

IJEMD



INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATION METHODS DEVELOPMENT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

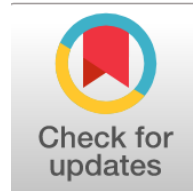
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Interactive Illustrated Reading Box Media for Primary School Character Education: Media Kotak Bacaan Bergambar Interaktif untuk Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar

FERI TIRTONI, feritirtoni@umsida.ac.id (*)

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Richmatul Jannah, feritirtoni@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Education plays an indispensable role in national progress by cultivating independent, educated, and ethical citizens. Specific Background In the Indonesian primary education context, early cultivation of civic values through physical instructional media is essential to build strong character traits like mutual cooperation and tolerance. Knowledge Gap However, conventional teaching methods often struggle to address current moral crises due to a lack of highly engaging visual tools that seamlessly integrate physical elements with digital assets. Aims This study designs an interactive visual learning tool named Smart Box to improve student understanding of national principles. Results The developed square-shaped visual medium features four functional sides incorporating storytelling, matching stickers, and dice games, while successfully integrating quick-response barcodes for digital ice-breaking videos and daily application lessons. Novelty The unique value of this media lies in its multi-sided, handmade physical architecture combined with mobile-scannable digital links that prompt active physical participation. Implications This innovative approach offers an actionable solution for educators to deliver moral education dynamically, transforming passive learning into an immersive classroom experience.

Keywords: Character Education, Learning Media, Primary School, Smartbox, Visual Tools

Key Findings Highlights

The multi-sided physical media successfully engages students through interactive games, storytelling, and tactile sticker-matching activities.

Quick-response barcode integration seamlessly bridges physical classroom tools with digital video lessons and dynamic ice-breaking exercises.

The handmade four-layered layout provides a structured, highly visual framework for delivering moral and national value systems.

Published date: 2026-02-10

I. DESKRIPSI PRODUK

Pendidikan ialah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemajuan dan keberhasilan suatu negara [1]. adanya pendidikan lanjutan akan membantu masyarakat mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi perubahan yang terjadi, termasuk perkembangan dunia pendidikan [2]. Pendidikan menginspirasi anak-anak diseluruh negeri menjadi individu yang mandiri, terdidik, dan berbudi pekerti yang baik [3]. Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa[4]. Sebagai ideologi negara pancasila tidak hanya sebagai landasan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara juga menjadi pendoman dalam bertindak, berfikir[5]. Pendidikan pancasila sangat dibutuhkan untuk ditanamkan sejak dini, terutama dalam dunia pendidikan baik formal dan non formal [6]. Pendidikan pancasila bertujuan untuk menanamkan dan membentuk pemahaman terhadap nilai-nilai kebangsaan contohnya seperti gotong royong, menghargai hak memeluk agama yang dianut, toleransi, bermusyawarah dan keadilan dalam bermasyarakat [7]. Melalui pendidikan ini diharapkan dapat terciptanya bibit-bibit bermoral baik di era krisis moral saat ini [8].

Smart Box ialah alat visual berbentuk persegi yang terdiri dari empat sisi yang berisi kartu bergambar atau kartu kata -kata [9]. Setiap bagian mencakup aktivitas seperti mendongeng, dengan dadu. Mencocokkan stiker dengan gambar[10]. Media ini dapat membantu proses pembelajaran secara aktif dengan pendekatan interaktif dan menarik. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan [8]. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran salah satunya pancasila menjadi lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak dengan kombinasi elemen visual, aktivitas praktis, sangat cocok digunakan di kelas atau dalam kegiatan edukatif luar kelas [11]. Media ini juga bisa dikombinasi dengan perangkat lunak seperti barcode untuk materi[12].

Media Pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari guru kepada siswanya [7]. sehingga proses pembelajaran menjadi efektif , menarik dan mudah dipahami[13] . Media pembelajaran juga dapat memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang sulit karena dengan media pembelajaran menarik [14]. minat siswa belajar, meningkat daya ingat siswa dan juga menghemat waktu dan tenaga dalam penyampaian materi [15].

II. ISI PRODUK

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

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

Cara penggunaan media smartbox pancasila :

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



Figure 1.

Gambar 1. Tampilan 1 “ cover smartbox “



Figure 2.

Gambar 2. Tampilan 2



Figure 3.

Gambar 3. Halaman 1 “ Ice breaking dan Materi “



Figure 4.

Gambar 4. Halaman 2 “ Soal Menempel “



Figure 5.

Gambar 5. Halaman 3 " soal stick bergambar "



Figure 6.

Gambar 6. Halaman 4 “ Bermain Dadu “

References

1. U. Dwijendra, A. Rambu, B. Roni, U. Dwijendra, and R. J. Kristiana, “Pendidikan Karakter Di Indonesia Dalam Berbagai Perspektif (Definisi, Tujuan, Landasan dan Prakteknya),” vol. 2, no. 2, pp. 61-73, 2024.
2. H. Hanifah, K. dewi Ressi, and R. C. S. Kamala, Pendidikan Pancasila Buku Siswa Kelas III. Jakarta, Indonesia: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.
3. A. Primary and B. Secondary, “Analysis of Interactive Learning Materials in Modern Education,” vol. 09, pp. 533-542, 2024.
4. I. Ikhsan, “Pengaruh Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar,” Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat, vol. 2, no. 2, pp. 156-163, 2024.
5. K. M. Eliza, S. Sari, S. Hellenia, F. Tianasati, and Z. Hasan, “Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Ideologi Negara Dalam Kehidupan Masyarakat Di Era Globalisasi,” Journal of Law and Nation, vol. 3, no. Mei, pp. 341-350, 2024.
6. A. Fauqi, “Pengaruh Media Smart box terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar,” Jurnal Pendidikan Dasar, vol. 2, pp. 11-16, 2025.
7. D. R. Pramudya and H. P. Paksi, “Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar,” Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, pp. 1090-1104, 2024.
8. A. P. Maradika, E. Kumalasari, W. A. Azizah, S. T. Widodo, and A. Nurkhikmah, “Pengaruh Media Smart Box Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sd Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila,” Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, vol. 09, pp. 1-15, 2023.
9. S. Aminah and E. Yusnaldi, “Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah,” Jurnal Kependidikan, vol. 13, no. 3, pp. 3077-3086, 2024.
10. W. F. Sari, B. Hermansah, and I. R. Ayu, “Pengaruh Media Stik Es Krim Terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Bilangan Bulat,” Social Science Academic, vol. 2, no. 2, pp. 1-8, 2024.
11. A. N. Maghfiroh, M. F. E. H. Daksana, and S. N. Salma, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar,” Griya Journal of Mathematics Education and Application, vol. 4, no. 1, pp. 55-64, 2024.
12. W. Okta, Y. Arni, R. Ulandari, A. E. Meliana, and S. Wahyuni, “Pengembangan Media Smart Box Terhadap Pembelajaran Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila di SD Negeri 165 Palembang,” Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, vol. 6, no. 3, pp. 22-31, 2025.
13. M. Y. Kurniansyah, H. Masya, and N. Kholifah, “Penggunaan Media Gambar untuk Mengetahui Motivasi Belajar Matematika Anak Usia Dini,” Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, vol. 1, no. 1, pp. 1-17, 2024.
14. A. Khairunnisa and T. W. Apoko, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar,” Jurnal Kewarganegaraan, vol. 20, no. 2, p. 191, 2023.
15. M. Pelajaran, B. Indonesia, and T. Kendal, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,” Jurnal Pengembangan Media, vol. 09, no. 1, pp. 1455-1466, 2024.