

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SMARTBOX* BERBASIS *QUICK
RESPONSE CODE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 4 DRUJU KABUPATEN
MALANG**

SKRIPSI

OLEH

CINDY AZZALINA

NIM. 220103110089



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SMARTBOX* BERBASIS *QUICK
RESPONSE CODE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 4 DRUJU KABUPATEN
MALANG**

SKRIPSI

OLEH

CINDY AZZALINA

NIM. 220103110089



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
website: <http://frik.uin-malang.ac.id> email: frik@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP : 19880322201802011146

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Cindy Azzalina

NIM : 220103110089

Judul : Pengembangan Media Interaktif *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti ujian skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing, memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

NIP. 19880322201802011146

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Ahmad Abtokhi, M.Pd,

NIP. 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *SMARTBOX* BERBASIS *QUICK RESPONSE CODE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 4 DRUJU KABUPATEN MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

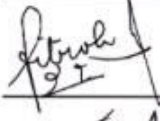
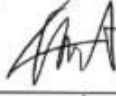
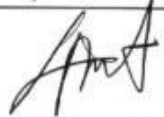
Cindy Azzalina (220103110089)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 08 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

	Dewan Penguji	Tanda Tangan
Ketua Penguji		
Dr. Bintoro Widodo, M.Kes	:	
NIP. 197604052008011018	:	
Anggota Penguji		
Fitratul Uyun, M.Pd	:	
NIP. 19821022201802012132	:	
Sekretaris		
Galih Puji Mulyoto, M.Pd	:	
NIP. 19880322201802011146	:	
Pembimbing		
Galih Puji Mulyoto, M.Pd	:	
NIP. 19880322201802011146	:	

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Ma'ulana Ma'ruf Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197108232000031002

NOTA DINAS

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

21 Mei 2026

Hal : Cindy Azzalina

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama: Cindy Azzalina

NIM: 220103110089

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Pembimbing



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP. 19880322201802011146

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cindy Azzalina
NIM : 220103110089
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Interaktif *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 21 Mei 2026

Hormat saya,



The signature is in blue ink. To its left is a red circular official stamp with a Garuda emblem and the text 'KEMENTERIAN AGAMA RI' and 'DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM'. Below the signature is a blue rectangular stamp with the text 'METERAI TEMPEL' and 'KAC2A/JX957934010'.

Cindy Azzalina

NIM. 220103110089

LEMBAR MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa setelah kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

(Hindia)

“Perang telah usai, aku bisa pulang. Kubaringkan panah dan berteriak MENANG”

(Nadin Amizah)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang serta dukungan dari orang-orang tercinta sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu dan mempersembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tua, yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan. Bekerja keras dan merawat penulis dengan penuh kasih sayang. Semoga terselesaikannya skripsi ini mampu membayar rasa lelah dan megobati sedikit dari harapan mereka.
2. Kepada saudara, yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti
3. Kepada seluruh keluarga besar peneliti, yang sudah memberikan dukungan, bantuan, finansial, maupun motivasi kepada peneliti.
4. Segenap dosen yang telah membimbing dan mengarahkan sehingga terselesaikannya skripsi ini
5. Kepada seluruh teman-teman program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah Angkatan 22 yang membantu dan berjuang selama 4 tahun

KATA PENGANTAR

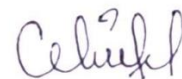
Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan Rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberikan Kesehatan, kemudahan, serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Smartbox* Berbasis *Quick Response Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Walid, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Ahmad Abtokih, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Ratna Nulinnaja, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan perhatian telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta membagikan ilmu dan arahan yang sangat berarti kepada peneliti. Beliau senantiasa memberikan bimbingan, motivasi, serta dukungan di setiap proses penyusunan skripsi, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi selama masa perkuliahan, sehingga menjadi bekal yang sangat berharga bagi peneliti.
6. Allah SWT, karena karunia dan kehendak-Nya telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat waktu.

7. Kepada kedua orang tua saya Ibu Zianah Bapak Masudi dan Adek saya Aida Rahsetia Islami. Terimakasih atas dukungan, semangat usaha, do'a yang tidak pernah berhenti, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. "Semoga Perjuangan Saya Ini Dapat Membanggakan Ibu dan Bapak".
8. Sahabat penulis Alfiyan, Fima, Mil'a, Dio, Galang, Lingga yang selalu menemani, membantu, memberikan semangat dan menemani jatuh bangunnya penulis, tidak hanya saat proses skripsi tetapi jauh sebelum penulis menulis skripsi.
9. Seluruh PGMI Angkatan 2022 terutama kelas c yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu terimakasih telah membersamai penulis dalam 4 tahun ini
10. Terakhir, untuk diri sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan mampu menyelesaikan apa yang telah dimulai dengan penuh tanggung jawab. Terima kasih karena telah mampu melewati berbagai proses, tantangan, dan rintangan selama perjalanan penyusunan skripsi ini. Semoga peneliti senantiasa diberi kekuatan untuk terus berkembang menjadi pribadi yang lebih baik, lebih kuat.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan dari peneliti, semoga karya ini dapat bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan baik bagi penulis atau pembaca.

Malang, 20 Mei 2026



Cindy Azzalina

NIM.220103110089

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS.....	iv
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
الملخص	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Orisinalitas Penelitian	12
H. Definisi Istilah	14
I. Sistematika Penulisan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori	17
B. Prespektif Teori Pada Islam	35
C. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	44

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan.....	46
D. Uji Produk.....	53
E. Jenis Data.....	56
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	57
G. Teknik Pengumpulan Data.....	67
H. Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	73
A. Proses Pengembangan.....	73
B. Hasil Data Pengembangan.....	96
C. Penyajian dan Uji Produk.....	99
D. Revisi Produk.....	101
BAB V PEMBAHASAN.....	102
A. Kajian Produk yang Dikembangkan.....	102
BAB VI PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Table Orisinalitas	12
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	30
Tabel 3. 1 Storyboard Smartbox berbasis Quick Response Code	39
Tabel 3. 2 Skala Likert	46
Tabel 3. 3Tabel Kisi-kisi Wawancara	58
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Observasi	59
Tabel 3. 5 Tabel Kisi-kisi Angket Ahli Materi	61
Tabel 3. 6 Tabel Kisi-kisi Angket Ahli Media	62
Tabel 3. 7 Tabel Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran	64
Tabel 3. 8 Tabel Kisi-kisi Pre-test dan Post-test	66
Tabel 3. 9 Tabel Kriteria Kevalidan	70
Tabel 3. 10 Tabel Kategori Hasil Keefektifan	71
Tabel 3. 11 Tabel Hasil Belajar	72
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	68
Tabel 4. 2 Storyboard Smartbox berbasis Quick Response Code	68
Tabel 4. 3 Revisi Produk Ahli Materi	85
Tabel 4. 4 Revisi Produk Ahli Materi	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir (Sumber : Peneliti).....	36
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan ADDIE (Sumber : Branch 2009).....	38
Gambar 4.1 Dokumentasi CP dan TP	67
Gambar 4. 2 Halaman Cover.....	71
Gambar 4. 3 Pengertian dan Tujuan Pembelajaran	72
Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan	72
Gambar 4. 5 Materi 1 Hak dan Kewajiban di Sekolah.....	73
Gambar 4. 6 Materi 2 Hak dan Kewajiban di Rumah	73
Gambar 4. 7 Permainan Petualangan Tusuk Disiplin	74
Gambar 4. 8 Permainan Teka – Teki Hak dan Kewajiban.....	74
Gambar 4. 9 Profil Pengembang	75
Gambar 4. 10 Pembukaan Tanggal 14 April.....	76
Gambar 4. 11 Pembukaan Tanggal 17 April.....	77
Gambar 4. 12 Kegiatan Inti Tanggal 14 April	77
Gambar 4. 13 Kegiatan Inti Tanggal 17 April	78
Gambar 4. 14 Kegiatan Penutup Tanggal 14 April.....	79
Gambar 4. 15 Kegiatan Penutup Tanggal 15 April	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian	123
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	124
Lampiran 3 Keterangan dari Sekolah.....	125
Lampiran 4 Surat Validator Ahli Materi	126
Lampiran 5 Surat Validator Ahli Media	127
Lampiran 6 Surat Validator Ahli Pembelajaran.....	128
Lampiran 7 Pedoman Observasi	129
Lampiran 8 Lembar Instrumen Observasi.....	130
Lampiran 9 Pedoman Wawancara	132
Lampiran 10 Lembar Wawancara Pra-Penelitian	133
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Materi	135
Lembar 12 Angket Validasi Ahli Media.....	137
Lembar 13 Angket Validasi Ahli Pembelajaran	139
Lembar 14 Kisi – Kisi Peningkatan Hasil Belajar	141
Lembar 15 Soal Pre – Test.....	142
Lembar 16 Soal Post – Test	144
Lembar 17 Hasil Data Peningkatan Hasil Belajar.....	146
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian.....	147
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup.....	148

