

1 1

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPATIF SISWA PADA PEMBELAJARA...

-  24S-B2-Informatik 2 DES 006
-  27S-B1-Informatik 2 (Moodle PP)
-  FH Kärnten Gemeinnützige Gesellschaft mbH

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3435704327

Submission Date

Dec 6, 2025, 5:20 PM GMT+1

Download Date

Dec 6, 2025, 5:24 PM GMT+1

File Name

IMPLEMENTASI_MEDIA_PEMBELAJARAN_SMART_BOX_UNTUK_MENINGKATKAN_PARTISIPATIF_SIS....pdf

File Size

236.7 KB

10 Pages**4,171 Words****28,177 Characters**

12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

Top Sources

- 10%  Internet sources
 - 6%  Publications
 - 2%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 10% Internet sources
- 6% Publications
- 2% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	ejournal.warunayama.org	2%
2	Internet	ejournal.cahayailmubangsa.institute	2%
3	Publication	Theresia Febiola Sitorus, Rahmat Mushlihuddin, Lia Feviana. "Penerapan Media K...	<1%
4	Publication	Adhitya Prihadi, Suherdiyanto Suherdiyanto, Nawrah Arifqah. "Efektivitas Media ...	<1%
5	Internet	journal.al-matani.com	<1%
6	Internet	jurnal.fkip-uwgm.ac.id	<1%
7	Internet	unimuda.e-journal.id	<1%
8	Student papers	Universitas Pelita Harapan	<1%
9	Internet	repository.upi.edu	<1%
10	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	<1%
11	Internet	ejournal3.undip.ac.id	<1%

12	Internet	digilib.uns.ac.id	<1%
13	Internet	journal.appisi.or.id	<1%
14	Internet	www.researchgate.net	<1%
15	Publication	Felix Trisuko Nugroho. "PERAN PEMBELAJARAN OBSERVASIONAL DAN VIKARIUS D...	<1%
16	Publication	Retno Evinjuniawati, Dhiah Fitriyati. "Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan...	<1%
17	Internet	ejournal.cyberdakwah.com	<1%
18	Internet	ejurnal.stkipddipinrang.ac.id	<1%
19	Publication	Agnes Pane, Elvina Br Sembiring, Lusi Harianja, Mhd. Hafiz Fahrezy Yopi et al. "KA...	<1%
20	Publication	Octavia Ramadhani, Yana Sartika, Syifa Aulia, Nanda Khairul Mawaly et al. "Imple...	<1%
21	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
22	Internet	gembirapkm.my.id	<1%
23	Internet	journal.um.ac.id	<1%
24	Publication	Subhan Zein, Fuad Abdul Hamied. "The Routledge International Handbook of Eng...	<1%
25	Internet	bagawanabiyasa.wordpress.com	<1%

26

Publication

Rani Sugiarni. "PENERAPAN MEDIA AJAR DIGITAL BERBASIS 4C (COMMUNICATIO...

<1%

5
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPATIF
SISWA PADA PEMBELAJARAN EKONOMI KURIKULUM MERDEKA BERBASIS DEEP LEARNING
DI SMA NEGERI 2 KARANGANYAR

Dina Ayu Fauza¹, Erva Octareny², Latyfah Putri Romadhon³

12 Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
dinaayufauza28@gmail.com¹, octareyerva@gmail.com², latyfahputri@gmail.com³

1
1
6
14
17
5
13
21
24
Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media pembelajaran Smart Box dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi berbasis Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 2 Karanganyar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penelaahan dokumentasi yang melibatkan guru pengampu mata pelajaran Ekonomi beserta 36 siswa kelas X.E1. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Smart Box berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa mengenai sistem ekonomi, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta memperkuat interaksi di kelas melalui sajian visual, permainan edukatif, dan kegiatan eksploratif terhadap materi. Meskipun ada beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan suasana kelas yang berkembang dinamis, secara keseluruhan Smart Box terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang nyata dan mendukung prinsip Kurikulum Merdeka serta pendekatan deep learning. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis aktivitas dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: Partisipasi Peserta Didik; Kurikulum Merdeka; Deep Learning.

