

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAKKU
BOX SMART BERBASIS *ROLE PLAYING* PADA MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN SERTA TANGGUNG JAWAB UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah
Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

SITI YUSNIA RAHAYU

NPM: 22.1.40.60.135

**FAKULTAS PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR UNIVERSITAS
NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

SITI YUSNIA RAHAYU

NPM: 22.1.40.60.135

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *HAKKU BOX*
(*SMART*) *ROLE PLAY* PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN SERTA
TANGGUNG JAWAB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 3 SD**

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

Tanggal:

Pembimbing I



Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi

NIDN.0714118403

Pembimbing II



Widi Wulansari, M.Pd

NIDN.0724038803

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

SITI YUSNIA RAHAYU

NPM 2214060135

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAKKU BOX
SMART BERBASIS ROLE PLAY PADA MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN SERTA TANGGUNG JAWAB UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 13 Juli 2026

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|---------------------------------|
| 1. Ketua | : Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi |
| 2. Penguji I | : Kharisma Eka Putri, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Widi Wulansari, M.Pd |



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Siti Yusnia Rahayu

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. lahir : Nganjuk 25 September 2003

NPM : 2214060135

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, 13 Juli 2026

Yang Menyatakan



METERAI
TEMPEL
0BDADAOX060487846

Siti Yusnia Rahayu

NPM: 2214060135

MOTO

“ Selesaikan dengan baik tentang semua hal apa yang telah dimulai dengan baik. ”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil'amin telah selesainya penulisan tugas akhir skripsi ini, karya tulis ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ayah Yusuf Supriyatna dan Mama Jirah yang menjadi alasan utama saya mampu bertahan hingga hari ini dan tidak pernah menuntut saya untuk menjadi sempurna, tetapi dengan adanya mereka saya bisa membuktikan bahwa saya bisa bertekad dan bersemangat untuk menyelesaikan skripsi saya. Terima kasih untuk setiap doa yang selalu mengiringi langkah saya dan untuk kasih sayang yang tidak pernah meminta balasan. Karya sederhana ini belum sebanding dengan segala pengorbanan yang telah kalian berikan, tetapi semoga dapat menjadi salah satu bentuk kecil dari rasa terima kasih dan kebanggaan untuk kalian.
2. Adik saya tercinta, Siti Yusmia Rahayu kasih telah menjadi sosok yang selalu memberikan bantuan, dukungan, perhatian, dan semangat dalam diam maupun terang. Terima kasih telah menjadi salah satu alasan saya untuk terus melangkah dan menyelesaikan apa yang telah saya mulai Sukses slalu untukmu adikku.
3. Bapak/Ibu Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, khususnya Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi dan Ibu Widi Wulansari, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah berkenan memberikan kesediaan waktu dan tenaga untuk arahan, bimbingan, nasihat dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi saya.
4. Keluarga besar SDN Burengan 2 khususnya Bapak Bustanul Arifin, S.Pd. SD. selaku Kepala Sekolah SDN Burengan 2, terima kasih telah memberikan kesempatan, waktu, bantuan, dan pengalaman yang begitu berarti selama proses penelitian berlangsung dan Terima kepada Bapak Rangga Wijaya Jaya Ibu Elok selaku wali kelas 3 yang selalu memberikan arahan yang terbaik untuk saya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan akademik saya hingga karya ini dapat terselesaikan.

5. Teman-teman tersayang dari penulis. Kirani Rohdhatul Janah, Annisa Rahayu Ningtyas, Quwini Yogi Lestrati, Annisa Nur Rohmah, Kartika Aprillia Nur Fahma, Dinda Trizira, Novicandra, P. Agungsibek erima kasih telah hadir dalam perjalanan panjang ini. Terima kasih untuk setiap tawa, cerita, dukungan, dan kebersamaan yang membuat proses ini terasa lebih ringan. Kalian bukan hanya sekadar teman, tetapi menjadi bagian dari cerita perjuangan yang akan selalu saya ingat. Semoga kita semua slalu diberikan kelancaran dalam hal apapun yang terbaik. Sukses untuk teman-temanku.
6. Kepada M.R.E.Dwi.S Terimakasih sudah memberikan Suport, Dukungan, Cerita dan canda tawa untuk Saya selama proses menyelesaikan skripsi ini. Semoga bisa sejalan dan tetap setara .
7. Terakhir, untuk Penulis yakni Saudari Siti Yusnia Rahayu, Ucapan Terima kasih sudah berusaha tenang dalam perjalan sejauh ini, Terima kasih telah memilih untuk terus melangkah dan berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal mungkin. Dan Terima kasih komitmen dan konsistensimu selama ini.

