

Pengaruh Media Open the Box Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 5 SMPN 38 Palembang

Fathur Al Athur¹, Alfiandra², Ervinna Hasdaway³

¹ Universitas Sriwijaya, Indonesia

^{2,3} SMPN 38 Palembang

fathuralathur@gmail.com¹

ABSTRACT

One effort to improve student learning outcomes is to use good and appropriate learning media. This study aimed to determine the increase in learning outcomes of class VII.5 students at SMP Negeri 38 Palembang through the use of open-the-box learning media. The method used was classroom action research. The subjects of this study were 36 class VII.5 students. Collecting data in this study using observation and tests. This research was analyzed using descriptive quantitative methods. The results of this study are in cycle 1 the average value of students is 66.11 with a completeness percentage of 52.7%, namely 19 students who complete and 17 students who do not complete. In cycle 2 there was an increase of 38.9% compared to the previous cycle 1. The average score obtained in cycle 2 was 81.38 with a completeness percentage of 91.6%, namely 33 students completed and 3 students did not complete.

Keyword: *Open The Box Media, Learning Outcomes, Pancasila and Civic Education*

ABSTRAK

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII.5 di SMP Negeri 38 Palembang melalui penggunaan media pembelajaran *open the box*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini yakni peserta didik kelas VII.5 yang berjumlah 36 orang. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Penelitian ini dianalisis menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata peserta didik yakni 66,11 dengan presentase ketuntasan sebesar 52,7% yaitu sebanyak 19 peserta didik yang tuntas dan 17 orang peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus 2 mengalami peningkatan 38,9% dibandingkan dengan siklus 1 sebelumnya. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus 2 yakni sebesar 81,38 dengan presentase ketuntasan 91,6% yaitu 33 orang peserta didik yang tuntas dan 3 orang peserta didik yang tidak tuntas.

Kata Kunci: *Media Open the Box, Hasil Belajar, PPKn*

Corresponding Author:

Fathur Al Athur,
Universitas Sriwijaya



1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun suatu negara yang maju dan berkelanjutan (Sitepu et al., 2023). Di Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) menjadi pilar penting dalam membentuk karakter dan identitas kebangsaan generasi muda (Erlande, R. 2024). Melalui mata pelajaran ini, siswa diperkenalkan pada nilai-nilai Pancasila, konstitusi, demokrasi, dan hak asasi manusia yang menjadi dasar bagi kehidupan bermasyarakat yang harmonis dan inklusif. PPKn berperan

sebagai wahana untuk mengembangkan kesadaran kewarganegaraan, semangat nasionalisme, dan tanggungjawab terhadap negara (Noe et al., 2021). Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami dan menginternalisasi prinsip-prinsip Pancasila, seperti gotong royong, keadilan sosial, persatuan, dan keragaman.

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, PPKn juga memiliki peran penting dalam membentuk sikap toleransi, penghargaan terhadap perbedaan budaya, dan pemahaman tentang tantangan global (Mahpudz et al., 2020). Mata pelajaran ini memberikan pemahaman tentang kedudukan Indonesia di dunia internasional, hubungan bilateral dengan negara-negara lain, serta peran Indonesia dalam isu-isu global seperti perubahan iklim, perdamaian, dan hak asasi manusia. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, diperlukan upaya yang berkelanjutan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, materi yang relevan, serta kualitas pengajaran yang baik (Erlande, R., & Chotimah, U. 2023) Pendidikan PPKn harus mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi informasi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memotivasi siswa (Parikesit et al., 2021). Dengan demikian, mata pelajaran PPKn dapat berperan secara efektif dalam membentuk karakter, kebangsaan, dan kepemimpinan generasi muda Indonesia yang berkualitas dan berintegritas.

Namun, dalam realitas pendidikan saat ini, terdapat tantangan yang perlu dihadapi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan sebelumnya, pada saat pra survey, hasil belajar peserta didik kelas VII.5 SMP Negeri 38 Palembang masih cukup rendah. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran PPKn kurang menarik karena terlalu monoton, sehingga peneliti akhirnya membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kurikulum yang terfokus pada pembelajaran konvensional dan metode pengajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dalam mempelajari PPKn. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat memancing minat dan memperbaiki hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik, dan mendorong kreativitas serta pemikiran kritis. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Sugiyono, 2017).

