

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR HAK
DAN KEWAJIBAN (KOPIHAKI) PADA MATERI HAK DAN
MEWAJIBAN UNTUK KELAS IV SD NEGERI MOJO
SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi

PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

MEDANIA

NPM : 2114060066

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh:

MEDANIA

NPM: 2114060066

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR HAK
DAN KEWAJIBAN (KOPIHAKI) PADA MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN UNTUK KELAS IV SD NEGERI MOJO**

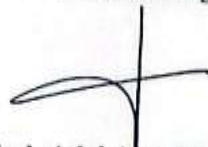
Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 16 Juli 2025

Pembimbing I


Frans Aditia Wiguna, M.Pd
NIDN. 0719048206

Pembimbing II


Kukuh Adri Aka, M.Pd
NIDN. 0713118901

Skripsi oleh:

MEDANIA

NPM: 2114060066

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR HAK
DAN KEWAJIBAN (KOPIHAKI) PADA MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN UNTUK KELAS IV SD NEGERI MOJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

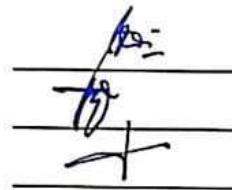
Prodi PGSD FKIP UN PGRI

Pada tanggal : 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
2. Penguji I : Rian Damariswara, M.Pd.
3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd.



KELOMPOK Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Medania
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl lahir : Kediri, 02 Januari 2002
NPM : 2114060066
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri, 16 Juli 2025

Yang Menyatakan



MEDANIA
NPM : 2114060066

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kesuksesan tidak diukur dari seberapa sering kamu jatuh, tetapi seberapa sering kamu bangkit kembali”

(Vince Lombardi)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil Allamin, Karya ini merupakan bentuk rasa syukur saya kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat karunia pertolongan yang tiada henti hingga saat ini. Karya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada kedua Orang Tua tercinta, Bapak Lukman Hadiyono dan teristimewa Ibu Suprihatin yang telah melahirkan, merawat, membimbing, dan melindungi dengan tulus serta penuh keikhlasan, mencurahkan segala kasih sayang dan cintanya, serta yang senantiasa mendoakan, dan memberika semangat dan juga dukungan sepenuh hati. Karya ini juga tidak lepas dari penyemangat saya yaitu ketiga teman saya yaitu Elsa, Bintang dan juga Elsyia yang telah membersamai saya sejak awal penelitian ini dan telah memberi saya semangat dan juga bantuan dalam setiap proses pengerjaan karya ini. Tak lupa dipersembahkan kepada diri sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini, dan tidak pemnah berhenti berusaha dan berdoa untuk menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

MEDANIA: Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) Pada Materi Hak dan Kewajiban Untuk Kelas IV SD Negeri Mojo, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2025

Kata kunci : media pembelajaran, Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI), Hak dan Kewajiban, PPKN, pengembangan media

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. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa guru mengajar guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi hak dan kewajiban pada saat pembelajaran berlangsung. Dan sumber belajar yang digunakan guru hanya buku pendamping siswa. Kemudian juga kurangnya variasi media pembelajaran pada saat penyampaian materi hak dan kewajiban dikelas karena guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar cetak. Dari hasil wawancara dengan guru masih banyak siswa yang bingung dengan materi hak dan kewajiban, dibuktikan dari hasil tes yang telah dilaksanakan.

Media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain. Media ini menyajikan materi dan juga 3 permainan yang berbeda-beda cara pengerjaannya. 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 keefektivan 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 91.1%. Maka media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) dikatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa pengembangan media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) materi hak dan kewajiban pada pembelajaran PPKn di kelas IV-a SD memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku dekan FKIP yang memberikan kemudahan serta memfasilitasi mahasiswa.
3. Frans Aditia Wiguna M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 bapak yang selalu sabar membimbing serta memberikan arahan kepada kami.
4. Kuku Andi Aka M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 bapak yang selalu sabar membimbing serta memberikan arahan kepada kami
5. Teman-teman dan sahabat mahasiswa prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Angkatan tahun 2021 yang selalu menerima keluhan saya.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan dan perbaikannya serta dikembangkan lebih lanjut.

