

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KOMPAQ”
MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN DAN PENGAMALAN NILAI-NILAI
PANCASILA SISWA KELAS IV SDN DERMO 2**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

KRISNA PRASETYA ESKANDA

NPM: 22.1.40.60.074

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

KRISNA PRASETYA ESKANDA

NPM: 22.14.06.0074

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KOMPAQ” MATERI
HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAN PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS IV
SDN DERMO 2**

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

Tanggal : 22 Juni 2026

Pembimbing I



WAHYUDI, M.Sn.
NIDN. 0705069001

Pembimbing II



BAGUS AMIRUL MUKMIN, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0710059001

Skripsi oleh:

KRISNA PRASETYA ESKANDA

NPM: 22.14.06.0074

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KOMPAQ” MATERI
HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
DAN PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS IV
SDN DERMO 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : Kamis, 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Wahyudi, M.Sn
2. Penguji 1 : Muhamad Basori, S.Pd.,M.Pd.
3. Penguji 2 : Bagus Amirul Mukmin, S.Pd, M.Pd.



Mengetahui,



Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Krisna Prasetya Eskanda

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tempat/tgl.lahir : Kediri/ 6 Desember 2001

NPM : 22.14.06.0074

Fak/Jur/Prodi : FKIP/SI 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,

Yang Menyatakan

KRISNA PRASETYA ESKANDA

NPM: 22.14.06.0074

MOTTO

“Semua pertempuran, berpihak pada yang berani.”

(Krisna Prasetya Eskanda.)

*"Mekar tidak pernah saling mendahului; setiap bunga memiliki musimnya sendiri.
Begitu pula setiap mimpi, ia datang pada waktu yang telah dipersiapkan. "*

*“Skripsi ini bukan tentang siapa yang paling pintar, melainkan tentang siapa
yang memilih untuk tidak berhenti di tengah jalan.”*

ABSTRAK

Krisna Prasetya Eskanda. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran KOMPAQ (Kolaboratif Media Pancasila QR Code) pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV SDN Dermo 2. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran KOMPAQ, QR Code, Pendidikan Pancasila, Hak dan Kewajiban, ADDIE.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, berdasarkan data observasi 15 dari 24 peserta didik belum tuntas KKTP 63% sehingga peserta didik kurang aktif dan kesulitan memahami materi hak dan kewajiban. Penelitian ini untuk mengembangkan media KOMPAQ (Kolaboratif Media Pancasila QR Code), bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran kelas IV SDN Dermo 2.

Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri atas 10 peserta didik pada uji coba terbatas dan 14 peserta didik pada uji coba luas. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan deskriptif persentase dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kevalidan media KOMPAQ berkategori sangat valid dengan persentase ahli materi 90% dan ahli media 88%, rata-rata 89%; (2) Kepraktisan media berkategori sangat praktis dengan persentase respon guru 97%, respon peserta didik uji coba luas 86%, rata-rata 92%; (3) keefektifan media efektif meningkatkan hasil belajar, pada uji coba terbatas pretest 52 meningkat menjadi posttest 87 dengan ketuntasan klasikal 80% dan N-Gain 0,729 (tinggi), sedangkan uji coba luas pretest 53 meningkat menjadi posttest 84 dengan ketuntasan klasikal 86% dan N-Gain 0,6615 (sedang).

Kesimpulan Media pembelajaran KOMPAQ dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Saya panjatkan kehadiran Allah yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenannya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan, skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran “KOMPAQ” Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas Iv Sdn Dermo 2” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini saya ucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd., Selaku Ketua Jurusan Prodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Wahyudi, M.Sn., Selaku dosen pembimbing satu yang senantiasa sabar dan memberi banyak pengarahan serta masukan yang bermanfaat
5. Bagus Amirul Mukmin, S.Pd., M.Pd., Selaku dosen pembimbing kedua yang senantiasa sabar dan memberi banyak pengarahan serta masukan yang bermanfaat.
6. Dr. Dian Dwi Nurwenda, M.Pd., Selaku dosen Ahli Media Pembelajaran
7. Frans Aditia Wiguna, S.Pd., M.Pd., Selaku dosen Ahli Materi
8. Hj. Soerjani, S.Pd., M.M.Pd. Selaku Kepala Sekolah Dasar Dermo 2 yang telah memberi izin dan menerima dengan baik ketika melaksanakan penelitian
9. Krismatori Aji Utomo, S.Pd. Selaku Wali Kelas IV SDN Dermo 2 yang telah membimbing selama penelitian berlangsung
10. Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat
11. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan Doa dan Motivasi agar dapat meraih Pendidikan yang tinggi serta mendukung kegiatan yang telah saya lakukan selama ini.
12. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu skripsi ini mengharap kritikan dan saran-saran dari pembaca yang diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaat bagi kita semua. Khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri,