ABSTRAK

Azzalina, Cindy. 2026. **Pengembangan Media Interaktif *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang**. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Kata kunci : Media *Smartbox*, *Quick Response Code*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Merujuk pada data pra-penelitian di kelas IV SDN 4 Druju kabupaten malang. Pembelajaran pendidikan pancasila masih jarang menggunakan media, sehingga peserta didik mudah bosan. Hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang. Peserta didik sebagian besar memiliki gaya belajar visual. Media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik, terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Sehingga dibutuhkan pengembangan media yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti berfokus pada pengembangan media *smartbox* berbasis *quick response code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *smartbox* berbasis *quick response code*, mengimplementasikan dan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media tersebut. Penelitian ini merupakan R&D dengan menggunakan model pengembangan media pembelajaran ADDIE, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Subjek yang digunakan kelas IV SDN 4 Druju kabupaten malang dengan jumlah 20 peserta didik. Instrumen pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi materi, validasi media, validasi pembelajaran dan pre - test post test.

Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media *smartbox* berbasis *quick response code* dengan model ADDIE telah memenuhi kriteria kelayakan. Validasi materi memperoleh 92% kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media memperoleh 75,38% kategori valid. Validasi ahli pembelajaran memperoleh 98% kategori sangat valid. Rata – rata N-Gain memperoleh data sebesar 0,8112% termasuk kategori tinggi. Sehingga, media *smartbox* berbasis *quick response code* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Azzalina, Cindy. 2026. **Development of Smartbox Interactive Media Based on Quick Response Code to Improve Learning Outcomes in Grade IV Students of State Elementary School 04 Druju Malang Regency.** Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Thesis Supervisor: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

Keywords: Smartbox Media, Quick Response Code, Learning Outcomes, Pancasila Education.

Learning media has a significant influence on students' understanding. Referring to pre-research data in class IV of SDN 4 Druju, Malang Regency. Pancasila education learning still rarely uses media, so students easily get bored. Student learning outcomes are in the moderate category. Most students have a visual learning style. Interesting learning media can influence students' learning process, especially in Pancasila education subjects. So it is necessary to develop media that is interesting and meets the needs of students. Therefore, researchers focused on developing quick response code-based smartbox media to improve student learning outcomes.

This research aims to develop smartbox media based on quick response code, implement and improve learning outcomes by using this media. This research is R&D using the ADDIE learning media development model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects used were class IV of SDN 4 Druju, Malang Regency, with a total of 20 students. Data collection instruments were carried out through material validation sheets, media validation, learning validation and pre-test post-test.

The research results show that the development of smartbox media based on quick response code with the ADDIE model has met the feasibility criteria. The material validation obtained 92% very valid category. The results of the media expert validation obtained 75,38% valid category. The validation of learning experts obtained 98% very valid category. The average N-Gain obtained data of 0,8112% which is included in the high category. Thus, quick response code-based smartbox media can improve student learning outcomes.

الملخص

أز الينا، سيندي. 2026. تطوير الوسائط التفاعلية Smartbox بناء على كود الاستجابة السريعة لتحسين نتائج التعلم لدى طلاب الصف الرابع في مدرسة الدولة الابتدائية 04 في دروجو مالانغ ريجنسي. أطروحة. برنامج تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية، مالانغ. مشرف الأطروحة: جاليه بوجي موليتو، دكتوراه في البرلمان.

الكلمات المفتاحية: وسائط/الصندوق/الذكي، كود الاستجابة السريعة، نتائج التعلم، تعليم بانكاسيلا.

للسائط التعليمية تأثير كبير على فهم الطلاب. بالإشارة إلى بيانات ما قبل البحث في الدرجة الرابعة من SDN 4 في إقليم دروجو مالانغ. لا يزال التعلم التعليمي في بانكاسيلا نادرا ما يستخدم الوسائط، لذا يشعر الطلاب بالملل بسهولة. نتائج التعلم لدى الطلاب تندرج تحت فئة الوسيط. غالبا ما يكون لدى المتعلمين أسلوب تعلم بصري. يمكن أن تؤثر وسائل التعلم المثيرة على عملية تعلم الطلاب، خاصة في مواد التعليم في بانكاسيلا. لذا من الضروري تطوير وسائط مثيرة للاهتمام وتناسب احتياجات الطلاب. لذلك، يركز الباحث على تطوير وسائط/الصندوق/الذكي المبنية على كود الاستجابة السريعة لتحسين نتائج تعلم الطلاب.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسائط الصناديق الذكية المبنية على كود الاستجابة السريعة، وتنفيذ وتحسين نتائج التعلم باستخدام هذه الوسائط. هذا البحث هو بحث وتطوير يستخدم نموذج تطوير وسائط التعلم من ADDIE، وهو التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. المادة المستخدمة في الصف الرابع من SDN 4 في مقاطعة دروجو مالانغ بإجمالي 20 طالبا. تجرى أدوات جمع البيانات من خلال أوراق التحقق من المواد، والتحقق من صحة الوسائط، والتحقق من التعلم، والاختبارات التحضيرية بعد الاختبار.

تظهر نتائج الدراسة أن تطوير وسائط الصناديق الذكية المعتمدة على الرموز السريعة باستخدام نموذج ADDIE قد استوفى معايير الأهلية. كان التحقق من صحة المواد التي تم الحصول عليها في 92٪ من الفئات صحيحا جدا. حصلت نتائج التحقق من خبراء الإعلام على 75.38٪ من الفئة الصحيحة. التحقق من خبراء التعلم الذين حصلوا على 98٪ من الفئات أمر صالح جدا. في المتوسط، حصلت N-Gain على بيانات بنسبة 81.12٪، بما في ذلك الفئة العالية جدا. لذا، يمكن لوسائط الصندوق الذكي المبنية على رموز الاستجابة السريعة أن تحسن نتائج تعلم الطلاب.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أَوَّ = Aw

أَيَّ = Ay

أُوَّ = û

إَيَّ = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat belajar siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses Pendidikan. Namun pada saat ini siswa pada saat pembelajaran sering kali merasa jenuh dan bosan, hal ini menjadi permasalahan yang sangat penting karena bisa mempengaruhi minat belajar siswa, salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa yakni model pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Model pembelajaran bisa mempengaruhi minat belajar siswa, tetapi lingkungan juga memainkan peran penting.¹ Dukungan dari orang tua juga tidak kalah penting, seperti kurangnya perhatian dari orang tua terhadap pendidikan anaknya atau suasana saat siswa belajar di rumah yang tidak kondusif juga bisa menghambat minat belajar siswa, selain itu siswa ketika di rumah lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar sehingga bisa menurunkan minat belajar pada siswa.

Dukungan dari lingkungan bisa mempengaruhi minat belajar siswa, tetapi media pembelajaran juga tidak kalah penting, karena media pembelajaran bisa meningkatkan minat belajar siswa seperti media konvensional media ini dikenal dengan media komunikasi atau metode ceramah, biasanya digunakan untuk menerima dan mengirimkan pesan kepada orang lain pada jangkauan yang luas dan waktu yang singkat.² Media konvensional sudah lama digunakan pada pembelajaran, yang sering digunakan pada media konvensional seperti metode ceramah, metode penugasan, metode tanya jawab, dan metode diskusi. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, siswa mulai merasa jenuh dan bosan dengan media konvensional dikarenakan siswa saat ini hidup di zaman *digital*,

¹ Debby Yuliana Sinaga et al., "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 3 (2024): 1550–60, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

² V S New, "Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi" 5, no. 2 (2023).

hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang dikolaborasikan dengan *digital* sehingga pembelajaran lebih menarik.