Kediri, 16 Juli 2025



Medania

NPM : 211406006

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pengesahaan	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	42
D. Uji Coba Produk.....	42
E. Instrumen Penelitian.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Data Produk Hasil Pengembangan	59
B. Hasil Uji Coba	71
C. Analisis Data	77
D. Revisi Produk	78
E. Pembahasan	82
F. Kajian Produk Akhir	90
BAB V PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran.....	13
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Data, Jenis Instrumen dan Responden Dalam Penelitian.....	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kevalidan Media	45
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Validasi Media	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket kevalidan Materi	46
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Validasi Materi	47
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa	48
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru.....	49
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Angket Kepraktisan Guru.....	50
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	50
Tabel 3.10 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	53
Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Lembar Kepraktisan	54
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran.....	60
Tabel 4.2 Pengembangan Media Kotak Pintar (KOPIHAKI).....	64
Tabel 4.3 Hasil Uji kelayakan Ahli Media.....	67
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.5 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	71
Tabel 4.6 Hasil Uji kepraktisan Siswa	72
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Terbatas Siswa Kelas IV-a.....	73
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Luas Siswa Kelas IV-a.....	74
Tabel 4.9 Revisi Produk.....	78
Tabel 4.10 Desain Akhir Produk.....	93

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	34
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	36
Gambar 3.2 Halaman Cover.....	39
Gambar 3.3 Materi	39
Gambar 3.4 Gambar Permainan.....	39
Gambar 3.5 Permainan Tarik	39
Gambar 3.6 Permainan Putar	40
Gambar 4.1 Tampilan Sub Materi	62
Gambar 4.2 Media Kopihaki.....	63
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengesahan Judul	106
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan	108
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	111
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk.....	112
Lampiran 6. Surat Bebas Plagiasi	113
Lampiran 7. Hasil Cek Plagiasi.....	114
Lampiran 8. Permohonan Validasi	115
Lampiran 9. Angket Validasi Media	118
Lampiran 10. Angket Validasi Materi	121
Lampiran 11. Angket Guru dan Siswa	125
Lampiran 12. Lembar Observasi.....	129
Lampiran 13. Lembar Angket Siswa.....	130
Lampiran 14. Lembar Wawancara Guru	131
Lampiran 15. Modul ajar.....	133
Lampiran 16. Bahan Ajar	137
Lampiran 17. LKPD.....	145
Lampiran 18. Soal Evaluasi	151
Lampiran 19. Lembar Penilaian	155
Lampiran 20. Hasil Evaluasi	159
Lampiran 21. Dokumentasi.....	165
Lampiran 22. Penyerahan Produk.....	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan dan memelihara nilai-nilai luhur dan moral peserta didik berdasarkan budaya nasional Indonesia. Menurut pendapat dari Diana Sari et al., (2019). Dengan mengembangkan konsep, sikap, dan perilaku moral setiap nilai yang dipilih sebagai materi PPKn, diharapkan siswa mampu menginternalisasikan serta mengaplikasikan nilai, moral, pancasila, dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari Pendapat dari Asikin et al., (2021).

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 di kelas.

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 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 ini 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 memfasilitasi 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 Sukaryanti et al. (2023) 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 riil atau nyata, siswa lebih mudah dalam memahami apa yang telah disampaikan oleh guru.

