



Analisis Penguatan Karakter melalui Penggunaan Media *Smart Box* pada Siswa Sekolah Dasar

Tiafinola Pramitha Hartanti^{1*}, Sita Isna Malyuna²

tiafinola321@gmail.com^{1*}, sitaisna93@gmail.com²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2}Universitas PGRI Ronggolawe

Received: 09 06 2026. Revised: 10 07 2026. Accepted: 20 07 2026.

Abstract : This study aims to analyze student character through the use of Smart Box media in elementary school students. The study used a descriptive qualitative approach implemented at the UPT SDN Kaligede 2. The research subjects consisted of fourth-grade teachers and fourth-grade students selected using a purposive sampling technique. Data were collected through observation and interviews, then analyzed using the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and conclusions. Data validity was tested through source triangulation and technical triangulation. The results showed that the use of Smart Box media was able to support the strengthening of student character in the aspects of cooperation, responsibility, honesty, and discipline. The character of cooperation was seen through discussion activities, sharing tasks, and helping each other in groups. The character of responsibility was shown through students' sincerity in completing tasks and carrying them out with fun. The character of honesty was seen when students answered questions according to their abilities and obeyed the rules of the game. Meanwhile, the character of discipline was seen through compliance with instructions, game rules, and time management during learning. In addition, the use of Smart Box also increased student engagement and motivation to learn.

Keywords : Character Strengthening, Learning Media, Smart Box.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter siswa melalui penggunaan media *Smart Box* pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan di UPT SDN Kaligede 2. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas empat dan siswa kelas empat yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Validitas data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* mampu mendukung penguatan karakter siswa dalam aspek kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Karakter kerja sama terlihat melalui kegiatan diskusi, berbagi tugas, dan saling membantu dalam kelompok. Karakter tanggung jawab ditunjukkan melalui ketulusan siswa dalam menyelesaikan tugas dan melaksanakannya dengan gembira. Karakter kejujuran terlihat ketika siswa menjawab pertanyaan

sesuai kemampuan dan mematuhi aturan permainan. Sementara itu, karakter disiplin terlihat melalui kepatuhan terhadap instruksi, aturan permainan, dan manajemen waktu selama belajar. Selain itu, penggunaan *Smart Box* juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Penguatan Karakter, Media Pembelajaran, *Smart Box*.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pendidikan sekolah dasar karena berperan dalam membentuk kepribadian, moral, dan perilaku siswa sejak usia dini (Kamila, 2023). Pada tahap perkembangan ini, siswa sedang dalam proses membentuk nilai-nilai dan kebiasaan yang akan memengaruhi perilaku mereka di masa depan. Pendidikan bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademis tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, disiplin, kejujuran, kerja sama, dan kesadaran sosial (Ansori et al., 2021). Pendidikan karakter merupakan landasan penting untuk menumbuhkan perilaku siswa yang berkelanjutan (Erviana & Nugraheni, 2024). Lebih jauh lagi, pendidikan karakter dipahami sebagai suatu proses yang menanamkan nilai-nilai melalui praktik berkelanjutan, memastikan siswa mengembangkan integritas dan karakter yang baik (Wantu et al., 2025). Oleh karena itu, sekolah memainkan peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang mengintegrasikan aspek perolehan pengetahuan dengan aspek pengembangan karakter bagi siswa.

Penerapan pendidikan karakter di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru seringkali mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Nuraeni et al., 2025). Kondisi ini berdampak pada internalisasi nilai-nilai karakter yang kurang optimal dalam kehidupan sehari-hari siswa, seperti sikap bertanggung jawab, kerja sama, disiplin, dan kejujuran (Susanto, 2021). Di era digital dan perkembangan teknologi saat ini, siswa juga dihadapkan pada berbagai pengaruh dari lingkungan dan media yang dapat memengaruhi perilaku mereka (Sagala et al., 2024). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Salah satu inovasi tersebut adalah media pembelajaran berbasis game edukatif, seperti *Smart Box*. Media *Smart Box* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain melalui aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa sekaligus memperkuat nilai-nilai karakter melalui pengalaman langsung.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media dan strategi pembelajaran inovatif dapat mendukung penguatan karakter siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2025) dalam sebuah artikel tentang penanaman pendidikan