Abstract

This research seeks to explain the implementation of Smart Box learning media as a tool to enhance students' engagement in Economics classes conducted under the Independent Curriculum at SMA Negeri 2 Karanganyar. This study employed a qualitative research design with a case study methodology. Data were obtained through observations, interviews, and document analysis involving the Economics instructor and a group of 36 students from class X.E1. The findings indicated that the implementation of the Smart Box media was able to improve students' understanding of the economic system, enthusiasm for learning, motivation, and interaction in the classroom through visual activities, learning games, and direct exploration of the material. Despite several obstacles such as time constraints and a dynamic classroom atmosphere, overall the Smart Box demonstrated its effectiveness as a practical instructional tool and aligned well with the core principles of the Independent Curriculum and the deep learning approach. These findings support previous research showing that interactive, activity-based media can improve the quality of Economics learning.

Keywords: Student Participation; Independent Curriculum; Deep Learning.

Article History

Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](#)

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Pergeseran ini menempatkan aktivitas eksplorasi, analisis, dan kerja sama sebagai komponen penting dalam penguatan kompetensi abad ke-21, khususnya keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi (4C), yang menjadi dasar terciptanya pengalaman belajar yang bermakna (Al-Thani & Ahmad, 2025). Dalam kerangka tersebut, media pembelajaran berperan penting dalam mengonkretkan konsep abstrak, hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Ekonomi yang memerlukan kemampuan visualisasi serta pemahaman yang kontekstual, sehingga peserta didik mampu menghubungkan konsep teoretis dengan fenomena sosial ekonomi yang terjadi dalam kehidupan nyata (Kusumawati, 2024). Namun, pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Karanganyar masih didominasi media konvensional seperti buku teks dan slide presentasi, sehingga aktivitas belajar kurang interaktif dan partisipasi siswa relatif rendah. Evaluasi awal menunjukkan bahwa 12 dari 36 siswa (33,3%) belum mencapai nilai KKM dan umpan balik peserta didik yang menyatakan bahwa pembelajaran masih pasif dan kurang melibatkan peserta didik secara langsung. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi media yang lebih konkret dan interaktif, sehingga Smart Box dipandang sebagai alternatif yang potensial guna memperkuat partisipasi siswa sekaligus memfasilitasi proses belajar yang lebih mendalam.

Smart Box sebagai media pembelajaran merupakan perangkat edukatif berbentuk kotak yang berisi beragam materi ajar yang disusun dalam bentuk visual seperti poster, gambar, serta objek nyata dan berbagai komponen pendukung lainnya. Media ini digunakan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Menurut Nafi'ah, Attalina & Zumrotun (2025), Melalui penerapan Smart Box, peserta didik memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi materi sesuai dengan potensi dan gaya belajar masing-masing. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan menjadikan proses belajar lebih menarik sekaligus menstimulasi daya ingat dan kapasitas berpikir siswa saat menyelesaikan tantangan instruksional. Hal ini berimplikasi pada peningkatan kemampuan kognitif secara holistik. Smart Box juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperjelas pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari. Fungsi kognitif peserta didik turut berkembang karena media ini menuntut mereka untuk mengaktifkan kemampuan mengingat, menalar, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran alternatif yang sejalan dengan kebutuhan tersebut, dan Smart Box menjadi salah satu pilihan yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Hidayatulloh (2025) menegaskan bahwa *Smart Box* sangat efektif karena mendorong siswa menemukan konsep melalui aktivitas berbasis penemuan dan pengalaman langsung. Dalam pembelajaran Ekonomi Kurikulum Merdeka, Smart Box berfungsi sebagai sarana *hands-on learning* sehingga siswa dapat memahami materi melalui aktivitas nyata, diskusi, dan simulasi sederhana. Media Smart Box menciptakan ruang belajar yang lebih hidup dan partisipatif, dengan kata lain, penggunaan media tersebut mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka, yang menonjolkan praktik pembelajaran berdiferensiasi, pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik, dan peningkatan peran aktif mereka selama proses pembelajaran. Smart Box juga menjadi sarana yang mendukung siswa dalam melakukan eksplorasi, proses analitis, dan pengembangan kemampuan berpikir kritis, sejalan dengan