Zaman *digital* saat ini telah memberikan perubahan yang sangat drastis termasuk di dunia pendidikan, sehingga guru dituntut untuk mengikuti perubahan pada pembelajaran agar bisa diterapkan secara konsisten. Guru mempunyai peran untuk menciptakan siswa sebagai generasi digital dan guru diharapkan bisa memberikan edukasi kepada siswa untuk memanfaatkan *digital*.³ Oleh karena itu, tantangan guru saat ini mampu memberikan pembelajaran yang berinovasi sehingga bisa memenuhi kebutuhan siswa. Kurangnya keterlibatan siswa pada pembelajaran juga berakibat pada hasil belajar siswa, sehingga para guru harus menyampaikan pembelajaran efektif dan kreatif seperti menghubungkan media konvensional dengan *digital*. Zaman ini guru seharusnya lebih banyak memanfaatkan pembelajaran interaktif, agar siswa tidak tertinggal pada pembelajaran *digital* dan bisa mengikuti pembelajaran yang sesuai pada perkembangan zamannya.

Pembelajaran yang menarik dan interaktif juga bisa memberikan peningkatan terhadap semangat belajar siswa, guru bisa membuat media kotak pintar yang di padanya terdapat gambar dan materi serta disajikan secara menarik pada pembelajaran.⁴ Media audiovisual menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui gambar dan suara, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih menarik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan media audiovisual juga mampu menarik perhatian peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif selama kegiatan pembelajaran

³ fadia nilawati Kinas Arni Anti, "Tantangan Guru Dalam Menghadapi Era Digital 5 . 0 (Studi Pada" 14, no. 2 (2024).

⁴ Maslena Hasnawiya, "Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa" 10, no. 2 (2024): 167–72.

berlangsung.⁵ Media ini sangat menarik karena di pada kotak itu terbisa gambar dan *code* yang di padanya terbisa *audiovisual* yang bisa meningkatkan minat belajar siswa, pembelajaran interaktif yakni salah satu pendekatan diharapkan bisa memberikan perubahan pada lingkungan belajar yang bisa memberi motivasi siswa agar lebih aktif pada pembelajaran. Saat ini hadir program merdeka belajar seperti memberikan ruang nyata siswa serta guru, agar dapat menciptakan pembelajaran yang signifikan dan berinovasi.

Pendidikan dasar merupakan langkah awal pada belajar, sehingga membutuhkan media yang bisa membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Realitanya pembelajaran masih didominasi metode konvensional, sehingga hasil belajar siswa masih belum maksimal. Menggunakan media pembelajaran *audiovisual* sudah terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.⁶ Pengembangan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* menjadi solusi yang tepat untuk menyampaikan pembelajaran seperti pembelajaran *audiovisual* berbasis animasi, bahwa pemanfaatan media tersebut terbukti lebih efektif dibanding dengan metode konvensional,

Pembelajaran sekarang diharuskan bisa mengacu pada kurikulum merdeka, karena kurikulum ini terdapat kebijakan terbaru pada pendidikan yang dirancang untuk membentuk profil pelajar Pancasila. Kurikulum yakni rencana pembelajaran dan penyusunan mengenai bahan pembelajaran, isi, tujuan, serta cara yang digunakan sebagai pedoman melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan.⁷ Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat kepada Siswa, memberikan ruang untuk mengembangkan potensi

⁵ Ahmad Sholeh et al., “Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI / SD Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa” 7 (2024): 8728–38.

⁶ Asnidar Siregar, Zainab Mukhlis, Muhammad Asnidar, “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Kependidikan Profesi* 1 (2023): 91–98, <https://journal.uir.ac.id/index.php/jpp/article/view/18492>.

⁷ Andika Maharani, Liana Rochmatul Wachidah, and Iswah Adriana, “Pemanfaatan Media Smart Box Pada Pembelajaran Teks Iklan Di Era Kurikulum Merdeka,” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 171–82, <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91542>.

siswa, kolaboratif, serta kreatif. Implementasi kurikulum merdeka dengan pembelajaran diharapkan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal, yaitu menjadikan siswa yang berkarakter, dan siswa bisa berkompeten pada menghadapi tantangan abad ke – 21.

Karakter siswa juga sangat penting pada keberlangsungan pembelajaran, pengembangan karakter siswa di SD menjadi sangat relevan saat ini karena siswa SD hidup di zaman *digital*. Karakter mempunyai pengertian yakni nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan. Terwujud pada pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum tata krama, budaya dan adat istiadat.⁸ Siswa pada saat ini lebih dekat dengan teknologi, tetapi juga mudah terpengaruh terhadap informasi yang ada di media sosial. Kondisi ini bisa menimbulkan tantangan baru pada dunia pendidikan, di mana sekolah tidak terpacu pada mengembangkan akademik saja, tetapi juga harus menanamkan nilai-nilai peduli sesama, tanggung jawab, kemandirian serta kerja sama. Melalui profil pelajar pancasila dijelaskan pentingnya penguatan karakter sebagai pondasi untuk menghadapi tantangan globalisasi. Guru dituntut untuk memberikan strategi atau inovasi pembelajaran untuk membentuk karakter agar siswa generasi z bisa tumbuh sebagai anak yang cerdas, berakhlak, dan bisa menghadapi tantangan globalisasi.

Berdasarkan observasi pra-penelitian pada tanggal 08 September 2025 dengan ibu luluk selaku guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang. Ibu luluk mengatakan media pembelajaran yang digunakan di SDN terutama kelas IV kurang menarik, guru memang sudah memanfaatkan media digital seperti *power point* (PPT). Guru jarang sekali memanfaatkannya dan memilih menggunakan buku teks saja, sehingga siswa seringkali merasa bosan

⁸ Kustiarini, Ani Rusilowati, and Barokah Isdaryanti, "Pendidikan Ramah Anak Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 5359–72.

sehingga siswa membutuhkan media yang interaktif dan menarik. Dengan adanya media tersebut bisa meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa bisa aktif pada pembelajaran.

Berdasarkan wawancara pra-penelitian pada tanggal 08 September 2025 dengan ibu luluk selaku guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang. Ibu luluk mengatakan bahwa siswa kelas IV sulit untuk memahami mata pelajaran pendidikan pancasila terutama pada materi hak dan kewajiban dikarenakan pada materi ini siswa diharuskan bisa mengetahui hak-hak dan kewajiban. Realitanya guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah lalu siswa diberikan arahan untuk mengerjakan di buku teks, sehingga siswa kurang bersemangat pada pembelajaran serta muncul rasa bosan pada saat pembelajaran. Rasa bosan pada siswa dikarenakan pembelajaran yang monoton dan kurangnya kreativitas pada pembelajaran. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahawasannya pembelajaran dengan menggunakan media bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Mencegah terjadinya *verbalisme*, meningkatkan daya berpikir yang logis dan terstruktur, serta membantu untuk menumbuhkan pemahaman nilai-nilai pada diri siswa⁹. Media pembelajaran menjadi peranan yang sangat penting pada proses pembelajaran, karena bisa mempengaruhi minat belajar siswa.

Solusi dari masalah yang telah ditemukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 04 Druju kabupaten malang. Dengan mengembangkan media interaktif dan menarik seperti “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” media ini menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Media ini berbentuk kotak yang dipadanya terdapat gambar, materi, dan *barcode*, melainkan itu media ini juga menggabungkan *visual* dan *audiovisual* sehingga media ini bisa menjadi terobosan baru untuk menjawab kebutuhan siswa saat ini yakni pembelajaran

⁹ Septy Nurfadhillah et al., “Peranan Media Pembelajaran Pada Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii,” *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 244, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

berbasis teknologi. Melalui penggunaan media ini siswa bisa lebih semangat dan terlibat pada pembelajaran karena siswa bisa belajar sambil bermain. Pembelajaran yang menarik juga bisa membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi, sehingga siswa bisa meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* pada proses pembelajaran telah dibuktikan dengan beberapa peneliti terdahulu. Kesatu Sri Ayu Agustini dan Misbah., (2024)., Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD.,¹⁰ Peneliti berfokus pada media *Smart Box* untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa SD. Kedua Libriani Putu Wulan, dkk., (2023) Quick Response Code-based Pop-Up Book Media: Plant Reproduction Systems Topic for Grade VI Elementary School.,¹¹ Peneliti berfokus pada media Quick Response Code-based Pop-Up Book untuk kelas IV. Ketiga Dony Petrus Mau Tellu, dkk., (2026) Pengaruh Media Flash Card Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila “Hak Dan Kewajiban Dirumah Dan Disekolah” Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Di Sekolah Dasar.,¹² Peneliti berfokus pada media flash card dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan penelitian terdahulu hanya menggunakan media *Smartbox* konvensional tanpa terintegrasi teknologi *Quick Response Code* dan audiovisual. Tetapi belum ditemukan pengembangan Pengembangan Media Interaktif *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media yang mengintegrasikan visual, audiovisual dan akses digital dalam satu media yakni

¹⁰ Sri Ayu Agustini and Misbah, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 4 (2024): 41–56.