karakter pada siswa sekolah dasar, ditemukan bahwa implementasi pendidikan karakter masih belum optimal, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Penelitian (Rahma et al., 2025) menunjukkan penggunaan game edukatif bermuatan nilai moral mampu meningkatkan karakter tanggung jawab siswa sekolah dasar melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian (Nasution et al., 2025) menjelaskan bahwa penguatan karakter merupakan upaya sistematis dalam membentuk siswa agar memiliki perilaku positif bagi diri sendiri maupun lingkungan. Penelitian lain oleh (Kusumayanti et al., 2021) menjelaskan implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar masih menghadapi kendala karena guru mengalami kesulitan dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membahas pendidikan karakter dan penggunaan strategi maupun media pembelajaran inovatif, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2025) lebih menekankan pada pentingnya strategi pembelajaran yang kontekstual dalam implementasi pendidikan karakter, namun belum mengkaji penggunaan media pembelajaran tertentu secara spesifik. Penelitian (Rahma et al., 2025) memang telah membahas penggunaan game edukatif bermuatan nilai moral dalam mendukung karakter tanggung jawab siswa, tetapi belum berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan konkret seperti *Smart Box*. Sementara itu, penelitian (Nasution et al., 2025) lebih menyoroti penguatan karakter sebagai upaya sistematis dalam pembentukan perilaku positif siswa secara umum. Penelitian oleh (Kusumayanti et al., 2021) juga lebih berfokus pada kendala guru dalam menentukan strategi pembelajaran karakter tanpa mengkaji secara mendalam penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu cenderung menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan proses interaksi siswa selama penggunaan media pembelajaran masih belum banyak dianalisis secara mendalam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan media berbasis permainan edukatif seperti *Smart Box* dalam mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, media yang melibatkan aktivitas bermain dan interaksi langsung berpotensi lebih efektif dalam membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat research gap berupa kurangnya penelitian yang secara spesifik menganalisis penguatan karakter siswa melalui penggunaan media *Smart Box* pada siswa sekolah dasar. Itu sebabnya penelitian ini menawarkan solusi melalui penggunaan media *Smart*

Box sebagai media pembelajaran berbasis game edukatif yang mampu mengintegrasikan aktivitas bermain dengan penanaman nilai-nilai karakter.

Melalui penggunaan *Smart Box*, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga secara aktif terlibat dalam kegiatan yang menumbuhkan nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana proses penggunaan media *Smart Box* dapat mendukung pembentukan karakter siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi dan bersifat baru dalam fokusnya, tidak hanya menilai hasil belajar tetapi juga menganalisis proses penguatan karakter siswa melalui penggunaan *Smart Box* sebagai media berbasis permainan edukatif. Lebih lanjut, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan studi pendidikan karakter di sekolah dasar dan kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, aktif, dan bermakna. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang lebih efektif mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk menganalisis secara mendalam proses penguatan karakter siswa melalui penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran di sekolah dasar. Menurut (Sugiyono, 2023), penelitian kualitatif digunakan untuk menguji kondisi alamiah dan menekankan makna daripada generalisasi. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran detail tentang proses interaksi siswa selama penggunaan media *Smart Box* dalam kegiatan pembelajaran. Lingkup penelitian ini meliputi proses penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran dan penguatan karakter siswa sekolah dasar, khususnya nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kejujuran. Penelitian ini berfokus pada analisis proses penguatan karakter siswa melalui penggunaan media *Smart Box* dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di UPT SDN Kaligede 2, dengan subjek penelitian berupa guru kelas empat dan siswa kelas empat yang terlibat langsung dalam penggunaan media *Smart Box* dalam proses pembelajaran.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* (Lenaini, 2021), yaitu memilih informan berdasarkan pertimbangan khusus bahwa subjek memiliki pengalaman dan pemahaman yang relevan dengan fokus penelitian. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti, dibantu oleh instrumen pendukung berupa panduan observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk menganalisis perilaku siswa selama

penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kejujuran. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai proses penggunaan media *Smart Box* dan penguatan karakter siswa selama pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif Miles dan Huberman (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih, memfokuskan, dan mengarahkan data yang diperoleh dari lapangan. Data kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif agar mudah dipahami. Kesimpulan ditarik berdasarkan pola dan temuan yang diperoleh selama penelitian. Validitas data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknis untuk memastikan data yang diperoleh valid dan reliabel (Sugiyono, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter merupakan aspek penting dalam pendidikan yang berkaitan dengan nilai, sikap, dan perilaku yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar melalui proses pembelajaran yang terintegrasi (Zahra et al., 2024). Dalam penelitian ini, penguatan karakter difokuskan pada kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Keempat aspek ini dipilih berdasarkan karakteristik media *Smart Box*, yang mengharuskan siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, mematuhi aturan, dan aktif menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran. Karakter kerja sama dipilih karena aktivitas di *Smart Box* dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa dituntut untuk berkomunikasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Karakter tanggung jawab menjadi fokus karena setiap siswa memiliki kewajiban untuk menjalankan perannya dan menyelesaikan tugas yang diberikan selama permainan. Karakter kejujuran dipilih karena siswa dituntut untuk mengikuti aturan permainan dan menjawab pertanyaan berdasarkan kemampuan mereka tanpa membuat syarat. Sementara itu, karakter disiplin dipilih karena siswa harus mematuhi instruksi, mematuhi aturan permainan, dan mengatur waktu mereka selama kegiatan pembelajaran. Selain relevan dengan karakteristik media *Smart Box*, keempat karakter ini juga merupakan nilai-nilai karakter penting yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar karena berperan dalam membentuk perilaku positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas empat di UPT SDN Kaligede 2 selama penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang pengalaman siswa dan pandangan guru mengenai penggunaan media *Smart Box* dalam mendukung pembentukan karakter siswa. Hasil dari penelitian ini disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator dan Hasil Observasi