Menurut Erlande, R. (2022) Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah memanfaatkan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Suryadi, (2018) di era digital yang sedang kita jalani saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini adalah "*Open the Box*" berbasis Wordwall. *Open the Box* berbasis Wordwall adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan konsep permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Kemendikbud, 2020). *Open the Box* merupakan permainan yang mengharuskan siswa untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas tertentu sebelum dapat membuka kotak yang berisi hadiah atau informasi tambahan. Wordwall adalah platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran interaktif.

Dalam pendekatan "*Open the Box*", kotak menjadi simbolik dari penemuan dan eksplorasi pengetahuan oleh siswa. Kotak tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan menarik yang dirancang untuk mengajak siswa berpikir kritis, merangsang imajinasi, dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Siswa diharapkan untuk membuka kotak, membaca pertanyaan atau tugas yang ada di dalamnya, dan memberikan jawaban atau solusi yang kreatif dan relevan. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir, kerjasama, dan pemecahan masalah. Platform Wordwall, sebagai pendukung utama dari pendekatan "*Open the Box*", menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam merancang pembelajaran yang menarik. Melalui Wordwall, guru dapat membuat kuis, teka-teki, pertandingan kata, permainan memori, dan

berbagai aktivitas lainnya untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi, mengasah keterampilan mereka, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran "*Open the Box*" berbasis Wordwall memberikan keleluasaan bagi guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat belajar dengan cara yang berbeda, mengasah keterampilan kritis dan kreatif mereka, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan variasi permainan dan aktivitas yang disediakan oleh Wordwall, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran secara menyeluruh, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi mereka terhadap materi pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan *Media Open the Box* Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran PPKn untuk mengkaji efek penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa yakni Penelitian oleh Nafi'ah, T. (2021) bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media *Open the Box* berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di tingkat SD kelas IV. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VII.5 sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Open the Box* berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian oleh Triaswari et al. (2023) mengkaji pengaruh penggunaan media *Open the Box* berbasis Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Open the Box* berbasis Wordwall berdampak positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep PPKn.

Penelitian-penelitian tersebut menyediakan bukti bahwa penggunaan media *Open the Box* berbasis Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di berbagai tingkat pendidikan. Implikasinya adalah bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PPKn. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa penelitian ini telah dilakukan pada tingkat pendidikan dan lingkungan spesifik. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan Penelitian lanjutan menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn khususnya pada siswa kelas VII.5 di SMPN 38 Palembang melalui penggunaan media *Open the Box* berbasis Wordwall. PTK merupakan suatu pendekatan penelitian yang melibatkan guru sebagai peneliti yang melakukan tindakan langsung dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, guru akan menggunakan media *Open the Box* berbasis Wordwall sebagai strategi pembelajaran yang diimplementasikan dalam pembelajaran PPKn di kelas VII.5 SMPN 38 Palembang. Tindakan yang dilakukan oleh guru akan meliputi penggunaan media tersebut, pengorganisasian aktivitas pembelajaran, serta pengamatan dan pengukuran terhadap hasil belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian PTK adalah pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Johnson, B., & Christensen, L. (2019) menyatakan metode ini melibatkan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berulang-ulang. Pada setiap siklus, guru melakukan tindakan perbaikan berdasarkan hasil observasi dan refleksi sebelumnya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di SMPN 38 Palembang dengan menggunakan metode pembelajaran media *Open the Box* berbasis Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.5 PTK ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran PPKn, merancang strategi penggunaan media *Open the Box* berbasis Wordwall, dan melaksanakan tindakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari PTK ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di SMPN 38 Palembang khususnya pada siswa kelas VII.5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Hasil Penelitian Pra Survey

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan kegiatan pengamatan yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2023, yakni dengan melaksanakan pembelajaran seperti biasanya. Pada penelitian pra survey ini peneliti terlebih dahulu menyiapkan modul ajar, LKPD, Alat Evaluasi, lembar observasi guru dan siswa serta media pembelajaran. Media pembelajaran yang peneliti gunakan pada saat kegiatan pra survey yakni media pembelajaran Power Point (PPT). materi yang peneliti pilih yakni materi sejarah kelahiran pancasila. Pada kegiatan ini peneliti dibantu oleh 2 rekan sejawat yang bertindak sebagai observer untuk mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada kegiatan pra survey didapatkan bahwa dari 36 peserta didik, hanya 15 orang yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKM dengan presentase 41,7% dan 21 orang belum berhasil mendapatkan nilai diatas KKM dengan presentase sebesar 58,3%. Kemudian berdasarkan hasil observasi yang dibantu oleh 2 rekan sejawat mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Siswa Selama Proses Pembelajaran Pra Survey