¹¹ Putu Wulan Libriani, I Made Suarjana, and Gede Wira Bayu, “Quick Response Code-Based Pop-Up Book Media : Plant Reproduction Systems Topic for Grade VI Elementary School” 7, no. 2 (2023): 381–89.

¹² Dkk Dony Petrus Mau Tellu, “Pengaruh Media Flash Card Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila” 11 (2026).

Pengembangan Media Interaktif *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang.

Pengembangan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dikhususkan pada materi hak dan kewajiban. Sebab permasalahan yang dibisakan yaitu, siswa sulit untuk membedakan antara pada materi ini di sekolah maupun di rumah. Meskipun guru masih mengandalkan metode ceramah serta buku teks, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*. Media tersebut dirancang supaya pembelajaran bisa lebih menarik, sehingga diharapkan bisa memperbaiki capaian belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju.

Pada proses meningkatkan kualitas pembelajaran, guru perlu memperhatikan beberapa aspek penting seperti tujuan pembelajaran yang jelas, penyampaian materi yang menarik dan sesuai yang dibutuhkan siswa, penerapan metode pembelajaran yang beragam, pemilihan media yang tepat.¹³ Adapun kelebihan dari media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dengan media sebelumnya yakni media ini disertai dengan *audiovisual* sehingga dengan menggunakan media ini siswa bukan cuma bisa melihat materi pada medianya tetapi juga bisa mendengarkan penjelasan materi dengan melalui *scan* yang terdapat di media. Media interaktif ini bisa menambah wawasan Siswa pada memahami materi hak dan kewajiban. Peneliti dengan itu memilih untuk “Pengembangan Media Interaktif *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang”.

¹³ Haizatul Faizah and Rahmat Kamal, “Belajar Dan Pembelajaran Haizatul,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–67, <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” pada meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Druju ?
2. Bagaimana kevalidan penggunaan media “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Druju ?
3. Bagaimana efektivitas peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Druju ?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” pada meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Druju.
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” pada meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Druju.
3. Mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ‘*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*’ pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 04 Druju.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan serta memperluas wawasan keilmuan terkait pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SDN atau yang sederajat.
- b. Menjadi solusi atas permasalahan belajar siswa sekaligus memberikan tindakan perbaikan pada proses pembelajaran.
- c. Menyediakan cara untuk guru pada memilih dan menggunakan media pembelajaran.
- d. Memberikan landasan teoritis tentang bagaimana siswa memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media interaktif.
- e. Bisa menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Media “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” ini diharapkan bisa menjadi sarana motivasi, khususnya bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) 04 Druju pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga siswa bisa lebih bersemangat pada mengikuti pembelajaran serta lebih mudah memahami materi.

b. Bagi guru

Penelitian ini berfungsi sebagai bahan mengacu atau rujukan pada pelaksanaan pembelajaran, sekaligus menjadi inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

c. Bagi sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini bisa dipertimbangkan oleh pihak sekolah pada penerapan pembelajaran, dan media “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” diharapkan bisa membantu siswa mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

d. Bagi pengembang

Pengembangan media pembelajaran interaktif “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” menjadi wadah untuk meningkatkan kompetensi di bidang pendidikan serta menambah wawasan pengembang terkait penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Khususnya materi aturan di lingkungan sekitar, hak dan kewajiban.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media interaktif “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” diharapkan bisa menjadi sarana belajar yang berkualitas sekaligus menarik perhatian siswa, sehingga bisa mengoptimalkan kelancaran proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Melalui penggunaan media “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” siswa diharapkan lebih aktif dan terlibat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta siswa bisa lebih mudah memahami materi khususnya mengenai aturan di lingkungan sekitar, hak dan kewajiban
- c. Media interaktif “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” juga diharapkan bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai pendukung pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- d. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
 - 1) Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti difokuskan pada satu materi, yaitu aturan di lingkungan sekitar, hak dan kewajiban.
 - 2) Objek pengembangan media pembelajaran interaktif ini hanya diterapkan pada kelas IV SDN 04 Druju.
 - 3) Subjek penelitian terbatas untuk kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) 04 Druju.

F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran interaktif “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” ini berisi mata pelajaran pendidikan pancasila materi Hak dan Kewajiban untuk kelas IV semester II.
2. Media pembelajaran interaktif “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” ini dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN 04 Druju kabupaten malang.
3. Media “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” ini berbentuk *visual* dan *audiovisual*.
4. Media yang dikembangkan ini nantinya mencakup capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis.
5. Media yang dikembangkan ini berfungsi untuk mendukung dan memudahkan siswa pada memahami mata pelajaran pendidikan pancasila materi Hak dan Kewajiban.
6. Media pembelajaran interaktif “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” ini berupa kotak pintar yang menarik dan interaktif.
7. Kelebihan dari media “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” ini adalah *visual* dan *audiovisual*, *visualnya* media ini berbentuk kotak pintar yang didalamnya terdapat gambar dan penjelasan materi, sedangkan *audiovisualnya* ini berupa *Quick Response Code* ketika di *scan* menggunakan *smartphone* terdapat suaranya.
8. Media pembelajaran interaktif “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” bisa menggabungkan teks, gambar dan audio pada satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
9. Media interaktif “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” ini mudah untuk digunakan karena medianya yang berbentuk konvensional bisa diakses secara *offline*, tetapi juga berbasis *Quick Response Code* yang bisa di *scan* lewat *smartphone*.
10. Kekurangan dari media “*Smartbox* berbasis *Quick Response Code*” ini membutuhkan jaringan *internet* untuk mengakses *audiovisualnya*.

G. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1. 1 Table Orisinalitas

No .	Nama Peneliti, judul penelitian dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Siti Aminah dan Eka Yusnaldi., (2024)., Pengembangan Media <i>Smart box</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah.	Pengembangan media pembelajaran <i>Smartbox</i> , Meningkatkan hasil belajar.	1. Tidak berbasis digital 2. Mata Pelajaran IPS 3. Sekolah Madrasah Ibtidaiyah	1. Menggunakan teknologi <i>Quick Response Code</i> pada media <i>Smartbox</i> 2. Fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. 3. Subjek penelitian pada siswa kelas IV SDN 4 Druju
2.	Siti Haifa, Hanikah, Mimin Darmini., (2025)., Pengembangan Media <i>Smart Box</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Tradisi dan Budaya di	Pengembangan media pembelajaran <i>Smartbox</i> , Jenjang sekolah dasar.	1. Keaktifan siswa 2. Materi Tradisi dan Budaya 3. Kelas III	

No .	Nama Peneliti, judul penelitian dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Kelas III SDN 1 Lemahabang.			
3.	Cica Monika, Laili Rahmi., (2025)., Pengaruh Media Smart Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Ipas Di Sdn 011 Bukit Pedusunan Kecamatan Kuantan Mudik.	Pengembangan media pembelajaran <i>Smartbox</i> , Meningkatkan Hasil Belajar.	1. Mata pelajaran IPAS 2. Tidak berbasis teknologi 3. Kelas V	
4.	Sri Ayu Agustini dan Misbah., (2024)., Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smart Box</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD.	Pengembangan media pembelajaran <i>Smartbox</i> , Meningkatkan hasil belajar.	1. Tidak Berbasis Teknologi 2. Mata Pelajaran Matematika 3. Kelas 1	
5.	Alya Putri Maradika, dkk., (2023).,	Pengembangan media pembelajaran	1. Model Project	

No .	Nama Peneliti, judul penelitian dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
	Pengaruh Media Smart Box Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II Sd Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila	<i>Smartbox</i> , Materi Pendidikan Pancasila.	Based Learning 2. Kelas II 3. Terhadap hasil belajar.	

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif yakni metode menggunakan teknologi untuk menciptakan interaksi dari kedua pihak. Media interaktif menyajikan sumber belajar visual dan audiovisual, sehingga siswa dikasi kesempatan untuk aktif pada belajar dan lebih berpartisipasi pada pembelajaran. Media interaktif yang dimanfaatkan oleh guru bisa memberikan pengaruh siswa untuk meningkatkan semangat belajar, peran media interaktif pada pembelajaran bisa memberikan peningkatan yang cepat terhadap hasil belajar siswa.