No	Aspek yang Dikaji	Indikator	Hasil Pertemuan 1	Hasil Pertemuan 2
1.	Kerja Sama	Berdiskusi dengan kelompok, saling membantu, berbagi tugas, dan menyelesaikan tugas bersama	Semua kelompok berdiskusi menyelesaikan tantangan, namun pembagian tugas belum merata, Kelompok 1 dan 2 masih didominasi 2 siswa aktif pada tahap <i>Examine</i> dan <i>Communicate</i> .	Seluruh kelompok berbagi tugas dan berdiskusi secara merata pada setiap tahap permainan, kekompakan kelompok meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya.
2.	Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas yang diberikan, menjalankan peran dalam kelompok, dan mengikuti kegiatan sampai selesai	Sebagian besar siswa sungguh-sungguh mengerjakan tugas, namun Kelompok 1 dan 2 belum menjalankan peran kelompok yang telah disepakati dengan baik.	Seluruh siswa menjalankan perannya masing-masing dan menyelesaikan tugas pada setiap papan permainan dengan sungguh-sungguh.
3.	Kejujuran	Menjawab sesuai kemampuan sendiri, tidak mencontek, dan mematuhi aturan permainan	Ditemukan indikasi ketidakjujuran, dua siswa Kelompok 2 menghafalkan jawaban kelompok lain, dan Kelompok 4 mencontek saat kelompok lain berdiskusi.	Tidak ditemukan lagi perilaku mencontek, seluruh kelompok menjawab kartu situasi dan kartu kasus sesuai kemampuan masing-masing.
4.	Disiplin	Mematuhi instruksi guru, menaati aturan permainan, dan mengelola waktu dengan baik	Seluruh kelompok menaati instruksi dan giliran bermain, namun Kelompok 1 dan 2 masih kesulitan mengelola waktu (menyelesaikan permainan dengan waktu mepet).	Seluruh kelompok mampu mengelola waktu dengan baik dan semakin tertib mengikuti aturan pada setiap tahap permainan.

Berdasarkan observasi pada dua pertemuan serta wawancara dengan guru dan siswa, penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan karakter sepanjang proses pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Seperti

disajikan pada tabel 1., terjadi peningkatan pada seluruh aspek karakter dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua seiring siswa menjadi terbiasa dengan aturan dan mekanisme permainan. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang membutuhkan interaksi sosial, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan kolaboratif, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru kelas IV turut menginformasi hal ini, menyatakan “*Smart Box* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran, selain itu saya juga melihat adanya perubahan pada sikap siswa, mereka mulai bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugasnya, mengikuti aturan permainan, dan berusaha jujur saat menyelesaikan tantangan.” Temuan ini sejalan dengan pendapat (Ansori et al., 2021) yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan akademis tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti tanggung jawab, disiplin, kejujuran, kerja sama, dan kesadaran sosial.

Karakter kerja sama adalah kemampuan siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama dalam kegiatan pembelajaran (Mulyani et al., 2021). Pada pertemuan pertama, seluruh kelompok berdiskusi menyelesaikan tantangan dalam *Smart Box*, meskipun pembagian tugas belum merata, pada tahap *Examine* dan *Communicate*, Kelompok 1 dan 2 masih didominasi oleh dua siswa yang aktif menjawab sementara anggota lain hanya mengamati. Pada pertemuan kedua, kondisi ini membaik secara nyata: seluruh kelompok berbagi tugas dan berdiskusi secara merata pada setiap tahap permainan. Hasil wawancara dengan guru kelas IV memperkuat temuan ini, guru menyampaikan “Anak-anak yang sebelumnya hanya diam atau menunggu temannya menjawab, mulai ikut berdiskusi dengan kelompoknya”. Siswa juga mengungkapkan bahwa kerja sama membuat permainan terasa lebih menyenangkan, sebagaimana disampaikan salah satu siswa (S2), “Aku suka, bisa main sama teman.” Temuan ini menunjukkan bahwa *Smart Box* mampu memfasilitasi pembentukan karakter kooperatif melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial langsung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ansori et al., 2021) yang menyebutkan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan kemampuan sosial siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang mengatakan kegiatan permainan dalam pembelajaran dapat membentuk karakter sosial seperti kerjasama dan komunikasi antar siswa sekolah dasar (Rizky et al., 2024).