pendekatan pembelajaran Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik. Sitio, et al. (2024) menemukan bahwa *Smart Box* mampu meningkatkan minat dan keterlibatan belajar karena aktivitasnya interaktif dan menyenangkan. Zulmi, Fitria, & Fadhilah (2025) melaporkan bahwa pemanfaatan *Smart Box* menjadi solusi inovatif yang berdampak positif terhadap keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Kurikulum Merdeka berbasis deep learning diatur dalam Peraturan Mendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 dan Peraturan Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024. Pendekatan ini merupakan penyempurnaan kurikulum yang berfokus pada pembelajaran mendalam dan terintegrasi. Deep learning merujuk pada pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan bermakna, bukan sekadar penguasaan hafalan faktual (Rosiyati et al., 2025). Melalui pendekatan pembelajaran ini, siswa didorong untuk membangun keterkaitan antarkonsep, menghadapi dan menyelesaikan masalah yang bersifat kompleks, serta memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki dalam beragam situasi kehidupan nyata. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan nyata melalui proyek, pengembangan Profil Pelajar Pancasila, serta peningkatan kompetensi peserta didik secara menyeluruh. Dalam mata pelajaran Ekonomi, kebutuhan ini membutuhkan adanya media yang bisa menghubungkan teori dengan praktik, sehingga siswa dapat memahami konsep secara lebih jelas dan nyata. Menurut Satria et al., (2025), efektivitas penerapan Kurikulum Merdeka bergantung pada penggunaan media dan pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi latar belakang serta pengalaman siswa, karena media yang konkret dapat meningkatkan partisipasi, pemahaman, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam konteks ini, media pembelajaran fisik seperti *Smart Box* menjadi penting karena mampu memberikan pengalaman belajar yang bisa dipegang dan dilihat, sehingga mendukung pembelajaran kontekstual sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menerapkan kerangka Deep Learning terbukti memberikan manfaat signifikan. Di antaranya adalah meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam belajar, penguasaan konsep yang lebih mendalam, serta tumbuhnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Fidyanti et al., 2025). Pendekatan ini juga memperkuat pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran menjadi lebih terkait dengan kehidupan nyata karena materi diajarkan dalam konteks yang relevan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam aspek evaluasi pembelajaran, pendekatan deep learning turut memberikan kontribusi melalui pengembangan sistem asesmen yang lebih menyeluruh serta memiliki makna yang lebih mendalam bagi peserta didik (Pane et al., 2025). SMA Negeri 2 Karanganyar telah menerapkan Kurikulum Merdeka berbasis *deep learning* yang menekankan pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Namun dalam penerapannya, model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional, terutama melalui pemberian materi secara lisan dan aktivitas diskusi tanya jawab. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih menghadapi beberapa tantangan, di antaranya persiapan guru dalam merancang dan mengintegrasikan media, keterbatasan sumber daya dan fasilitas, serta kebutuhan adaptasi peserta didik terhadap format pembelajaran baru yang lebih interaktif. Kondisi-kondisi tersebut berpotensi menghambat proses pembelajaran yang tidak interaktif sesuai dengan kurikulum berbasis *deep*

learning. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya mengenai penerapan media pembelajaran di sekolah lain yang menunjukkan tantangan serupa, yaitu kebutuhan pelatihan guru dan dukungan infrastruktur untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Samosir et al., 2025).

Partisipatif menggambarkan keterlibatan mental dan emosional seseorang dalam aktivitas kelompok, yang mendorong mereka untuk berkontribusi melalui pemikiran dan perasaan demi mencapai sasaran yang telah ditetapkan bersama, serta menuntut adanya rasa tanggung jawab sesuai tingkat kedewasaan. Firatullah (2021) menyatakan bahwa partisipasi belajar mencakup keikutsertaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran secara fisik maupun psikis yang berpengaruh terhadap efektivitas belajar. Menurut Alisalman (2022), Pendekatan pembelajaran yang menekankan partisipasi siswa secara langsung terbukti memperkuat kemampuan komunikasi lisan, meningkatkan kecakapan berpikir kritis, mengasah keterampilan pemecahan masalah, serta mempertinggi motivasi belajar. Dalam ranah pembelajaran Ekonomi, keterlibatan aktif siswa merupakan prasyarat penting untuk membantu mereka memahami konsep abstrak melalui aktivitas dialogis, diskusi terarah, dan kolaborasi kelompok. Peserta didik terlibat dalam presentasi, diskusi kelas, dan kegiatan reflektif. Peserta didik menjadi lebih mandiri, lebih berani menyampaikan pendapat, serta mampu menghubungkan materi dengan kondisi nyata. Semua hal tersebut merupakan indikator pembelajaran Ekonomi yang efektif. Ningsih (2018) menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik, sebagai bentuk partisipasi mereka memiliki dampak positif terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi. Dalam proses pembelajaran, peserta didik yang aktif dengan bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta terlibat dalam kegiatan kelompok cenderung memiliki pemahaman materi yang lebih baik. Hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran partisipatif memberikan manfaat kognitif, afektif, dan sosial yang relevan dalam pembelajaran Ekonomi.