Krisn Prasetya Eskanda
NPM. 2214060074

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMANA PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan masalah.....	6
D. Tujuan.....	7
E. Manfaat.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakikat Media Pembelajaran	8
2. Hakikat Media Digital	11
3. Media Digital “KOMPAQ”	12
4. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B	13
5. Hakikat Hak dan Kewajiban.....	14
B. Penelitian Terdahulu	17
C. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Model Pengembangan	21
B. Prosedur Pengembangan	21
C. Desain Awal Pengembangan Media	27
D. Tempat dan Waktu Perancangan	29
E. Instrumen Penelitian.....	31

F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	43
H. Desain Uji Coba	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	49
B. Hasil Validasi	51
C. Data Uji Coba.....	56
D. Analisis Data	66
E. Revisi Produk	74
F. Pembahasan.....	78
G. Kajian Produk Akhir	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1Tabel Hak dan Kewajiban di Rumah	16
Tabel 3.1 Desain Awal KOMPAQ.....	27
Tabel 3.2 Identitas Sekolah	29
Tabel 3.3 Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 3.4 Instrumen Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran KOMPAQ	32
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara	32
Tabel 3.6 Lembar Observasi	33
Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Media	35
Tabel 3.8 Lembar Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.9 Lembar Angket Respon Guru	37
Tabel 3.10 Lembar Angket Respon Siswa.....	39
Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Validasi Media dan Materi	44
Tabel 3.12 Pedoman Penilaian Kepraktisan Guru dan Siswa	45
Tabel 3.13 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan	46
Tabel 3.14 Desain Uji Coba	47
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4.3 Desain Akhir Multimedia Interaktif.....	55
Tabel 4.4 Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	56
Tabel 4.5 Hasil Nilai Post-test Uji Terbatas.....	58
Tabel 4.6 N-Gain Terbatas	59
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas.....	61
Tabel 4.8 Respon Siswa Uji Coba Luas.....	62
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Luas	64
Tabel 4.10 N-Gain Uji Coba Luas	65
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Analisis Kevalidan Media KOMPAQ	68
Tabel 4.12 Pedoman Penilaian Validasi Media dan Materi	68
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Analisis Kepraktisan Media KOMPAQ	71
Tabel 4.14 Pedoman Penilaian Kepraktisan Guru dan Siswa.....	71
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Analisis Keefektifan Media KOMPAQ.....	73
Tabel 4.16 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	73
Tabel 4.17 Revisi Produk Media Pembelajaran KOMPAQ.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	21

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul.....	94
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	96
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 4 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	99
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Media	100
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Materi	104
Lampiran 7 Angket Respon Guru	108
Lampiran 8 Angket Respon Siswa.....	111
Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran	113
Lampiran 10 Hasil Pretest uji terbatas	145
Lampiran 11 Hasil Pretest uji luas	147
Lampiran 12 Hasil Posttest uji terbatas.....	149
Lampiran 13 Hasil Posttest uji luas.....	151
Lampiran 14 Hasil Uji Plagiasi	153
Lampiran 15 Dokumentasi.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi kompleks antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Sanjaya (2021) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek: produk dan proses. Meskipun nilai atau hasil akhir penting, proses belajar juga sama pentingnya. Dalam proses ini, siswa aktif membangun pengetahuan dan keterampilan mereka melalui berbagai kegiatan dan interaksi di kelas. Jadi, pembelajaran yang baik tidak hanya fokus pada nilai ujian, tetapi juga memperhatikan bagaimana siswa belajar dan berkembang selama proses pembelajaran. Pemahaman ini penting bagi para guru dan calon guru dalam merancang pembelajaran yang efektif, di mana siswa tidak hanya mendapat nilai bagus tetapi juga benar-benar memahami dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari. Pemahaman ini menjadi landasan penting dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif, terutama untuk mata pelajaran yang memiliki konsep abstrak seperti Pendidikan Pancasila.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban, pentingnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi semakin relevan. Sebagai mata pelajaran yang berperan krusial dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa tentang nilai-nilai kebangsaan, Pendidikan Pancasila memerlukan pendekatan yang dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Widiatmoko et al. (2023) menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif, membantu siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pada Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban, merupakan komponen penting dalam pembentukan karakter dan

pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan, kurangnya pemahaman mengenai konsep ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif yang signifikan, baik dalam lingkup personal maupun sosial. Ketidakhahaman siswa terhadap hak dan kewajibannya dapat mengakibatkan ketidakmampuan dalam mengenali dan menegakkan hak-hak mereka, serta kegagalan dalam memenuhi tanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Hal ini berpotensi menciptakan konflik interpersonal, ketidakharmonisan dalam lingkungan sekolah, dan bahkan dapat berkontribusi pada masalah sosial yang lebih luas. Namun, pembelajaran materi ini di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian terbaru oleh Suryani et al. (2023) mengungkapkan bahwa "siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari" (hal. 78). Hal ini disebabkan oleh sifat abstrak dari konsep tersebut, yang sulit dipahami oleh anak-anak pada tahap perkembangan kognitif konkret.

Materi tentang Hak dan Kewajiban, yang didalamnya membahas Hak dan Kewajiban siswa, memiliki sifat yang cukup kompleks dan abstrak bagi siswa Sekolah Dasar. Konsep-konsep tersebut tidak selalu mudah dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau buku teks karena melibatkan hubungan yang dinamis dan proses yang tidak selalu terlihat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Banyaknya siswa yang tidak memahami hak dan kewajibannya cenderung mengalami kesulitan dalam berpartisipasi secara efektif dalam proses demokrasi dan pengambilan keputusan di lingkungan mereka. Mereka mungkin tidak menyadari pentingnya suara mereka dalam masyarakat atau bagaimana tindakan mereka dapat mempengaruhi orang lain dan lingkungan sekitar. Kurangnya pemahaman ini juga dapat menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk mengevaluasi situasi sosial dan politik secara objektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi komprehensif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban di tingkat sekolah dasar. Melalui pendekatan yang inovatif dan berbasis teknologi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan

internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa, sekaligus menyediakan alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi yang kompleks ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN dermo 2 dilakukan pada hari Selasa, 17 April 2026 pukul 09.00 WIB., beberapa temuan penting terkait pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif. Selama observasi kelas, terlihat bahwa siswa cenderung kurang antusias ketika materi Pancasila disampaikan melalui metode ceramah konvensional. Banyak siswa terlihat tidak fokus dan beberapa bahkan menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Namun, ketika guru mencoba menggunakan media visual sederhana seperti poster atau gambar, tingkat perhatian siswa meningkat secara signifikan. Hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa, di mana dari 24 peserta didik, hanya 9 siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara sisanya belum mencapai standar yang ditetapkan 15 Orang sehingga dapat disimpulkan pada pencapaian hasil belajar siswa, di mana dari 24 peserta didik, hanya sekitar **37%** yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara sekitar **63%** sisanya belum mencapai standar yang ditetapkan.

Melalui wawancara dengan guru kelas IV Krismatori Aji Utomo, S.Pd., terungkap bahwa siswa SDN Dermo 2 menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Mereka mengungkapkan preferensi untuk belajar melalui media interaktif seperti video, game edukasi, atau aplikasi mobile. Beberapa siswa bahkan menyebutkan pengalaman positif mereka menggunakan QR code dalam kegiatan di luar sekolah dan menyatakan keingintahuan mereka untuk menggunakan teknologi serupa dalam pembelajaran. Mereka menyatakan kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila secara konkret dan menarik. Beberapa guru juga mengekspresikan keinginan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, namun merasa terbatas oleh kurangnya sumber daya dan pengetahuan teknis.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, teknologi, atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat

merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media memiliki peran penting sebagai jembatan untuk mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak, seperti pada materi hak dan kewajiban dalam Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan sumber belajar (Sanjaya, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dan mendorong internalisasi nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana dikemukakan oleh Widiatmoko et al. (2023) bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan optimal.

Pemilihan media pembelajaran KOMPAQ dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang mampu mengatasi rendahnya pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi hak dan kewajiban yang bersifat abstrak, sebagaimana ditemukan dalam hasil observasi di SDN Dermo 2 bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan cenderung kurang antusias saat pembelajaran berlangsung secara konvensional. Media KOMPAQ dipilih karena mengintegrasikan teknologi AR dan QR code dengan pembelajaran interaktif yang menggabungkan aktivitas offline dan online, sehingga mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu, karakteristik KOMPAQ yang dilengkapi dengan visualisasi materi, kuis interaktif, serta unsur gamifikasi dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan daya ingat siswa. Media ini juga relevan dengan kebutuhan dan minat siswa yang cenderung menyukai penggunaan teknologi dalam

pembelajaran, serta mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Dengan demikian, KOMPAQ dipilih sebagai solusi inovatif yang tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara menyeluruh.

