



## Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Keragaman (KOPIHAKI) Pada Materi Hak dan Kewajiban Untuk Kelas IV SD Negeri Mojo

Medania, Frans Aditia Wiguna, Kukuh Andri Aka

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[Medaniaa02@gmail.com](mailto:Medaniaa02@gmail.com), [frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup> [Kukuh.andri@unpkediri.ac.id](mailto:Kukuh.andri@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This study aims to develop a learning media in the form of a Smart Box (Kotak Pintar) for the subject of Pancasila and Civic Education (PPKn) in class IV-A at SD Negeri Mojo, specifically for the topic of rights and obligations. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results show that the developed media is highly valid. The media validity test yielded a percentage of 86%, while the content/material validation test also resulted in 86%. The practicality test of the media indicated it is highly practical. The teacher response questionnaire showed a percentage of 86%, while the student response questionnaire showed a percentage of 93.3%. Meanwhile, the effectiveness test showed that the media is highly effective and capable of improving students' understanding. A limited trial conducted on 6 students resulted in a 100% score, while a broader trial yielded a percentage of 91.6%. Therefore, the "Kotak Pintar" (KOPIHAKI) learning media is considered effective and suitable for use in the learning process.

**Keywords:** learning media, Smart Box (KOPIHAKI), rights and obligations, PPKN, media development

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk Kotak Pintar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas IV-a Sd Negeri Mojo, khususnya pada materi hak dan kewajiban. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Hasil validasi uji kevalidan media mendapatkan hasil persentase 86%, sedangkan hasil uji validasi materi mendapatkan hasil persentase sebesar 86%. Hasil uji coba kepraktisan media dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 86%, sedangkan angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 93,3%. Sementara itu hasil uji keefektifan menyatakan bahwa media yang dinyatakan sangat efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 6 siswa mendapatkan persentase sebesar 100%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan persentase 91,6%. Maka media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dikatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, kotak pintar (KOPIHAKI), hak dan kewajiban, PPKN, pengembangan media



## PENDAHULUAN

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan proses belajar yang melibatkan peserta didik dan guru. Proses pembelajaran ini terdiri dari berbagai komponen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat bergantung ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung. Pendidikan Menurut Kurniawan dan Wulandari, (2017) Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara, hal ini karena pendidikan merupakan proses budaya yang bertujuan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Artinya, pendidikan di sekolah merupakan proses yang terencana dan mempunyai tujuan, sehingga segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Melalui proses pendidikan terencana diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar yang kondusif serta proses belajar yang menyenangkan, dengan tujuan peserta didik dapat mengembangkan potensi diri. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk usaha pendewasaan serta perubahan melalui pembelajaran yang telah dilakukan manusia secara sadar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam dunia Pendidikan guru menjadi fasilitator yang penting pada setiap proses pembelajaran. Pendapat diatas didukung oleh Wahyuni, (2020) pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu dengan melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Salah satu pembelajaran yang penting yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang terintegrasi atau terpadu, mata pelajaran PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting guna menjadi bekal siswa untuk menjadi pribadi yang lebih baik di lingkungan masyarakat Sari,dkk (2019). Salah satu pembelajaran yang penting dalam pembelajaran PPKn terutama di jenjang sekolah dasar yaitu hak dan kewajiban.

Hak dan kewajiban menjadi salah satu materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima dan dimiliki semua warga masyarakat, sedangkan kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan sesuai aturan yang berlaku dengan penuh rasa tanggung jawab. Pendidikan kewarganegaraan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak



dan kewajiban dalam belanegara, demi kelangsungan hidup dan kejayaan bangsa dan negara. Artinya peserta didik diharapkan menjadi warga negara yang tahu dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif perlu digunakannya media pembelajaran. Menurut Ramadani, (2023) Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru bertindak sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat guna. Penggunaan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang tidak familiar, media pendidikan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang tidak familiar dan sulit. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menampilkan bahan ajar pada semua muatan pembelajaran, salah satunya pada muatan pembelajaran PPKn hal tersebut akan teratasi dengan menciptakan media pembelajaran yang akan menyampaikan pesan kepada siswa dan akan mudah memahami materi dengan baik. Media pembelajaran biasanya digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Mojo Kabupaten Kediri pada tanggal 17 Desember 2024 diketahui ketika guru mengajar guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan Hak dan Kewajiban saat pembelajaran berlangsung. Dan sumber belajar yang digunakan guru hanya buku pendamping siswa. Kemudian juga kurangnya variasi media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas karena guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar cetak. Sehingga, pada saat proses pembelajaran siswa kurang memahami materi hak dan kewajiban. Siswa juga cepat merasa bosan dan cenderung pasif pada saat guru menjelaskan materi hak dan kewajiban. Ketika hanya menggunakan media gambar cetak pada pembelajaran dikelas.

Kemudian berdasarkan dari hasil wawancara bersama guru kelas IV-a yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV-a SDN Mojo peneliti menemukan adanya permasalahan bahwa kebanyakan siswa masih masih sulit dalam memahami materi hak dan kewajiban. Kebanyakan siswa masih bingung terkait pengertian hak dan kewajiban. Hal ini dibuktikan dengan tes yang telah dilakukan pada materi Hak dan Kewajiban untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Dari hasil tes soal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa 70% dari 30 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Kondisi iji menandakan bahwa kurangnya pemahaman siswa terkait materi Hak dan Kewajiban.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar peneliti ingin menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang disampaikan oleh guru, yaitu materi hak dan kewajiban. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu memperjelas konsep



yang sulit dipahami oleh peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan secara lebih interaktif dan menarik.

Media pembelajaran kotak pintar menurut Basori (2020) adalah alat yang berbentuk kotak yang di dalamnya terdapat kartu bergambar dan kata-kata yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan menarik perhatian anak agar proses belajar menjadi lebih menarik. Menggunakan media dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam mengajar, karena media sebagai alat bantu ketika mengajar dan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Sehingga media pembelajaran menjadi salah satu cara dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, yang menyenangkan dan media yang dapat mengfasilitasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga peneliti termotivasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media Kotak Pintar. Media kotak pintar adalah media pembelajaran berbentuk kotak atau balok yang didesain menarik dan berisi alat bantu belajar seperti kartu gambar, kata-kata, atau alat peraga lain, yang berfungsi untuk memudahkan penyampaian materi, meningkatkan motivasi, serta membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, media pembelajaran kotak pintar terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Fais, dkk (2019) menunjukkan penggunaan media kotak pintar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Jannah, dkk (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan media kotak pintar dikatakan praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu Kristanto, dkk (2024) pada penelitiannya juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran kotak pintar dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas yaitu media pembelajaran kotak pintar dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kotak pintar pada materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn. Menurut pendapat dari Kustandi & Darmawan, (2020) tujuan digunakannya pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses belajar dari fungsi menyampaikan dengan jelas sehingga tujuan pelajaran tercapai dengan baik. Dengan menggunakan media ini dapat memberikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif,



sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PPKn. Dengan menggunakan media pembelajaran yang rill atau nyata, siswa lebih mudah dalam memahami apa yang telah disampaikan oleh guru.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015) model penelitian *Reasearch and Development* (R&D) adalah model pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan suatu media pada pembelajaran PKN, yang bernama Kotak Pintar (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban di kelas IV-a SD Negeri Mojo. Penelitian meliputi proses pengembangan, validasi produk dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu prouk yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah desain instruksional yang menekankan pada pembelajaran individu, bersifat sistematis, mencakup tahap-tahap jangka pendek maupun jangka panjang, serta menerapkan pendekatan sistematis terhadap proses belajar. Alasan peneliti memilih model ADDIE karena model ini termasuk model pengembangan yang sederhana, mudah dipahami dan sistematis dibandingkan model pengembangan lainnya. Dimana langkah-langkah pada model ADDIE ini mencakup 5 langkah yakni, *analyssis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Langkah ini memiliki tahap evaluasi di mana peneliti dapat memperbaiki kekurangan pada media, sehingga pengembangan yang dilakukan bersifat sistematis dan dapat membantu peneliti dalam memastikan media yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan siswa. Pada penelitian ini dikembangkan produk berupa media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mojo yang berlokasi di Jl. Raya Mojo No. 57, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan berlangsung selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya mulai bulan Februari hingga Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-a yang berjumlah 30 orang serta guru mata pelajaran PPKn. Selain itu, dua orang ahli juga dilibatkan dalam proses validasi, yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba media dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 6 siswa, dan uji coba skala luas dengan melibatkan 22 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik yaitu meliputi observasi, wawancara dan tes evaluasi. Proses pengumpulan data ini dilakukan untuk menggali informasi yang relavan dan memastikan bahwa data yang diperoleh valid serta dapat memberikan gambaran yang komprehensif terkait pengembangan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dalam pembelajaran PPKn. Langkah pertama yang



dilakukan peneliti adalah observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data langsung tentang penerapan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dalam pembelajaran PPKn di kelas IV-a SD Negeri Mojo. Peneliti mengamati interaksi antara guru dan siswa, penggunaan media selama proses pembelajaran, serta respons siswa terhadap media yang digunakan. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada guru di kelas IV-a SD Negeri Mojo. Ujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan pandangan langsung dari pengguna utama media tersebut mengenai kelebihan, kekurangan, dan efektivitas media dalam menunjang pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban dalam pembelajaran PPKn. Data ini diperkuat dengan dilakukannya tes evaluasi kepada siswa terkait kemampuan pemahaman siswa pada materi keragaman budaya sebelum diberlakukannya media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI).

Setelah itu, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi melalui angket. Angket tersebut terdiri dari beberapa indikator yang mengukur aspek teknis, kebahasaan, dan interaktivitas media. Selanjutnya, dilakukan uji coba media kepada siswa dan guru dengan menggunakan angket kepraktisan untuk mengetahui sejauh mana media ini mudah digunakan dan dipahami. Terakhir, untuk mengukur keefektifan media, peneliti memberikan tes berupa soal evaluasi kepada siswa untuk melihat peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI).

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Teknis analisis data dilakukan untuk mengelola data yang diperoleh dari validasi ahli dan uji coba pengembangan materi pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI). Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitiannya. Masukan dan saran akan diberikan dari ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

### 1. Angket Validasi

Data hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh kemudian akan dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun data yang akan di analisis yaitu data kevalidan produk, data kepraktisan produk serta data keefektifan produk. Data kevalidan produk akan dianalisis dengan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ahli media}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis data kevalidan dan kepraktisan selanjutnya akan dikonfersikan pada tabel 1 tentang kriteria kevalidan untuk menentukan tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Kevalidan Media

Percentase (%)	Kategori
----------------	----------



<b>86.00 – 100.00</b>	Sangat Valid, sangat baik untuk digunakan
<b>71.00 – 85.00</b>	Valid, boleh digunakan dengan revisi kecil
<b>56.00 – 70.00</b>	Cukup Valid, boleh digunakan setelah revisi besar
<b>41.00 – 55.00</b>	Kurang Valid, tidak boleh digunakan
<b>25.00 – 40.00</b>	Tidak Valid, tidak boleh digunakan

Akbar (2022)

## 2. Angket Kepraktisan

Kemudian data hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh akan dianalisis melalui angket respon guru dan siswa untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Adapun data yang akan di analisis yaitu data kevalidan produk, data kepraktisan produk serta data keefektifan produk. Data kevalidan produk akan dianalisis dengan rumus berikut :

### a. Data respon guru

Analisis data pada angket respon guru yang ditunjukkan guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) yang di kembangkan. Analisis data dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada aspek evaluasi dengan memberikan nilai sebenarnya. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