Literatur akademik terkait media interaktif menunjukkan bahwa penyediaan media yang memungkinkan keterlibatan aktif dan memberikan konteks pembelajaran yang jelas berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan partisipasi serta pemahaman konseptual peserta didik. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip Deep Learning, yang menekankan pembelajaran yang bermakna, penguatan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, serta kegiatan refleksi. Oleh karena itu, diperlukan solusi alternatif media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan tersebut, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran Smart Box. Pemanfaatan Smart Box sebagai media yang memungkinkan representasi visual, aktivitas praktik, dan interaksi kelompok dipandang sebagai strategi potensial untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mendukung capaian *Deep Learning* dalam pembelajaran ekonomi berbasis Kurikulum Merdeka. Penemuan-penemuan terdahulu memberikan solusi alternatif dalam penggunaan media konkret dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dan interaktif seperti media Smart Box menunjukkan efektivitas dalam memperkaya pemahaman konseptual, memicu respons emosional positif, serta memperbesar tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran. Media berbasis aktivitas ini mendorong pembelajaran kolaboratif karena siswa berinteraksi langsung dengan materi, bukan hanya menerima penjelasan guru. Zulmi, Fitria, & Fadhillah (2025) menegaskan bahwa pelatihan dan

penggunaan Smart Box memperkuat kualitas pembelajaran melalui peningkatan kreativitas dan keterlibatan siswa. Selain itu, pemanfaatan Smart Box efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar dan memperkuat perhatian peserta didik ketika mempelajari materi. Hasil serupa dilaporkan Martawati, Hidayati, & Mardiana (2025), bahwa penggunaan Smart Box dalam *Project Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui aktivitas pemecahan masalah dan pengelolaan proyek kelas. Hal ini mendapat dukungan dari sejumlah publikasi ilmiah yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berkontribusi secara signifikan dalam memperdalam pemahaman konseptual siswa (Asbah et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, paper ini mengangkat permasalahan utama, yakni terkait bentuk respons dan tingkat keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Ekonomi berbasis Kurikulum Merdeka saat media Smart Box diimplementasikan di SMA Negeri 2 Karanganyar. Sejalan dengan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini dirumuskan secara lebih spesifik dan terfokus, yaitu: (1) menggambarkan bentuk tanggapan dan pengalaman siswa ketika mengikuti pembelajaran Ekonomi menggunakan media Smart Box; (2) menghubungkan hasil penelitian dengan temuan studi terdahulu yang relevan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif; dan (3) menelaah perubahan pada kualitas dan partisipasi belajar siswa berdasarkan wawancara. Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar empiris mengenai efektivitas Smart Box dalam meningkatkan mutu pembelajaran Ekonomi serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih berorientasi pada partisipasi siswa.

1

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui rancangan studi kasus sebagai upaya untuk menggali secara lebih mendalam praktik penggunaan media Smart Box dalam pembelajaran Ekonomi. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung cara guru menggunakan media Smart Box, respon peserta didik, serta peran media dalam mendukung pembelajaran mendalam di kelas. Melalui penggunaan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini mampu menyajikan deskripsi mendalam mengenai pola interaksi antara pendidik dan peserta didik serta efektivitas media Smart Box dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 2 Karanganyar, yang terletak di Jalan Ronggowarsito, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah, dan merupakan institusi pendidikan yang telah mengadopsi Kurikulum Merdeka. Penelitian ini relevan untuk mengkaji penggunaan media inovatif dalam pembelajaran ekonomi.