Kebaruan (novelty) media pembelajaran KOMPAQ terletak pada integrasi unik antara media fisik dan digital melalui pemanfaatan AR dan QR code yang menghubungkan aktivitas pembelajaran di kelas dengan sumber belajar interaktif secara online dalam satu kesatuan yang sistematis. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional maupun media digital pada umumnya yang cenderung berdiri sendiri, KOMPAQ dirancang sebagai media kolaboratif yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memfasilitasi interaksi, diskusi, serta evaluasi pembelajaran secara real-time. Selain itu, penggabungan unsur gamifikasi, visualisasi materi, dan konteks kehidupan sehari-hari menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta mendorong internalisasi nilai-nilai Pancasila secara langsung pada siswa. Kebaruan lainnya adalah adanya integrasi antara pengembangan karakter, literasi digital, dan pemahaman konsep hak dan kewajiban dalam satu media yang praktis dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Dengan demikian, KOMPAQ tidak hanya menghadirkan inovasi dari segi teknologi, tetapi juga dari segi pendekatan pedagogis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban. Misalnya penelitian oleh, Hidayat et al. (2022) mengintegrasikan QR code ke dalam buku teks Pendidikan Pancasila untuk siswa sekolah dasar. Studi ini menemukan bahwa penggunaan QR code tidak hanya meningkatkan akses siswa ke materi tambahan, tetapi juga mendorong kolaborasi antara siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Penelitian lain oleh Safitri dan Suparman (2021) meneliti efektivitas media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Meskipun tidak spesifik menggunakan AR dan QR

code, penelitian ini menunjukkan bahwa elemen interaktif dan visual dalam media digital secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Mengacu pada penjelasan yang telah dipaparkan, maka judul penelitian yang diambil adalah **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KOMPAQ” MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA SISWA KELAS IV SDN DERMO 2”**

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan terarah, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut.

1. Penelitian ini hanya membahas pengembangan media pembelajaran digital berupa KOMPAQ untuk membantu pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.
2. Materi yang dijadikan fokus dalam media adalah Hak dan Kewajiban, khususnya Hak dan Kewajiban disekolah dan dirumah sebagai bagian dari pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SDN Dermo 2 pada tahun ajaran 2024/2025.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media KOMPAQ materi hak dan kewajiban pada siswa kelas IV SDN Dermo 2 ?
2. Bagaimana kepraktisan media KOMPAQ materi hak dan kewajiban pada siswa kelas IV SDN Dermo 2 ?
3. Bagaimana keefektifan media KOMPAQ materi hak dan kewajiban pada siswa kelas IV SDN Dermo 2 ?

D. Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media KOMPAQ pada materi hubungan antar makhluk hidup untuk siswa kelas IV SDN Dermo 2 ;
2. Untuk mengetahui kepraktisan media KOMPAQ dalam mendukung proses pembelajaran materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas IV SDN Dermo 2; dan
3. Untuk mengetahui keefektifan media KOMPAQ dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN dermo 2.

E. Manfaat

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi guru kelas IV di SDN Dermo 2 dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik hak dan kewajiban.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan melalui penggunaan media digital, sehingga mendukung peningkatan hasil belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi referensi ilmiah yang bermanfaat bagi mahasiswa, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan pendidikan dasar, serta menjadi acuan dalam penelitian sejenis di masa mendata

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. Q., & Sunarso, A. (2024). *Pengembangan media kartu kuartet berbantuan QR-Code mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 01 Semarang*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17159>
- Amanullah, M. A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37–44. <https://doi.org/10.24269/dpp.v8i1.2300>
- Anggraini, R., Purnamasari, R., & Lathifah, S. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran e-magazine pada materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(1), 1150–1163.
- Anugrah, M. F., Dasari, D., & Juandi, D. (2023). *Systematic Literatur Review: Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika*. **Jurnal Ilmiah Komputasi**, 22(2), 161–168. <https://doi.org/10.32409/jikstik.22.2.3324>
- Arwanto, M. M., Assiroj, P., & Trinata, C. (2025). *Systematic Literature Review Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26693>
- Banda, Y. M., Gusti, S. H., & Tola, D. (2020). Kontribusi pemanfaatan media pembelajaran dan kompetensi profesional guru terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 586–594. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28564>
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., & Sudiyanto. (2020). Student's view of using digital learning media in classroom activities: A case of public senior high school

