai disiplin ilmu, mengasah keterampilan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Kusumawati et al., 2023). Salah satu disiplin ilmu atau mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian generasi muda yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila dapat dimaknai sebagai pendidikan nilai, pendidikan karakter, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, dan pendidikan watak (Indrayani et al., 2023).

Namun, mata pelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap sepele oleh peserta didik karena sering kali guru mengajar dengan cara yang monoton, membosankan, dan kurang melibatkan peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mampu melakukan inovasi pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif. Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda menyatakan bahwa: "*Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (between), the 3 term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning*". "Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia (Kristanto, 2016). Menurut Astuti, Suriyana, dan Setyowati, media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar, menjelaskan nilai sumber belajar, melibatkan siswa, dan memvariasikan pendekatan pembelajaran (Rodhiyah et al., 2025). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran Smart Box. Smart Box dapat diartikan sebagai kotak pintar yang berisi materi-materi pembelajaran. Menurut Harnanto, media smart box merupakan alat belajar kotak kecil yang memuat materi belajar yang memberi manfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik (Oktavia et al., 2024). Adapun pendapat dari Yaie dalam Sjamsir terkait manfaat permainan smartbox adalah: 1) Meningkatkan konsentrasi anak; 2) Meningkatkan kreativitas anak; 3) Meningkatkan kemampuan berhitung anak; 5) Meningkatkan berpikir logis; dan 6) Mengembangkan motorik kasar dan halus (Kristina Adelina Sitio dkk, 2024). Smart Box dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih eksploratif, kreatif, dan interaktif. Media ini menyajikan konten-konten menarik terkait materi pembelajaran, di dalamnya terdapat kartu materi, kantong informasi, gambar, QR code/link (barcode) pembelajaran, kuis, lembar kerja atau aktivitas, dan sebagainya sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep yang diajarkan. Dengan adanya elemen visual dan aktivitas interaktif, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mudah dan mendalam. Smart Box ini berfungsi untuk menyimpan berbagai sumber daya yang diperlukan dalam pembelajaran, seperti buku, kartu-kartu pembelajaran, alat peraga, gambar. Smart Box ini dapat disesuaikan dengan tema atau topik pembelajaran tertentu, sehingga menjadi alat bantu yang menarik bagi siswa, terutama di tingkat dasar (Maulidina et al.,

2025).

Lebih dari sekadar media pembelajaran, Smart Box juga mendukung prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek. Dengan memberikan pelatihan pada peserta didik terkait pembuatan media pembelajaran smart box, maka diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan rendahnya semangat dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Karena melalui media ini, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri sehingga dapat mencerminkan karakter dan kepribadian yang baik pada diri peserta didik. Menurut Nugraha *et. al* (2024) dampak positif penggunaan smart box

1. Smart Box menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang interaktif seperti Smart Box memungkinkan siswa untuk belajar secara visual dan kinestetik. Siswa tidak hanya mendengarkan ceramah, tetapi juga dapat melihat, merasakan, dan berinteraksi dengan materi yang diajarkan.
3. Penggunaan Smart Box membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan pada tanggal 29 April 2025. Adapun waktu pelaksanaan dimulai pukul 08.00-14.00 WIB. Tempat pelaksanaan di SMA Negeri 2 Rantau Selatan yang berada di Jalan Kancil Sigambal Danobale, Rantau Prapat, Kecamatan Rantau Selatan, Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara. Kegiatan ini dihadiri oleh Kepala Sekolah, 19 Peserta didik dan tim PKM yang terdiri atas 3 orang. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah pelatihan. Metode pelatihan yang dilakukan terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut adalah metode pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim PKM Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Labuhan Batu:

1. Tahap Persiapan  
Tim pengabdian memulai kegiatan dengan melakukan identifikasi dan penetapan lokasi pelaksanaan proyek. Dalam hal ini, SMA Negeri 2 Rantau Selatan dipilih sebagai mitra kegiatan karena adanya kebutuhan akan solusi pembelajaran yang inovatif. Tim kemudian melakukan diskusi internal untuk menyamakan persepsi, menyusun rencana kerja, serta menentukan bentuk pelatihan yang akan diberikan kepada peserta didik.
2. Tahap Pelaksanaan  
Pada tahap ini, tim melaksanakan pelatihan pembuatan Smart Box sebagai media pembelajaran inovatif. Kegiatan dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Pelatihan ini tidak hanya membekali peserta didik dengan keterampilan teknis dalam membuat media pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar melalui pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*). Peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka dan memproduksi Smart Box yang relevan dengan materi pembelajaran.
3. Tahap Evaluasi  
Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan pengabdian, baik dari sisi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam membuat media pembelajaran,

maupun dari aspek motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui observasi, refleksi bersama dengan Focus Group Discussion (FGD), dan dokumentasi hasil karya peserta.