Karakter tanggung jawab berhubungan langsung dengan pemahaman siswa dalam menjalankan tugas dan kewajiban mereka baik sebagai individu maupun dalam kelompok

(Farid, 2023). Hasil observasi pertemuan pertama menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sungguh-sungguh mengerjakan tugas pada setiap papan permainan, namun Kelompok 1 dan 2 belum menjalankan peran yang telah disepakati dengan baik. Pada pertemuan kedua, seluruh siswa menjalankan perannya masing-masing dan menyelesaikan permainan sesuai batas waktu yang ditentukan. Guru juga menyampaikan "Setiap anak berusaha mengerjakan bagian yang menjadi tanggung jawabnya." Kondisi ini mendukung pendapat (Erviana & Nugraheni, 2024) bahwa pendidikan karakter merupakan landasan penting untuk menumbuhkan perilaku positif yang berkelanjutan. Penelitian lain juga mengindikasikan bahwa pemanfaatan media edukasi yang interaktif dan berbasis permainan berdampak pada perkembangan karakter siswa, termasuk rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas (Yasmin et al., 2024).

Karakter kejujuran mencerminkan sikap berkata dan bertindak sesuai dengan fakta serta tidak melakukan kecurangan dalam proses pembelajaran (Risa et al., 2021). Pada pertemuan pertama, observasi menemukan beberapa kasus ketidakjujuran, dua siswa pada Kelompok 2 terlihat menghafalkan jawaban kelompok lain, dan Kelompok 4 melakukan kegiatan mencontek saat kelompok lain berdiskusi. Pada pertemuan kedua, tidak ditemukan lagi perilaku tersebut; seluruh kelompok menjawab kartu situasi dan kartu kasus sesuai kemampuan masing-masing tanpa melihat jawaban kelompok lain. Hasil wawancara siswa turut menunjukkan pemahaman mereka atas pentingnya kejujuran; salah satu siswa (S2) menyampaikan, "Harus jujur, nggak boleh lihat jawaban teman." Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Wantu et al., 2025) yang melaskan bahwa pendidikan karakter merupakan proses penanaman nilai melalui pembiasaan yang dilakukan secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa kejujuran dapat berkembang secara alami melalui pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membentuk karakter siswa, termasuk kejujuran, melalui aktivitas pembelajaran interaktif dan kontekstual (Timur et al., 2024).

Karakter disiplin berhubungan dengan kapasitas siswa untuk mengikuti ketentuan, mengatur waktu, dan berperilaku teratur saat proses pembelajaran (Tarsan et al., 2022). Pada pertemuan pertama, seluruh kelompok memperhatikan penjelasan guru dan menaati giliran bermain, namun Kelompok 1 dan 2 masih kesulitan mengelola waktu sehingga menyelesaikan permainan dengan waktu yang mepet. Pada pertemuan kedua, seluruh kelompok mampu mengelola waktu dengan baik, bahkan semakin berlomba-lomba untuk menyelesaikan permainan dalam waktu yang lebih cepat. Wawancara dengan siswa turut menunjukkan kesadaran mereka terhadap pentingnya disiplin, salah satu siswa (S4) menyampaikan, "Kalau

ikut aturan, mainnya jadi enak dan nggak ribut." Hal ini menunjukkan media *Smart Box* tidak hanya berfungsi untuk alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk perilaku disiplin siswa. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat (Kamila, 2023) yang menyatakan pendidikan karakter memiliki peran penting dalam membentuk perilaku siswa sejak usia dini, serta (Sopyani et al., 2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu kognitif tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan perilaku disiplin dalam kegiatan pembelajaran.