RINGKASAN

SITI YUSNIA RAHAYU

Pengembangan Media Pembelajaran Hakku *Box Smart* Berbasis *Role Play* Pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Hakku *Box Smart*, *role playing*, PPKn, hasil belajar, hak, kewajiban, dan tanggung jawab.

Dilatar belakangi oleh permasalahan berupa rendahnya partisipasi siswa dan capaian hasil belajar yang belum optimal, yang ditunjukkan oleh sekitar 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelaksanaan pembelajaran PPKn di SDN Burengan 2 Kota Kediri. Kondisi tersebut berkaitan dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu membangun ketertarikan siswa terhadap materi. Sebagai alternatif pemecahan masalah, dikembangkan media pembelajaran Hakku *Box Smart* yang dipadukan dengan model *role playing* untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan bermakna. Fokus kajian ini diarahkan pada proses pengembangan media Hakku Box Smart berbasis *role playing* guna mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Burengan 2 pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab di lingkungan sekolah maupun sekitar rumah.

Pendekatan yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian melibatkan siswa kelas III SDN Burengan 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan. Sedangkan keefektifan dihitung menggunakan N-Gain.

Produk yang dihasilkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, mendapatkan respons positif dari guru maupun siswa, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar berdasarkan analisis N-Gain. Temuan tersebut menegaskan bahwa Hakku *Box Smart* berbasis *role playing* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep hak, kewajiban, dan tanggung jawab, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Hakku Box (*Smart*) pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD ” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu membantu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang selalu membantu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa
4. Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini.
5. Widi Wulansari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri
7. Ayahanda Yusuf dan Ibunda Jirah yang telah memberikan dukungannya sepenuh hati, kasih sayang, do'a nasihat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.
8. Bapak Bustanul Arifin, S.Pd.SD. Selaku Kepala Sekolah SDN Burengan 2 yang memberikan izin, dukungan selama awal dan selesai penelitian dilakukan.
9. Bapak Rangga Wisma Jaya dan Ibu Elok Rahayu, S.Pd Selaku Wali Kleas 3 yang slalu memberikan dukungan, arahan yang tebsik untuk penulis
10. Diri saya Sendiri, Siti Yusnia Rahayu Terima kasih sudah berusaha tenang dalam perjalan sejauh ini, Terima kasih telah memilih untuk terus melangkah dan berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal mungkin. Dan Terima kasih komitmen dan konsistensimu selaama ini.

11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.
12. Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.
13. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 8 Juli 2026



SITI YUSNIA RAHAYU

NPM: 2214060135

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
RINGKASAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pembatas Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teoritis.....	10
B. Kajian Penelitian.....	33
C. Kerangka Berfikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Model Pengembangan.....	41
B. Prosedur Pengembangan.....	42
C. Desain Pengembangan.....	47
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
E. Instrumen Penelitian.....	49
F. Teknik pengumpulan data.....	50
G. Teknik Analisis Data.....	52
H. Teknik Pengumpula Data.....	70
I. Teknik Analisi Pengumpulan Data.....	72
J. Metode Penelitian, Uji Coba, dan Validasi Produk.....	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	78
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	78
B. Hasil Validasi Ahli (Expert Appraisal).....	95
C. Hasil Uji Coba Produk.....	102
D. Analisis Data.....	110
E. Revisi Produk.....	119
F. Kajian Produk Akhir.....	122
BAB V PENUTUP.....	126