Observer	Penilaian	
	Guru	Siswa
JS	18	17
H	16	17
Jumlah Skor	17	17
Rata-Rata Nilai	2,8	2,8
Tingkat Kategori	Cukup Baik	Cukup Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru dan siswa pada saat penelitian pra survey memiliki tingkat kategori cukup baik yakni aktivitas guru mendapatkan rata-rata nilai 2,8 (70%) dan siswa mendapatkan rata-rata nilai 2,8 (70%).

b. Hasil Penelitian Siklus 1 dan Siklus 2

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti melalui langkah siklus sebanyak dua tahap, dan masing-masing siklus terdiri dari 2 tahap yakni perencanaan (Planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observer) dan terakhir refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti merencanakan beberapa persiapan yang diperlukan yakni modul ajar, LKPD, Alat evaluasi, media pembelajaran dan lembar observer. Kemudian pada tahap observasi peneliti melakukannya setiap siklus yang dibantu oleh 2 rekan sejawat untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan, terakhir setiap siklusnya peneliti melakukan refleksi untuk menilai dan mengetahui bagaimana hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan apakah sudah baik atau belum. Pada siklus 1 dan 2 ini peneliti menggunakan media open the box pada materi sejarah kelahiran pancasila. Adapun hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Keterangan	Nilai Siklus 2	Keterangan
1	AHA	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
2	AIM	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3	AAAZ	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
4	AK	85	Tuntas	90	Tuntas
5	APR	90	Tuntas	80	Tuntas

6	CAM	80	Tuntas	80	Tuntas
7	FA	80	Tuntas	80	Tuntas
8	FAF	80	Tuntas	80	Tuntas
9	FTM	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
10	GOS	80	Tuntas	90	Tuntas
11	HAI	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
12	KA	55	Tidak Tuntas	80	Tuntas
13	KSP	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
14	LJS	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
15	MAPF	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16	MRPA	80	Tuntas	80	Tuntas
17	MZP	90	Tuntas	80	Tuntas
18	MRP	80	Tuntas	80	Tuntas
19	MAA	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
20	MAP	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
21	MAA	80	Tuntas	100	Tuntas
22	MDA	65	Tuntas	70	Tuntas
23	MDL	65	Tuntas	80	Tuntas
24	NA	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
25	NAAP	80	Tuntas	80	Tuntas
26	NS	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
27	O	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
28	RRP	50	Tidak Tuntas	100	Tuntas
29	RR	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
30	RS	70	Tuntas	80	Tuntas
31	RPW	80	Tuntas	90	Tuntas
32	RAA	80	Tuntas	100	Tuntas
33	SAK	70	Tuntas	80	Tuntas
34	S	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
35	SOAD	80	Tuntas	80	Tuntas
36	YRS	70	Tuntas	70	Tuntas
Jumlah Nilai		2380		2930	
Rata-Rata Nilai		66,11		81,38	
Jumlah Siswa Tuntas		19		33	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		17		3	

Dilihat dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada implementasi tindakan dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik dengan menerapkan media open the box. Dari data dokumentasi hasil tes akhir dari masing-masing siklus dapat diketahui pada siklus 1 nilai rata-rata peserta didik yakni 66,11 dengan presentase ketuntasan sebesar 52,7% yaitu sebanyak 19 peserta didik yang tuntas dan 17 orang peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus 2 mengalami peningkatan 38,9% dibandingkan

dengan siklus 1 sebelumnya. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus 2 yakni sebesar 81,38 dengan presentase ketuntasan 91,6% yaitu 33 orang peserta didik yang tuntas dan 3 orang peserta didik yang tidak tuntas. Dengan demikian penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus 3 karena penelitian tindakan kelas telah berhasil dan telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik diatas KKM (75,00) sebanyak lebih dari 75%.