Selain memperkuat karakter siswa, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Box* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Pada pertemuan pertama, keterlibatan siswa belum merata dan hanya kelompok 3 yang aktif bertanya kepada guru dan aktif membaca serta menentukan jawaban pada tahap *Examine*, sementara kelompok lain cenderung pasif. Pada pertemuan kedua, seluruh kelompok aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat penuh dalam setiap tahap permainan. Guru kelas IV menyampaikan bahwa "selama kegiatan berlangsung, mereka terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena merasa belajar sambil bermain, jadi hampir semua siswa ikut terlibat." Wawancara dengan siswa turut menunjukkan antusiasme mereka, seperti disampaikan salah satu siswa (S4), "Seru, pengen main lagi," dan siswa lain (S3) menyebutkan bahwa "Belajarnya jadi nggak bosan." Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media *Smart Box* dalam pembelajaran dapat mendukung penguatan karakter siswa sekolah dasar, khususnya dalam bidang kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Ciri-ciri karakter ini terlihat melalui aktivitas siswa selama pembelajaran, seperti diskusi, berbagi tugas, menyelesaikan tanggung jawab kelompok, mematuhi aturan permainan, dan mengikuti instruksi. Penggunaan *Smart Box* juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, *Smart Box* dapat menjadi media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang efektif untuk mendukung pembentukan karakter sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ansori, Y. Z., Nahdi, D. S., & Saepuloh, A. H. (2021). Menumbuhkan Karakter Hormat dan Tanggung Jawab Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 599–605. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1120>
- Erviana, E. H., & Nugraheni, N. (2024). Pendidikan Berkualitas dalam Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 156–164. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.1019>
- Farid, F. (2023). Pengembangan Karakter Tanggung Jawab Siswa melalui Penguatan Aktivitas Guru di dalam Kelas. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14, 114–121. <https://doi.org/10.21831/jpka.v14i2.57985>
- Kamila, A. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Moral dalam Membina Karakter Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(5), 321–338. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/535>
- Kusumayanti, N. P., Khairunnisa, & Jiwandono, I. S. (2021). Analisis Strategi Guru dalam Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas IV SDN 16 Cakranegara. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(1), 103–118. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v21i1.6667>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.4075>
- Mulyani, A. S., Nurishlah, L., & Tarigan, L. F. B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602>
- Nasution, A. Z. I., Firman, F., & Nurfarhanah, N. (2025). Budaya Sekolah dalam Penguatan Karakter Disiplin Siswa: Kajian Sistematis tentang Pendekatan dan Implementasinya di Sekolah. *Journal Binagogik*, 12(2), 151–160. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1580>
- Nuraeni, Y., Qanitah, N., Nawafil, L. E., Nurulfadil, W., & Luthfi, M. (2025). Implementasi Problem Based Learning di Sekolah Dasar : Tantangan dan Strategi Mengatasi Siswa Pasif Dalam Pembelajaran. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 6130–6139. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2812>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of*

- Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
<https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rahma, E. S., Fadhllah, F. N., Labibah, S. H., Putri, M. F., & Hayati, A. A. (2025). Strategi Pembelajaran Melalui Game Bermuatan Nilai Moral dalam Membentuk Karakter Tanggung Jawab Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 24447–24454.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30604>
- Risa, E., Aulia, N., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sd sebagai bentuk implementasi pkn. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 43–53. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v2i1.90>
- Rizky, A. N., Komariyah, L., & Rahmat, A. (2024). Pembentukan Karakter Siswa SD melalui Permainan Tradisional pada Pembelajaran Penjas: Systematic Literature Review. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 10(1), 243–252. <https://doi.org/10.24114/jpor.v10i01.61081>
- Sagala, K. P., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 06(1), 1–8.
<https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>
- Saputri, S., Ardivanto, A., & Rofian. (2025). Penanaman Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 0738(1), 166–173.
<https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2293>
- Sopyani, P., Ifana, S. R., & Sutiah. (2025). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran ICT pada Pembelajaran PAI terhadap Pendidikan Karakter. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 15(1), 73–95.
<https://doi.org/10.22373/jm.v15i1.24420>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>
- Tarsan, V., Saman, H., Helmon, A., & Sumardi, V. (2022). Upaya guru dalam membentuk karakter disiplin siswa di sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 3(1).
<https://doi.org/10.36928/jlpd.v3i1.2051>
- Timur, M. P., Purbosari, P. M., & Siwi, D. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(2), 586–610. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i2.2299>
- Wantu, A. W., Hamim, U., Adjie, Z., & Mustafa, F. (2025). Penguatan Pendidikan Karakter

Bagi Siswa SMK Negeri 3 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(3). <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i3.1624>

Yasmin, R., Rejeki, S., & Winata, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dengan Permainan Lokal dalam Penguatan Karakter pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 357–367. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2443>

Zahra, T. A., Dewi, R. K., Lestari, D. A., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook "Karakter Anak Bangsa, Indonesia Beradab" untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 615–623. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6998>