A. Simpulan	126
B. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	23
Tabel 3. 1 Kegiatan Perancangan.....	49
Tabel 3. 2 Jabaran data instrumen penelitian	50
Tabel 3. 3 lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran	51
Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 3. 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 3. 6 Angket respon guru.....	55
Tabel 3. 7Angket respon siswa	56
Tabel 3. 8 Tabel Kriteria Instrumen soal.....	59
Tabel 3. 9 Tabel Kisi- Kisi Evaluasi	62
Tabel 3. 10 Tabel Kisi – kisi soal Pretest.....	64
Tabel 3. 11 Kisi – kisi soal Postest	65
Tabel 3. 12 Lembar Kisi-kisi/kepraktisan guru	67
Tabel 3. 13 Lembar Angket Respon/Kepraktisan Siswa	70
Tabel 3. 14 Kriteria penilaian	73
Tabel 3. 15 Kriteria Penilaian N-Gain.	74
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Siswa terhadap.....	81
Tabel 4. 2 Desain Media Pembelajaran Hakku Box	91
<i>Tabel 4. 3</i> Data Skor Hasil Validasi Materi	96
Tabel 4. 4 Skor Hasil Validasi Ahli Media per Indikator	99
Tabel 4. 5 Penilain Instrumen Soal	101
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru	103
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Skor Respon Siswa uji terbatas	104
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Skor Respon Siswa uji luas.....	105
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Belajar (Uji Coba Terbatas).....	107
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Belajar (Uji Coba Luas).....	108
Tabel 4. 11 Hasil N-Gain Uji Coba Terbatas	117
Tabel 4. 12 Hasil N-Gain Uji Luas	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hak dan kewajiban di sekolah dan rumah.....	25
Gambar 2. 2 Hak di Lingkungan Sekolah.....	25
Gambar 2. 3 Hak dilingkungan rumah.....	26
Gambar 2. 4 Kewajiban anak dilingkungan rumah.....	27
Gambar 2. 5 Kewajiabn anak dirumah.....	28
Gambar 2. 6 Tanggung jawab di lingkup Sekolah.....	29
Gambar 2. 7 Tanggung jawab di lingkup Rumah	31
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE (Serhat Kurt 2018)	42
Gambar 3. 2 Kotak Media Box (Smart).....	44
Gambar 3. 3 Kotak Media Box (Smart).....	44
Gambar 4. 1 proses pengisian angket analisis kebutuhan siswa	78
Gambar 4. 2 Penyerahan Media Pembelajaran Hakku Box Smart	109
Gambar 4. 3 proses pengisian uji respon siswa terbatas	114
Gambar 4. 4 proses pengisian uji respon siswa luas	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengajuan judul	134
Lampiran 2. Berita Acara	136
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	138
Lampiran 4. Surat Permohonan Validasi Ahli	139
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi	140
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Materi	144
Lampiran 7 Angket Validasi Instrumen Soal.....	149
Lampiran 8 Instrumen Analisis Kebutuhan Guru	153
Lampiran 9 Angket Respon Guru	155
Lampiran 10 Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	157
Lampiran 11. Perangkat Ajar	158
Lampiran 12. Angket Respon Siswa (uji terbatas).....	183
Lampiran 13. Angket Respon Siswa (uji luas).....	185
Lampiran 14. Angket Respon (Uji Terbatas).....	186
Lampiran 15. Preetest Uji Luas.....	187
Lampiran 16. Instrumen Preetest (Uji Luas).....	189
Lampiran 17. Uji Plagiasi	190
Lampiran 18. Dokumentas	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu aspek penting yang berperan dalam membentuk serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga individu memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami perkembangan pesat. Dalam konteks tersebut, pendidikan perlu menjadi wadah yang membangun manusia berkarakter dan bermartabat sehingga mampu meminimalkan dampak negatif akibat penggunaan teknologi yang tidak bijaksana (Adisaputro & Rosidi, 2020).

(Anatasya dkk., (2021) menyatakan bahwa pembentukan karakter dan penanaman nilai moral sejak jenjang sekolah dasar merupakan langkah yang penting karena periode tersebut termasuk masa emas (golden age) yang menentukan dasar perkembangan karakter anak sebagai bekal kehidupan di masa mendatang serta kekuatan bagi bangsa. Pandangan tersebut sejalan dengan pemikiran dari Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan berfungsi untuk mengarahkan seluruh potensi kodrati yang dimiliki anak agar dapat mencapai kehidupan yang aman, sejahtera, dan bahagia secara optimal.

Sekolah sebagai institusi pendidikan formal memiliki kedudukan penting dalam mempersiapkan generasi yang unggul, memiliki karakter positif, serta mampu menjalankan tanggung jawabnya. Qomaruddin & Asyhari, (2025) menjelaskan bahwa keberadaan lembaga pendidikan formal berfungsi sebagai fondasi utama dalam membangun generasi berkualitas melalui penguatan kemampuan intelektual dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan masa depan. Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah melibatkan hubungan secara timbal balik antara guru dan siswa sebagai upaya mencapai capaian pembelajaran secara maksimal. Rasyad dkk., (2024) menyatakan bahwa peningkatan kualitas interaksi siswa dalam pembelajaran membutuhkan penerapan pendekatan pedagogis yang dirancang secara tepat untuk mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama kegiatan

belajar berlangsung. Dengan demikian, pemilihan strategi, model, dan media pembelajaran yang sesuai menjadi faktor penting agar kegiatan pembelajaran bisa terlaksana secara efektif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