Kemudian berdasarkan hasil pengamatan dari kedua observer yakni JS dan H aktivitas guru dan siswa saat poses pembelajaran dapat dilihat ada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Observer	Penilaian Siklus 1		Penilaian Siklus 2	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa
JS	18	17	22	21
H	16	17	22	22
Jumlah Skor	17	17	22	21,5
Rata-Rata Nilai	2,8	2,8	3,6	3,5
Tingkat Kategori	Cukup Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran open the box pada siklus pertama aktivitas guru mendapatkan skor sebesar 17 dan rata-rata sebesar 2,8 (70%) dengan tingkat kategori cukup baik, kemudian siswa mendapatkan skor sebesar 17 dan rata-rata sebesar 2,8 (70%) dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus 2 guru mendapatkan jumlah skor sebesar 22 dan rata-rata sebesar 3,6 (90%) dengan tingkat kategori sangat baik. Kemudian siswa pada siklus 2 mendapat skor sebesar 21,5 dengan rata-rata sebesar 3,5 (87,5%) dengan tingkat kategori baik. Jadi dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa setiap dari tindakan yang dilakukan selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

B. Pembahasan

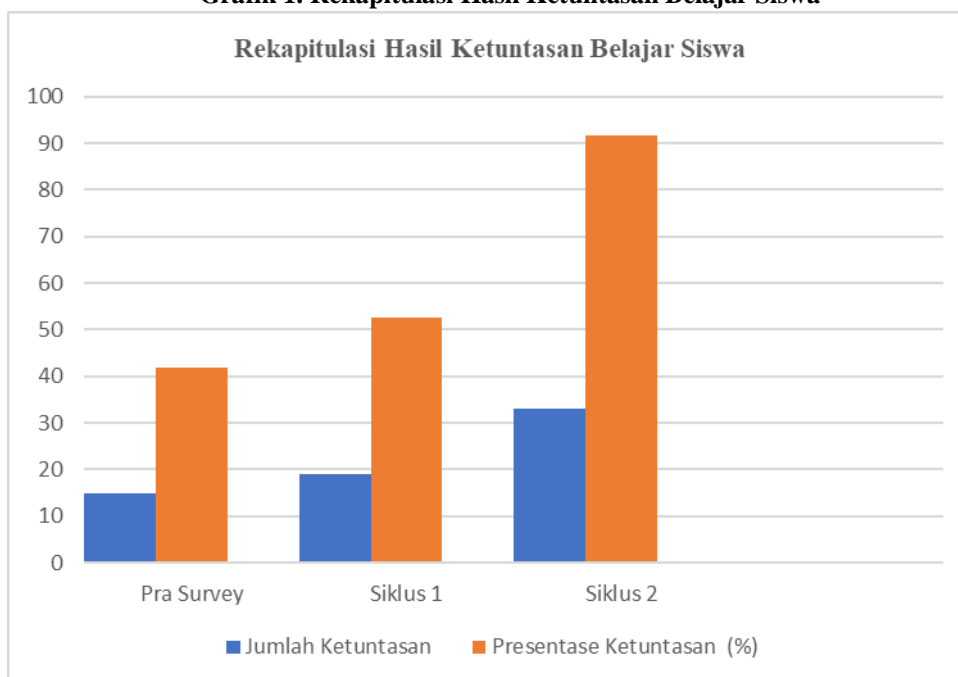
Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VII.5 SMP Negeri 38 Palembang tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian tindakan kelas tersebut dilakukan dalam dua siklus yakni siklus 1 dan siklus 2. Indikator keberhasilan dalam penelitian tersebut adalah apabila rata-rata hasil tes ≥ 65 dan mencapai target sebanyak 75%. Sebelum diadakan tindakan siklus 1 dan siklus 2, terlebih dahulu peneliti melaksanakan kegiatan pra siklus. Kegiatan pra siklus ini dilaksanakan seperti biasanya yang hanya menggunakan power point pada proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik didapatkan dari 35 peserta didik, hanya 15 orang yang berhasil mendapatkan nilai diatas KKM yang jika dipresentasikan hanya 41,7% yang memiliki nilai tuntas.