2. Smartbox berbasis Quick Response Code

Media pembelajaran Smartbox atau kotak pintar yakni berbentuk kotak dua sisi, terdiri dari balok atau kubus, terbuat dari kardus yang di padanya terbisa gambar dan penjelasan materi. Quick Response Code merupakan dua dimensi yang mampu menyimpan audiovisual dan animasi yang bisa diakses dengan mudah melalui smartphone. Smartbox berbasis Quick Response Code adalah media belajar yang menggabungkan visual dan audiovisual sehingga

media diharapkan bisa membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila ini mata pelajaran ini dapat membentuk karakter siswa di sekolah maupun di luar sekolah seperti disiplin, teladan, serta pembiasaan siswa pada aktivitas sehari-hari. Pembelajaran pendidikan pancasila membuat siswa terlihat lebih menunjukkan peningkatan pada hal disiplin waktu, berpakaian, maupun perilaku pada saat diluar sekolah dan saat pembelajaran berlangsung. Siswa bisa memperkuat karakter sekaligus mengembangkan kemampuan profil pelajar pancasila.

4. Materi Lingkungan Sekitar, Hak dan Kewajiban

Hak dan kewajiban merupakan salah satu materi pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang di pelajari di kelas IV SDN 04 Druju. Hak merupakan sesuatu yang patut diterima dan harus dimiliki oleh setiap warga negara, sedangkan kewajiban merupakan sesuatu yang wajib dilaksanakan atau dikerjakan oleh warga negara sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan dengan rasa tanggung jawab. Sebagai warga negara tentunya harus mengetahui hak dan kewajiban kita, melakukan kewajiban kita dan memperjuangkan hak yang kita miliki.

I. Sistematika Penulisan

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi istilah, sistematika penulisan. Menjadi landasan awal yang kuat untuk pelaksanaan dan pembahasan pada bab selanjutnya.

2. BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori, prespektif pada islam, kerangka berpikir. Menjadi dasar konsep dari penelitian dan mendiskusikan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai mengacu pada menyusun proposal skripsi.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik

pengumpulan data, analisis data. Untuk memperoleh hasil yang valid serta mendukung tujuan penelitian.

4. BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini berisi pembahasan mengenai prosedur pengembangan produk, penyajian dan analisis data uji produk, revisi produk dan para validator. Masukan dari para validator untuk merevisi agar menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan.

5. BAB V : PEMBAHASAN

Bab ini membahas prosedur pengembangan produk, pembahasan mengenai respon siswa terhadap produk. Untuk menilai keefektivitas dan keberhasilan media yang dikembangkan oleh peneliti.

6. BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bertujuan untuk memberikan kesimpulan keseluruhan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dan menyampaikan masukan untuk membaerikan peningkatan serta pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Teori pada penelitian ini adalah teori multimedia learning oleh Richard E. Mayer 2009.¹⁴ Sesuai dengan penelitian ini karena akan lebih efektif menjelaskan jika dengan disampaikan melalui penjelasan dan gambar secara bersamaan. Media interaktif *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* menggabungkan, penjelasan, gambar, dan suara sehingga siswa bisa belajar lebih aktif dan memahami materi dengan lebih mudah. Sesuai dengan teori Mayer penggunaan dua saluran kognitif (*visual* dan *verbal*) membantu mengurangi beban berpikir siswa serta bisa meningkatkan hasil belajar.

1. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu keterampilan atau pengetahuan yang di dapatkan setelah siswa mengikuti pembelajaran. Disebabkan karena belajar merupakan suatu proses yang dilaksanakan siswa agar mencapai perubahan pada jangka waktu yang Panjang.¹⁵ Hasil belajar bisa dijelaskan sebagai kemampuan, keterampilan, atau pengetahuan yang dipunyai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang bisa menghasilkan perilaku pada jangka waktu yang panjang.

b. Tujuan Hasil Belajar

Tujuan hasil belajar antara lain untuk mengerti kemampuan siswa, sehingga keterbatasan pada berbagai mata pelajaran bisa terlihat guru, serta kemampuan bisa diukur dengan kemampuan teman-temannya. Hasil belajar juga bisa berguna untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran, sehingga guru bisa mengetahui sejauh mana pembelajaran mampu memberikan perubahan perilaku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Hasil penilaian ini bisa dibuat mengacu untuk melakukan perbaikan dan pembaruan pada proses pembelajaran, metode pengajaran, serta pelaksanaan sistem pembelajaran

¹⁴ Richard E Mayer, "Multimedia Learning," 2008.

¹⁵ Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Siswa," *Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022): 422–27.

secara keseluruhan.¹⁶ Hasil belajar juga untuk menilai kemampuan siswa mengevaluasi efektifitas proses pembelajaran, dan menjadi dasar perbaikan serta penyempurnaan program pendidikan dan pembelajaran agar lebih efektif dari pembelajaran sebelumnya.

c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar bermanfaat karena bisa menimbulkan perubahan menuju kondisi yang lebih baik, perubahan ini bukan hanya terlihat dari nilai atau angka, tetapi juga mencakup beberapa aspek penting. Pada aspek kognitif, hasil belajar bisa untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berfikir siswa, seperti kemampuan untuk mengingat, untuk memahami, dan untuk menganalisis pelajaran. Pada aspek afektif, hasil belajar bisa mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi siswa, misalnya kedisiplinan, tanggung jawab dan motivasi belajar yang lebih baik. Sementara pada aspek psikomotorik hasil belajar bisa meningkatkan keterampilan fisik atau kemampuan praktik siswa, seperti menulis, menggambar, atau melakukan eksperimen yang lebih terampil.¹⁷ Hasil belajar tidak cuma berfokus pada pencapaian nilai saja, tetapi bisa mencerminkan adanya perubahan positif pada siswa. Mencakup peningkatan pengetahuan serta kemampuan berpikir (kognitif), pembentukan sikap dan perilaku yang lebih baik (afektif), serta penguasaan keterampilan praktik yang lebih terampil (psikomotorik). Dengan ini hasil belajar bisa menjadi indikator penting untuk melihat peningkatan siswa secara menyeluruh.

d. Jenis-jenis Hasil Belajar

1) Domain Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif yang bisa membantu meningkatkan pengetahuan serta kemampuan berpikir siswa, sehingga siswa bisa

¹⁶ Hidmad, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar" 5 : 1–9.

¹⁷ et al Rasmito, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2024): 674–80, <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Prosa/article/view/4201>.

lebih mudah mengingat pembelajaran, memahami konsep, menganalisis masalah, sehingga siswa mampu menerakan pengetahuan kepada kehidupan sehari-hari.

2) Domain Afektif

Hasil belajar pada ranah afektif berhubungan dengan tingkah laku dan sikap siswa, melalui pembelajaran siswa bisa menjadi lebih disiplin, bertanggung jawab, bisa menghargai orang lain, dan memiliki motivasi dan nilai positif yang bisa mempengaruhi kepribadian siswa.

3) Domain Psikomotorik

Hasil belajar ranah psikomotorik bisa membuat siswa terampil pada praktik pada saat pembelajaran, siswa terbiasa peningkatan pada hal menulis, menggambar, maupun siswa bisa terampil secara fisik mampu bersosialisasi dan bisa mengelolakegiatan dengan baik¹⁸.

Jenis-jenis hasil belajar menjadi bagian penting pada perkembangan siswa secara menyeluruh. Ketiganya sangat melengkapi untuk membekali bukan cuma ilmu, tetapi juga membekali kepribadian serta keterampilan yang bisa berguna bagi siswa di masa depan.

e. Bagaimana Cara Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran interaktif berbasis aktivitas, Harlen menyatakan bahwa :

- 1) Siswa bisa lebih semangat selama proses pembelajaran, karena siswa berpikir dan memanfaatkan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir.
- 2) Pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran materi pelajaran menjadi lebih baik, karena siswa mengalami mengalami sendiri proses penemuan tersebut.

¹⁸ Hidmad, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar."