PPKn merupakan salah satu bidang studi yang berkontribusi terhadap proses pembentukan karakter peserta didik. Mata pelajaran ini diarahkan untuk membangun individu yang memiliki kecerdasan, karakter, serta kesadaran akan tanggung jawab sebagai bagian dari kehidupan sosial, nasional, dan negara. Sejalan dengan hal tersebut, Dahlan & Rahmatiani, (2020) mengemukakan bahwa penguatan karakter bangsa melalui pendidikan PPKn merupakan hal yang penting karena dapat membentuk generasi muda dengan nilai moral dan kepribadian yang baik sehingga mampu memberikan kontribusi positif dalam lingkungan sosial. Melalui pembelajaran PPKn, siswa diarahkan untuk memahami nilai-nilai Pancasila, mengetahui hak dan kewajiban, serta menerapkan prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PPKn juga menjadi sarana dalam menumbuhkan pemahaman demokrasi dan membangun sikap toleransi sejak usia dini. Pada tingkat Sekolah Dasar, proses pembelajaran PPKn lebih menekankan keterlibatan pengalaman nyata serta pembiasaan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Fernanda dkk., (2025) menjelaskan bahwa penerapan nilai-nilai tersebut pada jenjang sekolah dasar saat ini dapat dilihat secara menyeluruh melalui pelaksanaan evaluasi atau penilaian autentik yang mengukur aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa berdasarkan konteks kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Burengan 2 Kota Kediri, proses pembelajaran PPKn pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab masih didominasi oleh konvensional dengan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas sehingga siswa cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa kelas III Tahun Ajaran 2024/2025 belum mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi tersebut sehingga hasil belajar siswa masih tergolong belum optimal.

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran PPKn. Media yang digunakan masih bersifat konvensional dan belum mampu memfasilitasi karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, guru belum memanfaatkan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif melalui pengalaman langsung. Padahal, materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab merupakan materi yang sangat dekat dengan kehidupan siswa sehingga akan lebih mudah dipahami apabila disampaikan melalui kegiatan yang melibatkan praktik secara langsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *Hakku Box Smart*. Hakku merupakan akronim dari materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab, sedangkan *Box Smart* merupakan media berbentuk kotak interaktif yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis *role playing*. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui permainan, diskusi, kartu aktivitas, dan simulasi situasi nyata sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media *Hakku Box Smart* dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, media ini dirancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain peran, diskusi, dan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian berfokus pada penerapan model *role playing* atau penggunaan media pembelajaran secara terpisah. Sementara itu, penelitian ini memiliki kebaharuan berupa media pembelajaran *Hakku Box Smart* yang mengintegrasikan media konkret dengan model *role playing* pada materi hak dan

kewajiban serta tanggung jawab untuk siswa kelas III SD. Penelitian Dewi (2017) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Sudaryanto dkk. (2017) membuktikan bahwa penerapan model *role playing* secara bertahap mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interaktif siswa dari 45% pada pra-siklus menjadi 79% pada siklus III. Di sisi lain, Antoro dkk. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan minat belajar serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada penerapan model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar atau penggunaan media pembelajaran secara terpisah dalam pembelajaran PPKn. Penelitian Dewi (2017) menitikberatkan pada efektivitas model *role playing*, sedangkan penelitian Sudaryanto dkk. (2017) mengkaji peningkatan kemampuan komunikasi siswa melalui model tersebut. Sementara itu, penelitian Antoro dkk. (2023) hanya membahas pemanfaatan media pembelajaran inovatif secara umum tanpa mengembangkan media yang dirancang secara khusus untuk materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu belum ditemukannya penelitian yang mengembangkan media pembelajaran konkret yang mengintegrasikan model *role playing* ke dalam satu produk pembelajaran pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab untuk siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian yang menghasilkan media berbentuk kotak interaktif yang memungkinkan siswa belajar melalui simulasi, kartu aktivitas, diskusi, dan penyelesaian masalah yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Selain penerapan model pembelajaran, keberadaan media pembelajaran juga merupakan komponen yang mempengaruhi keberhasilan kegiatan pengajaran dan pembelajaran. Media yang dirancang menarik dan memiliki bentuk konkret dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep atau materi yang sebelumnya abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga

dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Penelitian oleh Antoro dkk., (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif yang inovatif di tingkat sekolah dasar dapat mengubah proses pembelajaran dari yang sebelumnya berorientasi pada metode ceramah menjadi kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dan berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan akademik.