Dari permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif dan mudah

diaplikasikan. “Kotak Pintar (KOPIHAKI) sebagai alternatif pemecahan masalah dengan mengadakan penelitian dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR HAK DAN KEWAJIBAN (KOPIHAKI) MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK KELAS IV SD NEGERI MOJO**”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebuah produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media konkret. Media konkret ini akan dikembangkan hanya menyangkut pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban kelas IV. Ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan di atas, perlu dilakukan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang Hak dan Kewajiban
2. Objek penelitian ini adalah media kotak pintar
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Mojo

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka dapat di rumuskan masalah yang ada dalam penelitian ini dapat disusun sebagai berikut.:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kotak Pintar Hak Dan Kewajiban (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban untuk kelas IV SDN Mojo?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban untuk kelas IV SDN Mojo?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban untuk kelas IV SDN Mojo?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah menghasilkan produk pengembangan Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan produk media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban untuk kelas IV SDN Mojo
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan produk media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban untuk kelas IV SDN Mojo
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan produk berupa media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI) pada materi Hak dan Kewajiban untuk kelas IV SDN Mojo

E. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang dapat membantu memahami suatu teori atau konsep dalam suatu disiplin ilmu. Penelitian ini dapat menambah pemahaman tentang manfaat dan penerapan media dalam pendidikan, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini memberikan informasi tentang keunggulan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Kotak Pintar Hak dan Kewajiban (KOPIHAKI).

2. Manfaat Praktis

Bagi Guru : Hasil penelitian ini dapat mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam mengelola dan mengeksplorasi pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Bagi Dunia Pendidikan : Bagi para peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama bagi mereka yang menghadapi permasalahan serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, dkk. (2021). Media Pembelajaran: Teori dan Praktik. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- 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>
- Asikin, Z., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Games Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas IV Gugus 04 Kecamatan Praya. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(4), 711–716. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.305>
- 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>
- Diana Sari, N. L. S., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Vct Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Journal of Education Technology*, 3(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i2.21701>
- Dina, Aprilia, Kurniasih, Eneng, Agustin, Alma Nadhifa, Tami, & Supriatna, Asep. (2023). Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Dan Akademik Siswa. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282-294
- Endang Sri Wahyuni, (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya. Peningkatan. Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta : CV. Budi Utama
- 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>
- Haifarashin, R. (2021). Pemahaman Siswa Tentang Kewajiban dan Hak Warga

- Negara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7261-7265.
- 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).
- Jannah, M., Intiana, S. R. H., & Erfan, M. (2025). Pengembangan Media KOPIN (Kotak Pintar) Bermuatan Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Sikap dan Perilaku Sesuai Sila-Sila Pancasila Kelas IV SDN 4 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Special Issue), 344–351.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10708>
- Kammis. (2022). Jenis Media Pembelajaran dan Implikasinya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(2), 101-110
- Kristanto, D. H., Kurnia, I., & Wahyudi. (2023). Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian & Pembagian Kelas II SD. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Kurniawan, A., & Wulandari, S. (2017). Peran Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Kusumaningrum, Panca Wahyu, dkk. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak

- Pintar di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan 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/basicav3i1.3678>
- 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.
- 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.).

Pradana, M. A. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri dalam Profil Pelajar Pancasila (Studi Kualitatif pada Pendidikan Pancasila Kelas X). Repository Universitas Negeri Jakarta.

Polinda, A., Rustinar, E., Kusmiarti, R., & Lisdayanti, S. (2023). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK PINTAR PADA SISWA KELAS 1 SDN 58 KOTA BENGKULU. *Communnity 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).

Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Upper Saddle River, NJ: Pearson. (Hal. 76)

Sari, E. N. I., Chaidaroh, U., & Sirojudin, D. (2020). Efektivitas media explosion magic box untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Fikih di MA Al Ihsan Kalikejambon. *JoEMS-Journal of Education and Management Studies*, 3(6), 31-38.

- Septiana Rahayuningsih, S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11-18. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana
- Soenarto, S. (2012). Pembelajaran Berbasis Multimedia sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Hasil Belajar dan Persepsi Mahasiswa. Yogyakarta: Cakrawala Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- 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
- 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
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tambusai, J. P., Haifarashin, R., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (n.d.). Pemahaman Siswa Tentang Kewajiban dan Hak Warga Negara.
- Wahyuni, S. (2020). Pembelajaran sebagai proses interaksi dalam mencapai

kompetensi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 123-130

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27

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)