- in Cirebon, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1), 47–54.
<https://doi.org/10.23960/jpp.v10.i1.202006>
- Firmantara, M. R., Mudakir, I., & Nuriman. (2023). *Augmented Reality Research Trends in Indonesia: A Systematic Literature Review*. **Journal of Science Education Research**, 7(2), 71–81.
<https://doi.org/10.21831/jsr.v7i2.60776>
- Gil Parga, S., Singh, U., Gutierrez, J., & Marks, S. (2024). *Pedagogical Design in Education Using Augmented Reality: A Systematic Review*. **Interactive Learning Environments**, 32(8), 4219–4236.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2195445>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khairani, R. N., & Prodjosantoso, A. K. (2023). *Application of Augmented Reality on Chemistry Learning: A Systematic Review*. **Jurnal Penelitian Pendidikan IPA**, 9(11), 1221–1228.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4412>
- Laila, E., & Atun, S. (2025). *Augmented Reality sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Sebuah Systematic Literature Review*. **Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains**.
<https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.90940>
- Lestari, I., & Pratama, M. H. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran dan sumber belajar oleh guru. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 95–102.
<https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2634>

- Maulindah, I. D., Purnama, A., & Khotimah, K. (2025). *Development of QR code-based interactive ludo learning media for teaching Pancasila values to fourth grade students*. **Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran**, **9(2)**. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i2.81772>
- Muzayanati, A., & Nugraheni, A. S. (2023). *Pop-up book media integrated Islamic values and Pancasila to foster motivation and care*. **Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran**, **7(2)**, 148–162. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i2.59503>
- Nurhidayati, R. (2024). *Inovasi Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Systematic Literature Review*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18858>
- OECD. (2023). *OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem*. Paris: OECD Publishing.
- Prastiti, M. R., & Adi, B. S. (2024). *Science Digital Library: Innovation in Improving Science Literacy of Elementary School Students*. **Jurnal Prima Edukasia**, **12(2)**, 216–227. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.69478>
- Radiani, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). *A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned and research agenda*. **Computers & Education**, **147**, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Rahayu, E. S., & Habibah, S. M. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Video Berbantuan QR Code*. **IQRO: Journal of Islamic Education**. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i3.9279>
- Saputri, A. I. D., Pangestu, E. W. P., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Andayani, T. W. (2023). *Penerapan media inovatif berbasis Problem Based Learning sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. **Jurnal Basicedu**, **7(6)**. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6404>

- Sari, L. I., Mulyawati, Y., & Mirawati, M. (2023). *Development of monopoly media based on QR-Code on the theme of rich my country*. **Journal of Teaching and Learning in Elementary Education**, 6(2).
- Sari, P. K., & Qonita, D. N. (2024). QR Code-Based Digital Media for Scientific Literacy Skills Enhancement of Elementary School Students. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 116–130. <https://doi.org/10.21009/JTP.V26I1.43285>
- Savitri, E. N., Dewi, N. R., Amalia, A. V., Rahmadani, O. E. P., & Kholidah, A. (2021). Real Science Mask with QR Code to Improve the Digital Literacy of Students. *Unnes Science Education Journal*, 10(1), 59–66. <https://doi.org/10.15294/usej.v10i1.42537>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, D. F., & Aramudin. (2024). *Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. **Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar**. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16060>
- Tafonao, T., Saputra, S., & Suryaningwidi, R. (2020). Learning media and technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(2), 89–100. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i2.954>
- Husen, S., Hizbullah, H., & Mustari, M. (2025). Dampak Keterbatasan Infrastruktur TIK Terhadap Efektivitas Pembelajaran Digital (Studi Penerapan Model TPACK di SDN 3 Jagaraga). *Cermat : Jurnal Cendekiawan Dan Riset Multidisiplin Akademik Terintegrasi*, 1(2), 171–176. <https://doi.org/10.31004/cermat.v1i2.39>

UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO.

Wicaksono, R. B., & Prasetyo, W. H. (2023). *Digital Competence for Students in the Networking Society 5.0: A Systematic Review*. **Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan**, 20(2), 412–425.
<https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.51673>

Zufahmi, Z., Rohman, F., & Sari, M. S. (2025). *Augmented Reality in Science Learning: A Systematic Literature Review*. **JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)**. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v11i1.38570>