- 3) Siswa secara mandiri menemukan konsep, prinsip, atau teori yang bisa menimbulkan rasa puas.
- 4) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode penemuan, membuat siswa lebih mudah menyalurkan ke berbagai situasi atau konteks lain.
- 5) Pembelajaran ini bisa melatih siswa untuk belajar secara mandiri, dan bisa menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar.¹⁹

Bedasarkan penbisa Harlen, bisa disimpulkan bahwa bempelajaran interaktif berbasis aktivitas mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. Melalui keterlibatan langsung pada penemuan konsep dsan prinsip, siswa bukan sekedar memahami materi secara lebih menpada, melainkan juga mengembangkan kemandirian, tanggung jawab, serta kemampuan untuk meerapkan pengetahuannya pada berbagai aspek.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif pada masa saat ini sangat banyak yang digunakan oleh guru, karena media ini bisa menarik semangat belajar siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian materi, alat bantu dalam memecahkan permasalahan pembelajaran, serta sumber belajar yang dapat digunakan siswa.²⁰ Media ini yang banyak yang dikreasikan dengan animasi, suara, dan *visual* yang bisa menarik minat belajar siswa.²¹ Materi yang disiapkan oleh guru bisa diakses tidak ada batas tempat dan waktu, menggunakan media yang menarik siswa tentunya lebih

¹⁹ Sofiah, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi” 11, no. 2 (n.d.): 91–99.

²⁰ Astuti Rini Nafsiati. Dkk, “Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Fotosintesis Tumbuhan Kelas IV” 8 (2025): 6424–29.

²¹ Munawir Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani, “Peran Media Interaktif Pada Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71, <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.

tertarik pada saat pembelajaran, karena media pembelajarannya sudah berbentuk *visual* dan *audiovisual* siswa di sekolah juga bisa belajar materi yang belum fahami ketika sudah dirumah. Media pembelajaran interaktif ini bisa menjadi solusi untuk mengatasi tantangan pada saat ini, dengan menggunakan model pembelajaran interaktif ini bisa memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

b. Tujuan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif terdapat 10 tujuan yakni :

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa, guru bisa membuat pembelajaran yang lebih kreatif agar bisa mendorong minat belajar siswa.
- 2) Memfasilitasi pemahaman konsep, dengan menyediakan media interaktif guru bisa membantu siswa memahami konsep-konsep secara lebih mendalam.
- 3) Memberikan masukan, media interaktif bisa mempermudah siswa untuk mengamati kesalahan dan pengetahuan yang kurang sesuai dengan waktu yang singkat.
- 4) Mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif, melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dan kreativitas siswa.
- 5) Meningkatkan informasi, membantu siswa lebih mudah untuk mengingat materi dengan melalui pembelajaran yang melibatkan siswa lebih aktif.
- 6) Motivasi belajar, menumbuhkan semangat belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik dan umpan balik positif.
- 7) Mengakomodasi gaya pembelajaran berbeda, bisa menyesuaikan gaya belajar siswa yang tidak sama seperti visual, auditori, kinestetik.

- 8) Memungkinkan pembelajaran personalisasi, menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.
- 9) Memfasilitasi kolaborasi, mendorong kerja sama dan diskusi antar siswa pada kegiatan belajar.
- 10) Memanfaatkan teknologi, mengoptimalkan teknologi kepada pembelajaran untuk efisiensi dan akses pembelajaran.²²

Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memberikan peningkatan semangat, pengetahuan, maupun keterampilan siswa melalui pembelajaran yang menarik, partisipatif, serta berbasis teknologi.

b. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Manfaat menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu penerapan bisa terstruktur untuk sumber belajar. Manfaat media ini memiliki peran penting bagi siswa karena berkaitan dengan interaksi bahan ajar dan siswa.²³ Media pembelajaran interaktif berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa dengan materi pembelajaran, sehingga bisa lebih efektif saat pembelajaran berlangsung.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Ada 4 jenis-jenis media pembelajaran interaktif yakni sebagai berikut :

- 1) Simulasi interaktif, bisa membuat siswa bisa merasakan pengalaman pembelajaran nyata secara virtual.
- 2) Film pembelajaran, bisa membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui gambar animasi dan video.

²² Roki Hardianto, Wirdahchoiriah Wirdahchoiriah, and Muammar Revnu Ohara, "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Kepada Guru SMKN 8 Pekanbaru Menggunakan Canva," *Jurnal Dedikasia : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 66, <https://doi.org/10.30983/dedikasia.v3i1.6168>.

²³ Rizieq Asyamsi, Ahmad Fauzi, and Sultan Ageng Tirtayasa, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar," *Jurnal Niara* 17, no. 3 (2025): 239–46.

- 3) Permainan edukatif, bisa menggabungkan permainan dengan proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.
- 4) *Platform* pembelajaran *digital*, memudahkan siswa belajar individu maupun belajar kelompok bersama teman-teman secara online.²⁴

Media pembelajaran interaktif bisa mempermudah siswa pada proses pembelajaran yang mudah dipahami, sekaligus bisa mendukung pengalaman belajar secara langsung, *visual*, dan kolaboratif.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif juga tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan :

1) Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan bisa menciptakan pembelajaran yang bermakna, melalui tingkat *interaktivitas* dan *adaptivitas* yang tinggi pada pengembangan bahan ajar.²⁵ Siswa bisa lebih mudah untuk memahami materi, di samping itu siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru saja, melainkan siswa juga bisa berdiskusi dengan guru dan teman sekelasnya, ketika siswa masih kurang faham dengan materi guru juga bisa memberikan penjelasan tambahan dengan menggunakan gambar atau video sederhana.

2) Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Kekurangan media pembelajaran interaktif ada dua, pertama menurut *objektivitas* media ini dianggap kurang mampu memastikan siswa benar-benar memahami pengetahuan, sedangkan yang kedua *konstruktivitas* media ini

²⁴ Dewi Sinta et al., "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Media Akademik* 2, no. 11 (2024): XX–XX, <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869/788>.

²⁵ Trimansyah, "Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif," *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan* 11, no. 2 (2021): 13–27.

dinilai belum sepenuhnya bisa menyesuaikan dengan cara dan kecepatan belajar siswa bervariasi, karena masing-masing anak memiliki kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda.²⁶ Media pembelajaran interaktif dari sudut *objektivitas* dan *konstruktivitas* belum cukup mampu pada menjamin pemahaman siswa secara mendalam, serta belum sepenuhnya bisa menyesuaikan dengan kecepatan belajar setiap individu.

3. *Smartbox*

a. Pengertian *Smartbox*

Smartbox adalah media pembelajaran dimanfaatkan untuk menampilkan materi pada saat pembelajaran, media pembelajaran ini berbentuk kotak yang bisa dibuka berisi gambar, dan penjelasan materi.²⁷ *Smartbox* dirancang untuk membantu pada proses pembelajaran agar bisa lebih interaktif, sehingga siswa bisa terlibat langsung pada proses penggunaan media *Smartbox*. Media tersebut bisa dimanfaatkan untuk sarana pada saat pembelajaran, media ini juga sangat efektif karena dibuat dengan sangat menarik dan desain yang interaktif sehingga bisa membangkitkan semangat belajar siswa.

b. Tujuan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*

Terbisa 4 tujuan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yakni :

- 1) Menumbuhkan semangat dan minat belajar, guru bisa menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- 2) Mendukung pembelajaran mandiri, siswa bisa memindai *Quick Response Code* untuk mengakses *audiovisual* dan gambar animasi.
- 3) Meningkatkan hasil belajar, melalui penggabungan *visual*, dan *audiovisual* pada media interaktif seperti membuka kotak *Smartbox*,

²⁶ Trimansyah.

²⁷ Nadila Maulidina, Azni Faulia, and Dita Oktaviani, "Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 179–91, <https://doi.org/10.61722/jmia>.

dan meminadai *Quick Response Code*. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dengan media *visual* berbentuk kotak *box* yang berisi gambar, materi dan *Quick Response Code* bisa membuat proses pembelajaran terasa seperti *Gamifikasi*.²⁸

Smartbox berbasis *Quick Response Code* bisa menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bisa mendukung peningkatan hasil belajar melalui kombinasi beberapa elemen seperti *visual*, *audiovisual* dan gamifikasi.

c. Manfaat *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*

Manfaat *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* untuk mengembangkan kemampuan siswa secara menyeluruh. Secara kognitif siswa bisa memahami konsep dan memecahkan masalah, secara afektif bisa menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, secara psikomotor bisa melatih keterampilan fisik dan koordinasi. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* juga bisa untuk meningkatkan sikap, keterampilan, serta pengetahuan siswa secara seimbang, agar berjalannya pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bisa menumbuhkan rasa semangat belajar pada siswa sekolah dasar.

d. Langkah-langkah menggunakan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*

Penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* pada proses pembelajaran ada beberapa langkah yang harus diperhatikan, yaitu :

- 1) Kotak *Smartbox* disiapkan oleh peneliti di depan, dengan box yang berisi, gambar, materi, *Quick Response Code*, sehingga siswa bisa melihat isi *box* dengan jelas.
- 2) Peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa tentang tata cara penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*, kemudian peneliti membentuk siswa menjadi 4 kelompok.