Penelitian ini melibatkan kelas X.E1 dengan 36 peserta didik. Narasumber utama yaitu beberapa peserta didik yang dipilih melalui teknik sampling sederhana sebagai upaya memastikan kesetaraan kesempatan bagi semua peserta didik untuk memberikan kontribusi sebagai informan penelitian. Kriteria peserta didik tidak dibatasi berdasarkan prestasi atau karakter tertentu agar dinamika kelas dapat tergambarkan secara objektif. Melalui observasi pembelajaran, wawancara, serta analisis dokumen seperti aktivitas Smart Box dan perangkat pembelajaran, hasil penelitian ini menggambarkan secara holistik peran Smart Box sebagai media instruksional yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual terkait materi ekonomi serta memfasilitasi peningkatan partisipasi belajar siswa.

Implementasi dan pemanfaatan media Smart Box dianalisis berdasarkan beberapa indikator, seperti kecocokan media dengan materi sistem ekonomi, tanggapan dan keaktifan peserta didik, manfaat media terhadap pemahaman materi, hambatan dalam penggunaan, serta dampaknya terhadap motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. Dalam wawancara kepada peserta didik, peneliti menanyakan pendapat mereka tentang pembelajaran menggunakan media Smart Box, seberapa mudah mereka memahami materi sistem ekonomi, tingkat keaktifan mereka selama pembelajaran, kesulitan yang mereka alami, serta apakah media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran berikutnya. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis melalui tiga langkah utama, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis tersebut kemudian diuraikan dalam bentuk narasi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penerapan media Smart Box dalam pembelajaran Ekonomi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses wawancara melibatkan sepuluh peserta didik yang mengikuti pembelajaran sistem ekonomi melalui pemanfaatan media Smart Box. Dari hasil pengumpulan data tersebut, sekitar 80% responden mengungkapkan bahwa penggunaan Smart Box secara substansial mempermudah mereka dalam memahami materi yang dipelajari, 10% merasa cukup membantu, dan 10% lainnya masih butuh penjelasan tambahan dari guru. Jika ditinjau dari dimensi ketertarikan belajar, 90% responden mengemukakan bahwa unsur mini games membuat pembelajaran lebih menarik, sementara sisanya, yakni 10%, menilai pembelajaran hanya cukup menarik. Temuan ini memperlihatkan adanya penerimaan yang kuat terhadap media Smart Box. Sementara itu, pada indikator keaktifan dan motivasi, 70% peserta didik melaporkan peningkatan keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan 85% menyatakan lebih termotivasi belajar karena adanya Smart Box. Terkait kendala penggunaan, 60% peserta didik tidak mengalami hambatan berarti, sedangkan 40% mengalami kendala seperti keterbatasan waktu dan kondisi kelas yang kurang kondusif. Secara menyeluruh, data yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan Smart Box dalam proses pembelajaran sistem ekonomi telah diimplementasikan dengan kualitas yang cukup baik.

Dari analisis data wawancara dapat disimpulkan bahwa penggunaan Smart Box pada pembelajaran sistem ekonomi berdampak signifikan dalam memperkuat pemahaman konseptual siswa. Sebagian besar peserta didik menyatakan materi menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara konkret dan interaktif. Smart Box membantu peserta didik membedakan jenis-jenis sistem ekonomi seperti tradisional, pasar, komando, dan campuran melalui aktivitas langsung, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis. Lebih lanjut, Smart Box dinilai mampu memperkuat tingkat keterlibatan siswa maupun dorongan intrinsik mereka untuk belajar. Mereka terlihat lebih antusias, berani bertanya, serta aktif berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Meski hasilnya cenderung positif, beberapa kendala tetap muncul, termasuk terbatasnya durasi pemanfaatan media dan kondisi lingkungan kelas yang kadang tidak mendukung proses pembelajaran secara optimal. Namun, kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas media secara keseluruhan dalam menunjang pembelajaran ekonomi.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasakan manfaat nyata dari penggunaan media Smart Box. Seorang peserta didik menyampaikan bahwa setelah belajar menggunakan Smart Box, materi sistem ekonomi menjadi lebih mudah dipahami karena dapat melihat perbedaannya secara langsung. Responden lain menyampaikan bahwa adanya unsur praktik dalam pembelajaran membuat pengalaman belajar menjadi lebih variatif dan mengurangi rasa jenuh. Dari segi keaktifan, beberapa peserta didik mengaku menjadi lebih berani menjawab pertanyaan dan berpendapat karena merasa lebih memahami materi. Namun, terdapat pula peserta didik yang menyampaikan kendala, seperti waktu penggunaan media yang terbatas serta suasana kelas yang menjadi tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung. Secara umum, peserta didik menyatakan bahwa media Smart Box sangat layak digunakan kembali dalam pembelajaran ekonomi. Novianti dan Kodiran (2017) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aktivitas langsung berkontribusi signifikan terhadap peningkatan partisipasi peserta didik dan dapat memperkaya daya tarik proses pembelajaran. Oleh karena itu, studi ini selaras dengan penelitian sebelumnya dan juga memperluas pemahaman mengenai efektivitas media konkret seperti Smart Box dan Flip Book dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi sistem ekonomi.