Kemudian setelah melaksanakan kegiatan pra siklus, penelitian dilanjutkan pada siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan media pembelajaran berbasis in the box. Dari penelitian yang dilakukan selama 2 siklus tersebut mendapatkan hasil sebagai berikut. Pada siklus pertama aktivitas guru mendapatkan skor sebesar 17 dan rata-rata sebesar 2,8 dengan tingkat kategori cukup baik, kemudian siswa mendapatkan skor sebesar 17 dan rata-rata sebesar 2,8 dengan kategori cukup baik. Sedangkan pada siklus 2 guru mendapatkan jumlah skor sebesar 22 dan rata-rata sebesar 3,6 dengan tingkat kategori sangat baik. Kemudian siswa pada siklus 2 mendapat skor sebesar 21,5 dengan rata-rata sebesar 3,5 dengan tingkat kategori baik. Jadi dari penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa setiap dari tindakan yang dilakukan selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Selanjutnya pada siklus 1 nilai rata-rata peserta didik yakni 66,11 dengan presentase ketuntasan sebesar 52,7% yaitu sebanyak 19 peserta didik yang tuntas dan 17 orang peserta didik yang tidak tuntas. Pada siklus 2 mengalami peningkatan 38,9% dibandingkan dengan siklus 1 sebelumnya. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus 2 yakni sebesar 81,38 dengan presentase ketuntasan 91,6% yaitu 33 orang peserta didik yang tuntas dan 3 orang peserta didik yang tidak tuntas. Dengan demikian penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus 3 karena penelitian tindakan kelas telah berhasil dan telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta

didik diatas KKM (65,00) sebanyak lebih dari 75%. Adapun presentase hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Ketuntasan Belajar Siswa



4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilaksanakan dan melalui data-data yang diperoleh, baik dari hasil tes akhir siklus dan lembar observasi untuk peserta didik dan guru, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran open the box, hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari presentase ketuntasan siklus 1 sebesar 52,7% (19 orang peserta didik tuntas dari 36 orang peserta didik) dengan presentase observasi aktivitas peserta didik sebesar 70% (Cukup Baik) dan aktivitas guru 70% (Cukup Baik). Sedangkan di siklus 2 meningkat menjadi 91,6% (33 peserta didik tuntas dari 36 orang peserta didik. dengan presentase observasi aktivitas peserta didik sebesar 87,5% (Sangat Baik) dan aktivitas guru 90% (Sangat Baik).

DAFTAR PUSTAKA

- Sitepu, E. M. R., Nainggolan, J. A., & Lumbansiantar, R. A. (2023). Urgensi Bagi Pendidikan di Negera Indonesia yang sedang Berkembang. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 4(1), 100-108.
- Noe, W., Hasmawati, H., & Rumkel, N. (2021). Pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana pendidikan karakter menurut pemikiran Udin S. Winataputra. *Untirta Civic Education Journal*, 6(1).
- Mahpudz, A., Palimbong, A., & Lande, A. (2020). Menguatkan Nilai Toleransi Mahasiswa Untuk Meneguhkan Jatidiri Sebagai Warga Negara Di Era Global. *Journal of Civics and Moral Studies*, 5(2), 22-32.
- Parikesit, H., Adha, M. M., Hartino, A. T., & Ulpa, E. P. (2021). Implementasi teknologi dalam pembelajaran daring di tengah masa pandemik COVID-19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 545-554.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Kemendikbud. (2020). *Open the Box*. Diakses pada 10 Oktober 2021, dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/06/open-the-box>
- Nafi'ah, T. (2021). *Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo)*.
- Triaswari, F. D., Sutrisno, S., Adiyaksa, W., & Rustiya, S. A. (2023). Aktualisasi Pendidikan Nilai Dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall. *Edupepedia*, 7(1), 38-56.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2019). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. Sage Publications.

- Suryadi, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 228-237.
- Erlande, R. (2024). Akselerasi pendidikan karakter melalui integrasi kearifan lokal dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Journal of Humanities and Civic Education*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.33830/jhce.v2i1.5832>.
- Erlande, R. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dalam PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Erlande, R., & Chotimah, U. (2023, August). The Effect of the Application of the Treffinger Model on Creative Thinking Ability in Pancasila and Civic Education Class VII SMPN 17 Palembang. In 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022) (pp. 496-504). Atlantis Press.