²⁸ Maharani, Wachidah, and Adriana, "Pemanfaatan Media Smart Box Pada Pembelajaran Teks Iklan Di Era Kurikulum Merdeka."

- 3) Siswa yang membisa kelompok pertama bisa membuka *box* dan mengamati gambar, materi yang terbisa pada *Smartbox*, peneliti membantu memindai *Quick Response Code* agar siswa bisa bisa mendengarkan pembelajaran *audiovisualnya*, kemudian diteruskan kelompok berikutnya hingga semua kelompok memperoleh kesempatan yang sama.
 - 4) Jika digunakan pada bentuk permainan, *Smartbox* bisa diletakkan didepan. Siswa setiap kelompok bisa maju melihat *box* secara bergantian, memindai *Quick Response Code*, dan mengamati materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.²⁹
- e. Kelebihan dan Kekurangan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*
- 1) Kelebihan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*
 Kelebihan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yakni media ini dapat menjadikan pembelajaran inovatif, interaktif serta bisa menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa bisa lebih terlibat serta bisa lebih cepat memahami materi.³⁰ Desain menarik dari *Smartbox* juga bisa menambahkan minat belajar siswa, sementara *Quick Response Code* bisa menyediakan materi yang berbentuk *audiovisual*, dan siswa bisa mengikuti perkembangan teknologi pada pembelajaran.
 - 2) Kekurangan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*
 Kelemahan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yakni membutuhkan keterampilan, biaya dan waktu yang lumayan besar pada proses pembuatan serta ruang penyimpanannya membutuhkan yang cukup luas. Media ini juga bergantung pada perangkat dan

²⁹ Listim Habibah, Agus Saeful Anwar, and Stkip Muhmmadiyah Kuningan, "Pengaruh Pemanfaatan Media Smart Box Berbasis Qr Code Siswa Kelas Iv," *Jurnal Sekolah* 8, no. 3 (2024): 525–37, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/59823>.

³⁰ Siti Fatimah Handayani Hsb et al., "Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Pada Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun," *JICN : Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 3303–4, <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>.

jaringan internet, sementara itu tidak semua siswa sudah terbiasa dengan teknologi.³¹ Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* ini mampu menjadikan pembelajaran yang lebih interaktif, tetapi penggunaannya tetap memiliki keterbatasan yaitu dari segi biaya, ruang dan waktu. Sisi teknis seperti ketergantungan pada internet, perangkat, serta kesiapan siswa pada memanfaatkan pembelajaran teknologi.

4. *Quick Response Code*

a. Pengertian *Quick Response Code*

Quick Response Code dengan model pembelajaran *discovery learning* efektif untuk memberikan peningkatan hasil belajar, dengan berbasis *Quick Response Code* pembelajaran bisa diterapkan dengan menarik perhatian siswa. *Quick Response Code* bisa membantu siswa agar mudah untuk mengakses materi pembelajaran secara digital.³² Integrasi *barcode* dengan video dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran.³³ Adanya media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* ini siswa juga bisa belajar dengan *audiovisual* seperti animasi, sehingga siswa tidak mudah bosan pada pembelajaran dan bisa mengikuti perkembangan pembelajaran teknologi.

b. Tujuan *Quick Response Code*

Quick response code dalam pembelajaran bertujuan untuk memudahkan peserta didik untuk mengakses materi melalui memindai code menggunakan handphone.³⁴ *Quick response code* juga dapat menghubungkan media pembelajaran dengan video sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu,

³¹ Hsb et al.

³² Habibah, Anwar, and Kuningan, "Pengaruh Pemanfaatan Media Smart Box Berbasis Qr Code Siswa Kelas Iv."

³³ Sugiri Wiku Aji. dkk, "Buku Cerita Interaktif Barcode Video Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD" 17, no. 2 (2025): 239–51, <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.3941>.

³⁴ Sigit Priatmoko et al., "Development and Effectiveness of QR Code-Assisted Pop-Up Books to Improve Elementary School Students ' Conceptual Understanding" 10, no. 2018 (2025): 416–24.

peserta didik juga lebih aktif dan mandiri dalam belajar karena materi dapat diakses kapan dan dimana saja.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Quick Response Code*

1) Kelebihan *Quick Response Code*

- a) *Quick response code* dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi.³⁵ Materi ini tidak hanya berupa teks, tetapi juga bisa terhubung dengan video, gambar, dan audio. Sehingga dapat membuat peserta didik lebih cepat untuk memahami materi karena bisa melihat dan mendengarkan.
- b) *Quick response code* membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa tidak hanya ber acuan pada buku teks saja, tetapi juga bisa belajar dengan media interaktif. Peserta didik lebih aktif pada proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif.
- c) *Quick response code* sesuai dengan pembelajaran tingkat dasar. Peserta didik lebih mudah memahami materi ketika disajikan secara visual dan sederhana. Pembelajaran juga lebih menyenangkan jika terdapat media pembelajaran.

2) Kekurangan *Quick Response Code*

- a) Penggunaan *quick response code* membutuhkan handphone. Peserta didik tidak semua memiliki handphone, ini dapat menyebabkan tidak merata dalam proses pembelajaran.
- b) *Quick response code* bergantung pada jaringan internet, jika internet tidak stabil materi sulit untuk diakses. Kondisi ini dapat menghambat proses pembelajaran.
- c) *Quick response code* dapat mengurangi fokus peserta didik jika tidak diawasi, siswa bisa ter distrack dengan aplikasi yang berada

³⁵ Sari Ailla Rosidah and Ahmad Munjin Nasih, "Media Kartu Berbasis Quick Response Code (QR Code) Untuk Pengenalan Bunyi Dasar Huruf Hijaiyah Quick Response Code (QR Code) -Based Card Media for Basic Recognition of Hijaiyah Letter Sounds" 3, no. 8 (2023): 1217–29, <https://doi.org/10.17977/um064v3i82023p1217-1229>.

di handphone. Hal ini dapat mengganggu konsentrasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

5. Kurikulum Merdeka

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan kepada sekolah serta guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi sekolah. Kurikulum ini berfokus pada pembelajaran yang berpusa pada peserta didik, peserta didik didorong untuk lebih aktif, kreatif, dan memahami materi secara mendalam didukung oleh guru sebagai fasilitator.³⁶ Merdeka Belajar menciptakan proses pembelajaran yang pelaksanaan pembelajaran yang lebih sederhana, fleksibel, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik.³⁷ Sehingga kurikulum ini memberi kebebasan kepada sekolah serta guru untuk menyesuaikan pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yang berfokus pembelajaran aktif, bermakna, dan penguatan karakter.

b. Tujuan Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka di sekolah dasar bertujuan menumbuhkan rasa cinta tanah air serta semangat kebangsaan pada peserta didik, sekaligus mengembangkan kreativitas, kemandirian, kemampuan bersosialisasi, dan keterampilan peserta didik.³⁸ Hal ini, sesuai dengan konsep pembelajaran diferensiasi yang memang berpusat pada peserta didik, sehingga setiap anak dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka

³⁶ Dkk Anggraita Ryanjani Lila, "IMPLENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR" 09, no. September (2024).

³⁷ Priatmoko Sigit Sugiri Wiku Aji, "Prespektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar" 4 (2020).

³⁸ Desy Aprima, "Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD" 13, no. 1 (2022): 95–101.

1) Kelebihan Kurikulum Merdeka

- a) Pembelajaran lebih fleksibel, guru bisa menyesuaikan cara mengajar dan materi dengan kemampuan serta kebutuhan siswa.³⁹ Pembelajaran jadi lebih mudah dipahami peserta didik.
- b) Membentuk karakter peserta didik, tidak hanya belajar pelajaran. Dilatih kerja sama, mandiri, jujur, dan berpikir kritis melalui profil pelajar pancasila.
- c) Pembelajaran lebih kreatif, guru didorong untuk lebih kreatif dalam mengajar. Sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan tidak membosankan.