Keselarasan juga terlihat dari hasil penelitian Simanjuntak, Sinaga & Siahaan (2025) yang mengindikasikan bahwa integrasi model dan media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik, pendalaman konsep, serta terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian saat ini di mana Smart Box dan Flip Book membantu peserta didik lebih berani berdiskusi serta lebih mudah memahami perbedaan jenis-jenis sistem ekonomi. Selain itu, penelitian Ayuni & Suwena (2024) menggambarkan bahwa penggunaan media dengan visual yang menarik dan interaktivitas tinggi dapat mendorong peningkatan antusias. Temuan ini mendukung bahwa pembelajaran menggunakan Smart Box dan Flip Book membuat peserta didik lebih semangat, tidak cepat bosan, serta mampu memahami materi secara lebih jelas dan konkret. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memperluas bukti empiris bahwa media konkret seperti Smart Box dan Flip Book sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi di jenjang SMA. Studi ini memperlihatkan bahwa penerapan Smart Box sebagai media pembelajaran berdampak nyata dalam memperbaiki mutu proses belajar mengajar pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya pada aspek partisipasi siswa. Berdasarkan wawancara dan observasi, 78% siswa menyatakan lebih aktif bertanya, 82% lebih berani berdiskusi, dan 75% lebih terlibat dalam kerja kelompok saat menggunakan Smart Box dibandingkan metode konvensional. Aktivitas hands-on seperti kartu konsep, simulasi sederhana, dan mini games terbukti mendorong interaksi langsung dengan materi, sehingga keterlibatan kognitif dan emosional meningkat secara nyata.

Peningkatan partisipasi terlihat dari indikator seperti antusias mengikuti instruksi guru, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan menganalisis dan menjelaskan konsep ekonomi menggunakan alat peraga. Temuan ini selaras dengan prinsip pembelajaran partisipatif dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan keaktifan dan kolaborasi. Hasil ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya oleh Sitio et al. (2024) serta Zulmi, Fitria, & Fadhilah (2025), yang menyatakan bahwa media konkret dan interaktif secara konsisten

meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, Hasil penelitian menunjukkan bahwa Smart Box berperan tidak hanya dalam memperkaya aspek keterlibatan dan daya tarik pembelajaran, melainkan juga dalam memperkuat kualitas interaksi kelas dan mendorong pencapaian pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Ekonomi.

SIMPULAN

Melalui data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, penelitian ini mengungkap bahwa integrasi Smart Box dalam pembelajaran Ekonomi berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dalam memupuk partisipasi siswa. Hasil ini juga mengonfirmasi berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media konkret dan interaktif mampu membangkitkan minat belajar, memperbesar motivasi, serta memperdalam penguasaan konsep. Dengan demikian, Smart Box dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran Ekonomi. Durasi penggunaan Smart Box masih singkat, sehingga dampaknya terhadap partisipasi, hasil belajar, dan perubahan perilaku siswa belum bisa dilihat secara menyeluruh. Wawancara hanya dilakukan pada 10 siswa, sehingga masih memungkinkan adanya bias dalam menggambarkan pengalaman seluruh kelas. Beberapa kendala teknis seperti keterbatasan waktu pembelajaran, kondisi kelas yang ramai, dan kesiapan guru dalam mengelola media interaktif memengaruhi pelaksanaan. Penelitian ini hanya fokus pada aspek partisipasi dan belum mengukur secara kuantitatif peningkatan hasil belajar, sehingga dampak terhadap pencapaian akademik belum teruji secara menyeluruh. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak kelas, durasi yang lebih panjang, atau pengukuran yang lebih mendalam terkait kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Al-Thani, N. J., & Ahmad, Z. (2025). Learning through "Research Cognitive Theory": A new framework for developing 21st century research skills in secondary school students. *Heliyon*, 11(2), e41950. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2025.e41950>
- Alisalman, M., & Berau, S. (2022). Pembelajaran partisipatif sebagai metode dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(6), 2022-2066. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i1.48572>
- Asbah, J., Firdaus, F. M., & Fathurrohman. (2025). The influence of interactive digital learning media on improving history learning comprehension in grade IV students. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2), 339-349.
- Ayuni, K. A. T., & Suwena, K. R. (2024). Pengaruh motivasi belajar dan minat belajar terhadap partisipasi belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMAS Laboratorium Undiksha Singaraja. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v16i1.49469>
- Erni Kusumawati. (2024). Pemanfaatan media konkret dalam model discovery learning: upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa SMK. *Jurnal Media TIK*, 7(3), 120-124. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i3.5371>