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran Hakku Box Smart, yaitu media konkret berbentuk kotak interaktif yang mengintegrasikan model *role playing* dengan berbagai aktivitas pembelajaran, seperti permainan, kartu aktivitas, diskusi kelompok, dan simulasi situasi nyata pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab di lingkungan sekolah dan sekitar rumah. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menerapkan model pembelajaran atau menggunakan media secara terpisah, media Hakku Box Smart dirancang sebagai satu kesatuan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar langsung sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Selain menghasilkan produk media yang layak digunakan, penelitian ini juga menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

Media *Hakku Box Smart* dirancang sebagai alternatif untuk mendukung peningkatan mutu pembelajaran PPKn, terutama dalam mendorong keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan hasil belajar. Penggunaan model *role playing* yang disertai dengan pemanfaatan media konkret memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses pembelajaran secara langsung. Melalui penerapan tersebut, kegiatan belajar tidak hanya berlangsung melalui penyampaian informasi dari guru, tetapi juga mendorong terbentuknya pemahaman siswa yang lebih mendalam dan bermakna. Permasalahan tersebut mengarahkan peneliti untuk memusatkan kajian pada keterbatasan ketersediaan media pembelajaran PPKn yang sesuai di sekolah. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Hakku Box Smart* sebagai media konkret

berbasis role playing yang diharapkan mampu meningkatkan leaktifan serta serta hasil belajar siswa pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab :

“Pengembangan Media Pembelajaran Hakku *Box Smart* Pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Taggung Jawab Di Lingkungan Sekolah Dan Sekitar Rumah Untuk Kelas III Sdn Burengan 2 ”

B. Pembatas Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, batasan dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan PPKn (PPKn) yang memuat materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab di Lingkungan Sekolah serta Sekitar Rumah. Pelaksanaan penelitian melibatkan siswa kelas 3 SDN Burengan 2 Kota Kediri pada Tahun Ajaran 2025/2026 sebagai subjek penelitian. Produk yang dikembangkan dalam kegiatan ini hanya difokuskan pada media konkret.
2. Media yang dikembangkan berupa *Hakku Box Smart* dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role play*). Penelitian ini tidak mencakup pengembangan jenis media pembelajaran lain, seperti media digital, audio, maupun video.
3. Fokus kajian dalam penelitian ini mencakup aspek kelayakan media yang diperoleh melalui penilaian ahli materi dan ahli media, aspek kepraktisan yang dilihat dari respons guru serta siswa, dan aspek keefektifan media yang diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa.
4. Pelaksanaan penelitian dan uji coba produk dibatasi pada subjek siswa kelas 3 SD.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian berikut didasarkan pada konteks yang diuraikan di atas:

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Hakku *Box Smart* Berbasis *Role Play* Pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD?

2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Hakku *Box Smart* Berbasis *Role Play* Pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD?
3. Bagaimana keefektifan hasil belajar siswa dalam memakai Media Pembelajaran Hakku *Box Smart* Berbasis *Role Play* Pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Tanggung Jawab?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian berikut Adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran Hakku *Box Smart* Berbasis *Role Play* Pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Hakku *Box Smart* Berbasis *Role Play* Pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan hasil belajar siswa dalam memakai Media Pembelajaran Hakku *Box Smart* Berbasis *Role Play* Pada Materi Hak dan Kewajiban Serta Tanggung Jawab Siswa kelas 3 SD.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi bidang pendidikan, baik pada tataran pengembangan teori maupun penerapannya dalam praktik. Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan sekaligus menambah referensi dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran konkret berbasis model bermain peran (*role play*) pada mata pelajaran PPKn dengan materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan maupun pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pengembangan

media pembelajaran sejenis. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan perspektif baru dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, serta mampu meningkatkan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dihasilkan melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif inovatif yang menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam proses belajar. Pengembangannya juga diharapkan memberi inspirasi kepada guru untuk menghadirkan variasi pembelajaran melalui pemanfaatan media yang belum banyak digunakan sebelumnya. Penerapan media tersebut dapat mempermudah penyampaian materi di kelas, membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, mengurangi kejenuhan selama pembelajaran, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan belajar.