### b. Data respon siswa

Analisis data pada angket respon siswa yang ditunjukkan guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) yang di kembangkan. Analisis data dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada aspek evaluasi dengan memberikan nilai sebenarnya. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis data kevalidan dan kepraktisan selanjutnya akan dikonfersikan pada tabel 1 tentang kriteria kepraktisan untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Pedoman Penilaian Kevalidan Ahli Materi

Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan
<b>86.00 – 100.00</b>	Sangat praktis, sangat baik untuk digunakan
<b>71.00 – 85.00</b>	Praktis, boleh digunakan dengan revisi kecil
<b>56.00 – 70.00</b>	Cukup praktis, boleh digunakan setelah revisi besar
<b>41.00 – 55.00</b>	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
<b>25.00 – 40.00</b>	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

Akbar (2022)

## 3. Angket Keefektifan



Informasi kelayakan pembelajaran dapat diperoleh melalui hasil belajar setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran dengan mengikuti test sebanyak 15 soal. Dengan asumsi hasil belajar yang dicapai dapat melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, maka pengembangan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) efektif untuk digunakan. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Persentase ketuntasan (x)} = \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan analisis keefektifan, media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dapat dikatakan efektif apabila skor rata-rata penilaian keefektifan produk memenuhi kriteria efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analyze (Tahap analisis)

Penelitian ini diawali dengan tahap analisis, dimana peneliti mengidentifikasi kondisi sekolah terkait proses pembelajaran untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan media serta kelayakan prproduk media pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI), peneliti juga melakukan observasi awal terhadap kondisi sarana belajar, siswa dan guru serta media yang digunakan sekaligus mengidentifikasi permasalah yang ada disekolah tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kebutuhan peserta dan guru, serta memahami permasalahan pembelajaran yang terjadi. Peneliti juga menyesuaikan media pembelajaran dengan kompetensi dasar yang harus dicapai semua, agar media yang dikembangkan nantinya lebih mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

### 2. Desain (Tahap Perencanaan)

Tahap *design* merupakan tahap yang akan menciptakan sebuah konsep pendukung media yang akan dikembangkan. Dimana pada saat ini peneliti mulai mencari ide mengenai konsep media kotak pintar (KOPIHAKI) untuk dikembangkan, kemudian peneliti merancang suatu bentuk media pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) yang berbeda dengan media permainan kotak pintar (KOPIHAKI) yang telah diciptakan oleh peneliti sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk menyusun atau merancang konten isi dari media pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) secara sistematis. Perancangan yang dilakukan yaitu merancang tujuan instruksional, pemilihan pendekatan, rancangan media permainan kotak pintar (KOPIHAKI).



Gambar 1. Desain Kotak Pintar (KOPIHAKI)

Gambar 2. Tampilan Materi

### 3. Development ((Tahap pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan beberapa langkah, yaitu proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Hasil yang didapat berupa saran dan komentar yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk menganalisis dan merevisi produk yang dikembangkan.

Setelah pembuatan media pembelajaran disetujui oleh dosen pembimbing, maka dilakukan validasi kepada ahli mediadan ahli materi. Media pembelajaran yang sudah direvisi diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian sebagai pedoman untuk layak uji coba terbatas maupun uji coba luas. Validasi media pembelajaran bertujuan untuk menilai beberapa aspek yaitu kevalidan penggunaan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI). Pada tahap ini, validator berperan dalam mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Dalam angket terdapat indikator-indikator penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.



## Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Tabel 3 Hasil uji kelayakan ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai					
			1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang dituju					✓	
		Materi disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa					✓	
2	Penggunaan Media Pembelajaran	Media mudah digunakan saat pembelajaran					✓	
		Petunjuk jelas dan lengkap					✓	
3	Desain Media	Warna, gambar, dan desain mendukung daya tarik media					✓	
		Ukuran dan bentuk media sesuai untuk digunakan di kelas					✓	
		Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik					✓	
4	Ketahanan Media	Media aman/ tidak tajam saat digunakan untuk pembelajaran					✓	
		Media bisa digunakan sesuai kebutuhan pada mata pelajaran					✓	
		Media dapat digunakan dalam waktu jangka panjang					✓	
Jumlah Skor			43					
Skor Maksimal			50					
Presentasi Skor			86%					



## Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Tabel 3 Hasil uji kelayakan ahli materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai					
			1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) dengan Capaian Pembelajaran (CP).					✓	
		Materi Media Pembelajaran Materi Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) yang disajikan sistematis				✓		
		Ketepatan Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban				✓		
2.	Ketepatan Penyajian	Ketepatan materi pada Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI)					✓	
		Ketepatan materi dengan kemampuan siswa pada Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI).				✓		
		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran materi Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI)				✓		
		Materi pada Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI)					✓	
3.	Penulisan dan tata letak	Bentuk tulisan pada Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI)				✓		
		Penyajian materi pada Media Pembelajaran I Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) mendukung siswa untuk aktif.				✓		
		Isi materi Media pembelajaran kotak pintar hak dan kewajiban dengan jenjang pendidikan kelas IV.				✓		
Jumlah Skor			43					
Skor Maksimal			50					
Presentasi Skor			86%					

Uji validitas perangkat pembelajaran dilakukan melalui 2 tahapan. Yaitu uji ahli media dan ahli materi yang berisi angket kevalidan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI). Berdasarkan data angket yang telah disusun serta di isi oleh ahli media dan ahli materi, diketahui bahwa hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh dari ahli media sebesar 86% dan ahli materi 86%. Dengan ini media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid". Maka dapat dikatakan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI)sangat layak untuk digunakan tanpa perlu melakukan revisi. Uji validitas dilakukan dengan bantuan bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. sebagai dosen validasi ahli media dan bapak Wikan Sasmita, M.Pd. sebagai dosen validasi ahli materi.



Dalam penelitian ini, uji kepraktisan dilakukan untuk menilai apakah media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dapat digunakan secara efektif dan mudah dalam kegiatan belajar. Responden yang terlibat dalam uji kepraktisan ini adalah guru dan siswa kelas IV-a.

**a. Angket guru**

Dalam uji coba ini, angket diberikan kepada wali kelas IV-a SD Negeri Mojo yaitu bapak Siti Nurhidayah, S.Pd. Hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) sangat membantu dalam proses pembelajaran dikelas.					✓
2	Kesesuaian media pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI).					✓
3	Kesesuaian kotak pintar (KOPIHAKI) dengan perkembangan belajar siswa.					✓
4	Media Pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) dapat mendorong rasa ingin tahu siswa.					✓
5	Media Pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) dapat memotivasi siswa dalam belajar.					✓
6	Media Pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) dalam pembelajaran menarik siswa.					✓
7	Media Pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa materi.					✓
8	Informasi yang disampaikan oleh Media Pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) sangat jelas.					✓
9	Media Pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) dapat memberikan informasi yang bersifat akurat.					✓
10	Bentuk Media Pembelajaran kotak pintar (KOPIHAKI) dapat menarik perhatian siswa.					✓
<b>Jumlah Skor</b>		43				
<b>Skor Maksimal</b>		50				
<b>Presentase Skor</b>		86%				



### a. Angket siswa

Angket kelayakan media pembelajaran ini diberikan saat uji terbatas untuk 6 siswa. Berikut hasil rekap angket siswa:

Tabel 5. Angket Respon Siswa

No	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) dapat digunakan untuk menjelaskan materi?		
2	Apakah kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi?		
3	Apakah media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) yang digunakan mudah untuk dipahami?		
4	Apakah gambar pada media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) yang digunakan sesuai dengan materi?		
5	Apakah gambar pada media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) yang digunakan membantu dalam memahami materi?		
6	Apakah media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) mudah untuk digunakan?		
7	Apakah petunjuk pada media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) jelas?		
8	Apakah desain pada media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) rapi?		
9	Apakah tata letak pada media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) sudah tepat?		
10	Apakah penyajian soal dalam bentuk kuis dapat menarik siswa?		