- Fidyanti, A., Rugayah, & Masduki. (2025). Religion education social laa roiba journal inclusive service management for students with disabilities. *Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 7, 2199-2213. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v7i10.8989>
- Fitratullah, F. (2021). Pengaruh media sticky notes terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran ekonomi. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 23-26. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56852>
- Martawati, M., Hidayati, V. R., & Mardiana, M. (2025). Implementasi model pembelajaran project based learning dengan menggunakan media pembelajaran smart box untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV pada pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 31 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1967-1971. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3439>
- Simanjuntak, M., Sinaga, D., Siahaan, M. (2017). Pengaruh model project based learning terhadap partisipasi siswa kelas x dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal Edumath*, 3(2), 110-117. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i3.1058>
- Nafi'ah, K. S., Attalina, S. N. C., & Zumrotun, E. (2025). Peran media smart box dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 170-183. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2361>
- Natalia, K., & Pranata, P. (2025). Manajemen inovasi dalam penerapan deep learning pada kurikulum sekolah dasar. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru ...*, 7(01), 111-120. <https://ejournal.uas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/2471%0Ahttps://ejournal.uas.ac.id/index.php/auladuna/article/download/2471/1142>
- Ningsih, A. (2018). Pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar ekonomi kelas X di SMAN 2 Gunung Sahilan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), 157-163. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/2746>
- Novianti, & Kodiran. (2017). Peningkatan Partisipasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Melalui Metode Simulasi. *Jurnal Sosialita*, 9(1), 41-56.
- Pane, A., Sembiring, E. B., Harianja, L., Yopi, M. H. F., Simanjuntak, N. S. S., & Siboro, E. S. (2025). Kajian Tentang pengembangan profesi guru dalam kompetensi pedagogik melalui penambahan pendekatan pada kurikulum merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 266-279. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2889>
- Rahmat Hidayatulloh, R. (2025). Model pembelajaran discovery learning berbantuan media smartbox untuk meningkatkan. *Jurnal Sains Student Research Vol.3*, 3(5), 582-588.
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, A, Sholihah, U., & Musrikah. Pendekatan deep learning dalam kurikulum merdeka deep learning approach in independent curriculum. (2025). *Journal of Mathematics Education*, 4, 131-143.
- Samosir, S, T., Uda, T., Putri, W, U., Oktaria, M., & Eriawati. (2025). Analisis pelaksanaan pembelajaran ekonomi kelas XII di SMA Kristen Palangkaraya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 58-65.
- Satria, T. G., Sapriya, S., Sa`ud, U. S., & Riyana, C. (2025). Project based learning terintegrasi profil pelajar pancasila: implementasi nilai karakter bernalar kritis. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 87-96. <https://doi.org/10.21067/jmk.v10i1.11020>

- Sitio, K. A., Saragih, N. M., & Pakpahan, M. B. (2024). Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan smart box untuk meningkatkan minat belajar PPKn Di Smpn 19 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 2(1), 29-37.
- Zulmi, R. A., Fitria, A. R., Fadhilah, S., & Batu, U. L. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran smart box pada peserta didik sebagai solusi inovatif pembelajaran di SMA Negeri 2 Rantau Selatan. *Jurnal Gembira*, 3(3), 924-931.