b. Bagi Siswa

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari sekaligus memperkuat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran media yang lebih variatif dan inovatif juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui tumbuhnya motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan belajar.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dan relevan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Implementasi media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menunjang peningkatan kualitas proses pembelajaran, memberikan dampak positif

terhadap perkembangan sekolah, memperkuat mutu pendidikan, serta mendukung berbagai upaya peningkatan kualitas dan akreditasi sekolah.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi sarana untuk menambah pengalaman, memperluas pengetahuan, dan memperkaya wawasan sebagai bekal dalam menjalankan profesi pendidik pada masa mendatang. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama proses penelitian ke dalam praktik pembelajaran ketika peneliti terjun secara langsung di dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, E., Dewi, D. A., Indonesia, U. P., & Kunci, K. (2021). *Mata pelajaran pendidikan PPKn sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar*. 9(2), 291–304.
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan Pendahuluan*. 4(1), 399–404.
- Anugrah, & Rahmad. (2024). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan PPKn (PPKn)*. 4, 22–34.
- Aspi, M., Selatan, K., & Selatan, K. (2023). *Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan*. 47–56.
- Dahlan, U. A., & Rahmatiani, L. (2020). *Pendidikan PPKn sebagai pembentuk karakter bangsa*. 87–94.
- Dewi, A. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 36–44.
- Farhan, M., Utami, L. A., Amelia, I., Anggreani, S., & Dahlya, S. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar Di SDN 056024 Balai Gajah Desa Dogang*. 4(2), 107–111. <https://doi.org/10.56832/10.56832/pema.v4i2.495>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 0812(2019), 181–188.
- Fernanda, S. A., Fernica, V. O., & Pratama, M. B. (2025). Penerapan Evaluasi Autentik Dalam Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 334–340.
- Fitra, N., Kanza, M., & Muthohar, S. (2025). *Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Empati dan Kerja sama Anak Usia Dini*. 8(2), 615–625. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891>
- Fitrianingsih, N., & Fitriati, I. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 12, 85–90.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.

<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Mariana, N. K., & Dikta, I. P. G. A. (2023). *Penerapan metode role-paying pada mata pelajaran PPKn di sd negeri 1 nongan*. 5(2), 7–14.
- Maulidina, N., Faulia, A., & Oktaviani, D. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A*. 2(1), 179–191.
- Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (2022). *PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI Abstrak*. 162–175.
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di Pesantren Ainul Hasan*. 1(7), 119–124.
- Oktaria, R. (2025). *Pengaruh Media Permainan Smart Box Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Oktaviana, E. (2022). *Pengembangan Media Magic Box Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V di SD/MI*.
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). *Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar*. 1090–1104.
- Prasetyo, D., Danurahman, J., Hermawan, H., & Dahlan, A. (2023). *Implementasi Pendidikan PPKn dalam Mewujudkan Warga Negara Baik dan Cerdas*. 52, 15–23.
- Pratiwi, N. M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas IV SD Negeri Srimenanti Lampung Timur*.
- Qomaruddin, W., & Asyhari, A. (2025). *Perpaduan Pendidikan Formal dan Pesantren untuk Mencetak Generasi Emas 2045*. 2(1), 312–321.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement*. 01(08), 506–516.
- Rasyad, I., Wulandari, S. R., & Ghazali. (2024). *Srategi Guru Dalam Mengoptimalisasikan Interaksi*. *Multidisplin Ilmu Akademik*, 1(4), 81–88.

- Rasyid, I.-K. S., & Rohani. (2018). *Strategi Guru Dalam Mengoptimalkan Interaksi Siswa di Kelas*. 91–96.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. 1–12.
- Rosmayanti. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Materi Shalat Siswa Kelas IV UPT SDN 113 Karawak Kabupaten Luwu Utara*.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Sakina, R. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Question Box Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V di MIN 11 Bandar Lampung*.
- Salsabila, K., Nichla, S., Attalina, C., & Zumrotun, E. (2025). *Peran Media Smart Box dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS*. 5(2), 170–183.
- Setyawati, D. E. (2024). *Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran*. *SEKAR: Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(1), 8–14.
- Sudaryanto, B. W., Pendidikan, D., & Sleman, K. (2017). *Meningkatkan keaktifan berkomunikasi melalui model role playing*.
- Sutari, D., Hestiana, I., & Adetia, M. F. (2025). *Pengembangan Media Smart Box Dengan Judul Aku Berperilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Dalam Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila Sekolah Dasar*. 1, 88–92.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). *Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0*. *E-Tech*, 6(2), 392931.
- Syawaluddin, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). *Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(c), 107–115.
- Zahwa, F. A. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 19(01), 61–78.

Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). Media pembelajaran alam dalam proses belajar mengajar. 6(1).