Uji kepraktisan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 86%, yang menunjukkan kriteria "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dikatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Sementara itu, hasil angket respon siswa diperoleh melalui uji terbatas yang melibatkan 6 siswa. Hasil dari angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 93,3%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat praktis". Oleh karena itu, media ini dinyatakan praktis dan layak digunakan tanpa perlu melakukan revisi.

### 4. Implementation (Tahap implementasi)

Implementasi atau penerapan merupakan tahap ke empat dalam proses pengembangan model ADDIE. Implementasi merupakan proses melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran kotak pintar KOPIHAKI. Produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.



**Gambar 3. Penerapan Media Pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI)**

Sebelum melakukan kegiatan implementasi media pembelajaran Kotak pintar (KOPIHAKI) yaitu melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media Kotak pintar (KOPIHAKI). Rekapitulasi hasil perolehan skor soal evaluasi materi keragaman budaya dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6. Uji Coba Terbatas**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	A.N.I	82	Tuntas
2	B.C.V	86	Tuntas
3	M.F.T	90	Tuntas
4	S.A.B	100	Tuntas
5	K.L	87	Tuntas
6	A.I	80	Tuntas
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>			<b>6</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>100%</b>
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Efektif</b>

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, nilai soal evaluasi dari 6 peserta didik, memperoleh nilai skor rata-rata 100%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) memiliki kategori sangat efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas IV-a SD Negeri Mojo. Media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya di uji coba luas.

Pada pertemuan kedua, peneliti lanjut melakukan uji coba luas kepada 24 siswa kelas IV-a. dari uji luas memperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 7. Uji Coba Luas**

No	Nama Siswa	Nilai	KKTP	Keterangan
1	K.P.R	70	75	Tidak Tuntas
2	R.A.S	85	75	Tuntas
3	R.N.A	87	75	Tuntas
4	S.E.P	95	75	Tuntas
5	A.H.K.A	86	75	Tuntas
6	M.S.D	85	75	Tuntas
7	N.R.Q	88	75	Tuntas
8	A.A.Z	87	75	Tuntas
9	A.H.A.B	89	75	Tuntas
10	A.F.B	86	75	Tuntas
11	A.A.S	85	75	Tuntas
12	A.T.T	88	75	Tuntas
13	A.N.I	84	75	Tuntas



14	A.Q	85	75	Tuntas
15	B.K.N	100	75	Tuntas
16	D.J.H	87	75	Tuntas
17	G.R.P	86	75	Tuntas
18	K.A.G	60	75	Tidak Tuntas
19	K.A.L.A	87	75	Tuntas
20	M.A.M	86	75	Tuntas
21	M.J.R	95	75	Tuntas
22	M.F.R	90	75	Tuntas
23	M.F.C	86	75	Tuntas
24	M.A.R	85	75	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>91,6 %</b>		

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan dalam dua tahap uji coba, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban. Efektivitas ini dibuktikan melalui uji terbatas yang melibatkan 6 siswa, di mana seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai maksimal, yaitu 100%. Selanjutnya, efektivitas diperkuat dengan hasil uji coba luas yang melibatkan 22 siswa. Dari jumlah tersebut, sebanyak 22 siswa dinyatakan tuntas, dan hanya 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan klasikal mencapai lebih dari 90%, dan rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah 91,6%. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) sangat efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi hak dan kewajiban di tingkat sekolah dasar.