## HASIL

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dikemas dalam bentuk pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 29 April 2025. Kegiatan dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 2 Rantau Selatan. Peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah sebanyak 18 orang. Peserta kegiatan terdiri anak siswa/siswi SMA Negeri 2 Rantau Selatan yang duduk di kelas XI (Sebelas). Pelatihan ini dilaksanakan oleh Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Calon Guru Gelombang 2 Tahun 2024 Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.



**Gambar 1. Pembukaan PKM**

Kegiatan ini mengusung tema pelatihan pembuatan media presentasi bagi siswa/siswi. Kegiatan pengabdian di sekolah dilakukan dengan urutan acara sebagai berikut:

1. Pembukaan kegiatan dilakukan oleh Ketua Kegiatan, dimulai dengan mengucapkan salam, pidato pembuka, dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.
2. Pembawa kegiatan memimpin untuk seluruh peserta untuk menyanyikan lagu nasional yang berjudul "Garuda Pancasila".
3. Kata sambutan yang disampaikan oleh Guru Pamong.
4. Pembawa kegiatan menyampaikan isi dan tujuan dari kegiatan pelatihan.
5. Peserta dibagi menjadi dua kelompok dan setiap kelompok dibagikan alat dan bahan pembuatan media *Smart Box*.



**Gambar 2. Alat dan Bahan**

6. Mahasiswa membimbing dan mendampingi peserta didik selama pembuatan media *Smart Box*.



**Gambar 3 dan 4. Proses Pendampingan dan Bimbingan**

7. Peserta didik menampilkan hasil akhir media *Smart Box*.
8. Sebelum kegiatan berakhir, diminta perwakilan peserta didik untuk menyampaikan pesan dan kesan selama kegiatan pelatihan.
9. Pembawa kegiatan mengucapkan terima kasih kepada peserta didik atas partisipasinya.
10. Pembawa kegiatan menutup acara dengan doa dan mengucapkan salam.



**Gambar 5 Foto Bersama**

Secara keseluruhan hasil pelatihan ini berjalan dengan lancar. Antusiasme peserta didik selama kegiatan berlangsung menunjukkan hasil positif dari kegiatan pengabdian ini. Selama pengabdian berlangsung peserta secara aktif melibatkan diri dalam proses pembuatan. Walau terdapat faktor penghambat dalam pelaksanaan proses pengabdian ini, yaitu pada keterbatasan waktu yang hanya berlangsung selama 80 menit.

## **PEMBAHASAN**

Media yang dirancang dalam penelitian ini dikenal dengan nama “*Smart Box*”, dengan tujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menjadi alat bantu untuk memahami materi bagi peserta didik. Efektivitas penggunaan media pembelajaran dilihat dari sejauh mana penggunaan media pembelajaran efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dalam berbagai bentuk baik teknologi, bahan atau alat yang digunakan membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Panjaitan & Haris, 2022). Sejalan dengan itu juga menurut Sardiman dkk dalam penggunaan media yang te

Menurut (Basori, 2020) kotak pintar (*smart box*) adalah sebuah alat atau media yang berbentuk kotak didalamnya diisi dengan gambar dan juga kata-kata yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat menarik perhatian anak dalam pembelajaran. Sedangkan menurut (Sukaryanti et al., 2023) kotak pintar (*smart box*) berbentuk kotak.dengan dua sisi, dengan gambar di satu sisi dan pertanyaan dari bahan pelajaran di sisi lain. Adapun manfaat yang dapat dirasakan dalam pembelajaran menggunakan media kotak pintar ini diantaranya:

1. Meningkatkan daya konsentrasi anak
2. Memudahkan anak dalam memahami kata atau huruf
3. Meningkatkan kreatifitas anak
4. Meningkatkan motivasi belajar anak dan
5. Tentunya meningkatkan hasil belajar anak

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Selanjutnya dijelaskan bahwa Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan untuk

peserta didik agar belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pemahaman konteks peserta didik menjadi bagian yang sangat penting, karena dari sinilah seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai (Magdalena et al., 2020). Kreatifitas dan inovatif guru dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Semakin pembelajaran dilakukan dengan kreatif dan inovatif oleh guru maka semakin banyak hal produktif yang dilakukan oleh guru (Ramadhanti et al., 2024). Untuk mendukung hal tersebut media menjadi salah satu cara. Menurut Wulandari dalam Aniyawati *et. al* (2024).

Media *Smart Box* dapat menjadi alternatif bagi peserta didik untuk terus mengasah kreatifitas dalam menghasilkan suatu karya produk belajar yang bermanfaat selama proses pembelajaran. Pada kegiatan pengabdian ini, pelatihan pembuatan media *Smart Box* untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Hasil dari pengabdian pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan dan kreatifitas peserta didik dan juga motivasi belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Untuk mengetahui hasil dari keefektifan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Tim akan melakukan evaluasi apakah efektif atau tidak. Kegiatan ini dilakukan dengan cara Focus Group Discussion (FGD) dan sharing bersama dengan peserta didik, guru pamong dan juga dosen pembimbing lapangan (DPL). Tim pengabdian akan menyebarkan angket kesioner terkait pemahaman dan keberhasilan dalam praktik pembuatan media belajar *Smart Box*. Target luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah 1) laporan hasil pelaksanaan PKM, dan 2) Artikel ilmiah yang dipublikasikan.

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media smart box dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat diikuti oleh 18 orang peserta dan berjalan dengan sangat lancar. Seluruh peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini. Pelatihan ini dapat memebrikan pemahaman dan keterampilan bagi peserta pelatihan dalam membuat media *smart box* untuk meningkatkan semangat dan kreatifitas belajar peserta didik.

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Ucapa terima kasih kepada Universitas Labuhan Batu dan Dosen Pembimbing Lapangan yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah beserta Guru Pamong SMA Negeri 2 Rantau Selatan yang telah mengizinkan pelaksanaan pengabdian ini berlangsung dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Kami juga mengucapkan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh peserta, siswa/siswi kelas XI SMA Negeri 2 Rantau Selatan yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Semangat dan antusias yang ditunjukkan peserta menjadi faktor utama dalam keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Aniyawati, R. S., Dewi, N. K., & Ayuningtyas, D. M. (2024). PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MATERI KEBERAGAMAN

- SEBAGAI KEKUATAN SISWA KELAS V SD. *Jurnal Media Akademik*, 2(10).  
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293>
- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58.  
<https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/191/132>
- Indrayani, S. A., Rahmadani, C., Saputra, R. H., Salsabila, B. L., Shofa, Z. N., & Islam, P. A. (2023). *ORIENTASI PENDIDIKAN PANCASILA PERSPEKTIF*. 1(November), 39–48.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bimtang Surabaya 84.
- Kristina Adelina Sitio dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKN di SMPN 19 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 1(2), 226–235.
- Kusumawati, I., Lestari, N. C., Sihombing, C., Purnawanti, F., Soemarsono, D. W. P., Kamadi, L., Latuheru, Valentino, R., & Hanafi, S. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Rey Media Grafika.
- Magdalena, I., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., & Claudia Maharani, S. (2020). Pembelajaran Inovatif Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 Sd Negeri Pangadegan 2. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 376–392.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Maulidina, N., Faulia, A., & Oktaviani, D. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA FASE A PADA MATA PELAJARAN IPS. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 179–191.
- Nugraha, B. A., Zahra, L. A., Prasetya, Y., & Anjelia, P. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS III DI SD NEGERI 1 PODOMORO. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8(10), 209–212.
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554.  
<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/425/293>
- Panjaitan, E., & Haris, D. (2022). Media Pembelajaran Learning Management System Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Balok Dan Kubus Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Inspiratif*, 8(1), 36–52. <https://doi.org/10.24114/jpmi.v8i1.34025>
- Ramadhanti, R. L., Al-bahij, A., & Mufidah, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kreatif dan Inovatif untuk Siswa di Sekolah MI Muhammadiyah Butuh Kalikajar. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1329–1338.
- Rodhiyah, N. hujjatur, Arni, Y., Astriani, M., Kasari, D. S., & Selinayanti, D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Pancasila, Norma dan Aturan Serta Hak dan Kewajiban Kelas III di SD Negeri 79 Palembang*. 6(1), 456–468.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)