## 5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Dalam proses evaluasi yaitu proses terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban menggunakan media pembelajaran kotak pintar KOPIHAKI interaktif saat proses pembelajaran berlangsung. Dari tahap evaluasi produk pengembangan ini dapat dilihat dari hasil uji coba siswa dikelas IV-a dan guru yang dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2025. Respon siswa menunjukkan respon positif terhadap hasil.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV-a SD Negeri Mojo dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase 86% dan ahli materi 86%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Dari sisi kepraktisan, respon guru mencapai 86% dan siswa 93,3%, yang menandakan bahwa media ini mudah



digunakan dan disukai. Sedangkan dari segi efektivitas, media ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal 100% pada uji coba terbatas dan 91,6% pada uji coba skala luas. Dengan ini dapat dikatakan media pembelajaran Kotak Pintar (KOPIHAKI) layak dan mampu dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi hak dan kewajiban. Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif ular tangga sebagai alternatif penyampaian materi, khususnya keragaman budaya, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam belajar dengan memanfaatkan media ini, karena pendekatan bermain sambil belajar dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini lebih lanjut, baik dari segi isi materi, tampilan visual, maupun penerapannya di jenjang atau mata pelajaran lain agar lebih luas dan bervariasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). In JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora (Vol. 2, Issue 6). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Azhar, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basori. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di TK Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh*, 3(2), 52–58
- Basori. 2020. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Kotak Pintar Di Tk Mujahadah. *Jurnal Al-Abyadh Prodi PIAUD STAI Diniyah Pekanbaru*, 3 (2), 52–58.
- Damayanti, Z., Pandra, V., & Mandasari, N. (2024). Penerapan Media SMAB (Smart box) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Air Deras. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 372–380. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.470>
- Dewi, K., & Dwijayanti, I. (n.d.). Social Humaniora PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KOPINSA (KOTAK PINTAR BERBAHASA) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK (Vol. 7, Issue 1). <http://jurnal.uts.ac.id>
- Ferdian, R. W. (2021). Profil kondisi fisik pada atlet UKM pencaksilat Universitas Nusantara PGRI Kediri 2020 (Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Generasi Tarbiyah, J., Pendidikan Islam, J., Dina, R., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1>



- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Implementasi karakter gotong royong dalam pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551.
- Hasan, dkk. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- Ibror, I. M. (2022). Pengaruh harga, kualitas produk dan kualitas layanan terhadap kepuasan konsumen pada Ibror Sablon Kediri (Skripsi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Kusumaningrum, Panca Wahyu, dkk. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar di TK Islam Terpadu Asiah Kecematan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten Kota Waringin Timur. *Borneo Educational Management and Research Journal*, 2(2), hlm 30-41
- Lailiyah, N. N., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan Media Diorama berbasis STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 95–108. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i1.3678>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD (Vol. 6, Issue 1).
- Lubis, M. A. (2020). Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI: Peluang dan tantangan di era industri 4.0 (Edisi pertama). Kencana.
- Menurut Kustandi & Darmawan (2020:34) Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yaitu "Media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual, dan media berbasis komputer".
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Nuryanti, N., Wiguna, F. A., & Santi, N. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran game puzzle Sipena materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Nurzahra, U. (2022). Pengaruh media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5–6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas (tidak disebutkan).
- Nurzahra, U. (2022). Pengaruh media permainan kotak pintar terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5–6 tahun di TK Al Azhar 7 Hajimena Lampung Selatan (Skripsi, Universitas Lampung). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- PENERAPAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SEKOLAH. (n.d.).



- Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR PADA SISWA KELAS 1 SDN 58 KOTA BENGKULU. Community Development Journal, 4(5).
- Qurataini, G., Dwina Angga, P., & Tahir, M. (2025). Pengembangan Media Smart Box (Kotak Pintar) Materi Bahaya NAPZA Pada Kelas V SDN Pemasah Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. Journal of Classroom Action Research, 7(SpecialIssue). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10702>
- Ramadhani, A. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(6).
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR KERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD. Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual, 7(1), 140. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR KERAGAMAN DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD. Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual, 7(1), 140. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)
- Tambusai, J. P., Haifarashin, R., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (n.d.). Pemahaman Siswa Tentang Kewajiban dan Hak Warga Negara.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahra, J. O. V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. 13(1)