2) Kekurangan Kurikulum Merdeka

- a) Guru belum semuanya siap, masih terdapat guru yang belum benar - benar paham cara menerapkan kurikulum merdeka. Pelaksanaannya belum sama setiap sekolah.
- b) Fasilitas belum merata, tidak semua sekolah memiliki sarana yang lengkap. Dalam mendukung pembelajaran yang lebih modern dan aktif.
- c) Membutuhkan waktu untuk beradaptasi, guru serta siswa masih menyesuaikan dengan sistem baru. Sehingga proses pembelajaran belum langsung berjalan sempurna.

6. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD

a. Pendidikan Pancasila SD

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang yang mempelajari tentang nilai-nilai pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mencerdaskan generasi bangsa, kecerdasan yang dimaksud bukan hanya sebatas kemampuan pengetahuan, tetapi juga mencakup kecerdasan secara menyeluruh seperti pada hal sikap dan kemampuan

³⁹ Rifyan Firdaus and Johar Permana, "Kelebihan Dan Kekurangan Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar" 8, no. 3 (2024): 1885–97.

mengembangkan potensi pada diri siswa.⁴⁰ Pendidikan pancasila berperan pada menciptakan generasi bangsa yang cerdas, dan juga diharapkan mampu untuk menanamkan nilai-nilai baik untuk membentuk karakter siswa, seperti membentuk watak, budi pekerti siswa.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila SD

Pendidikan pancasila di sekolah dasar mencakup beberapa aspek pada kehidupan di negara, tujuannya yakni untuk menumbuhkan nilai-nilai yang baik, berkarakter yang kuat dan berkontribusi positif bagi masyarakat maupun negara.

Tujuan pendidikan pancasila pada Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan siswa sekolah dasar agar bisa memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab siswa sebagai warga negara Indonesia.
- 2) Membina siswa agar mampu melaksanakan nilai-nilai pancasila ke pada kehidupan setiap hari baik di sekolah maupun di rumah.
- 3) Mengembangkan kemampuan dasar siswa agar menjadi warga negara yang baik serta memiliki rasa tanggung jawab.⁴¹

Berdasarkan tujuannya yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa pendidikan ini memiliki tujuan membekali siswa sekolah dasar dengan dasar-dasar kemampuan dan pengetahuan, agar siswa paham mengenai materi tersebut. Siswa bisa menerapkan nilai-nilai pancasila pada kehidupan sehari-hari, sehingga nanti bisa berkembang menjadi warga yang baik serta memiliki rasa tanggung jawab.

⁴⁰ Erlita Umi Masytoah and Wawan Shokib Rondli, "Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Pada Kehidupan Sehari-Hari," *Civics Education and Social Science Journal (CESSJ)* 6, no. 2 (2024): 100–111.

⁴¹ Fajar Ramdani et al., "Pentingnya Pendidikan Pancasila Pada Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa," *Bahasa Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (2021): 282–96, <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>.

c. Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Terdapat banyak materi di mata pelajaran pendidikan pancasila yang diajarkan di kelas IV, salah satunya materinya yakni hak dan kewajiban. Materi ini diajarkan sesuai dengan buku paket yang menjadi mengacu guru pada berlangsung nya proses pembelajaran. Alasan peneliti memilih materi ini karena membahas tentang hak-hak dan kewajiban siswa di lingkungan sekolah maupun masyarakat, agar siswa bisa mengetahui dan mentaati hak-hak dan kewajiban yang ada di sekolah dan di masyarakat. Materi ini sangat penting untuk diajarkan kepada generasi penerus bangsa, tetapi ada faktor penghambat yang menyebabkan siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan ini bisa menghambat dan menurunkan hasil belajar siswa, kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran juga menyebabkan siswa tidak bisa menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru secara optimal.⁴² Hak dan Kewajiban adalah materi yang penting untuk membentuk kaarakter generasi muda, kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran ini menjadi penghambat proses belajar dan beresiko menurunkan capaian akademik siswa. Perlu adanya inisiatif untuk membangkitkan semangat belajar, agar siswa bisa lebih mudah mencerna materi dan tedapat peningkatan dari hasil belajar.

Materi Hak dan Kewajiban terbisa pada Fase B kelas IV elemen Pada fase tersebut terbisa capaian pembelajaran yang biasanya disebut (CP) yang harus dicapai oleh siswa, dan tujuan pembelajaran yang biasanya disebut (TP) yang harus dicapai oleh siswa pada kelas IV fase B.

⁴² Atrisia Devina Mangalik and Nur Pangesti Apriliayana, "Pemahaman Mengenai Hak Dan Kewajiban Pada Mata Pelajaran Pkn Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tarakan," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)* 6, no. 1 (2024): 1–8, <https://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v6i1.5575>.

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran
Siswa mampu mengidentifikasi dan membedakan hak, dan kewajiban sebagai warga sekolah dan Masyarakat, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran
Pada bab ini, kamu belajar mengidentifikasi dan membedakan aturan bersama di lingkungan sekolah dan tempat tinggal serta melaksanakannya. Tujuannya adalah mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat. Kamu juga diharapkan dapat melaksanakan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan cp dan tp yang telah dijelaskan, pada fase B di kelas IV mampu mengidentifikasi dan membedakan hak dan kewajiban di sekolah maupun di masyarakat, agar bisa tercapai tp tersebut bisa menggunakan tahapan prosedur pada proses pembelajaran di kelas. Adapun tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut :

1) Pendahuluan

Awal mula guru menjelaskan dahulu mengenai materi hak dan kewajiban. Selama pembelajaran, guru memanfaatkan media interaktif untuk menyampaikan materi tersebut. Guru bisa memberikan penjelasan mengenai hak dan kewajiban di sekolah serta masyarakat, kemudian melanjutkan memberikan penjelasan perbedaan mengenai materi tersebut.

Hidup pastinya kita harus mengetahui hak dan kewajiban yang ada di negara. Keduanya harus dijalankan secara selaras untuk membangun masyarakat yang damai, adil serta sejahtera.⁴³ Setiap warga negara perlu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban yang ada di Indonesia secara selaras, sehingga kehidupan bersama dapat berlangsung dengan tenang dan Makmur.

⁴³ Eka. Fitriani, "Hak Dan Kewajiban Warga Negara Pada Perspektif Hukum Dan Kebijakan," *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 23 no 02, no. 3 (2019): 89–95.

2) Materi Hak dan Kewajiban

Guru bisa melakukan tahap selanjutnya yaitu menjelaskan makna dari materi hak dan kewajiban. Hak merupakan sesuatu yang melekat di manusia sejak lahir, diberikan oleh tuhan, harus dihormati, dihargai, serta dilindungi setiap orang karena selaras dengan harga diri manusia. Kewajiban adalah sesuatu yang bersifat mengikat dan harus untuk dilakukan, sehingga siswa memiliki kesadaran diri dan tanggung jawab penuh pada menjalankan kewajiban karena memahami hakikat pentingnya kewajiban tersebut.⁴⁴

Bisa disimpulkan dari pengertian hak dan kewajiban yakni dua hal yang selaras, hak yang harus dihormati dan dilindungi karena anugerah dari tuhan dan melekat pada manusia dari lahir. Kewajiban harus dilaksanakan dengan kesadaran dan tanggung jawab sebagai bentuk hormat hak bagi diri sendiri maupun orang lain. Melalui melaksanakan serta mengetahui hak dan kewajiban bisa tercipta kehidupan yang seimbang dan berlandaskan nilai-nilai pancasila.

3) Kesimpulan

Tahap yang terakhir yakni kesimpulan, setelah guru menjelaskan tentang identifikasi dan perbedaan hak dan kewajiban siswa di sekolah dan di masyarakat. Guru bisa memberikan rangkuman mengenai kepada siswa mengenai materi tersebut. Hak dan kewajiban yakni saling berkaitan, hak harus dihormati serta dijaga karena pemberian dari tuhan, disisi lain kewajiban perlu dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab sebagai wujud penghormatan terhadap hak diri sendiri dan orang lain. Dengan menyeimbangkan keduanya, kehidupan bisa berlangsung sejahtera sesuai dengan nilai-nilai pancasila.

⁴⁴ Naimah Rahmawati, "Peningkatan Pemahaman Konsep Hak Dan Kewajiban Menggunakan Model Make a Match Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 52, <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i1.40518>.

B. Prespektif Teori Pada Islam

1. Media Visual dan Audio

a. Media Visual

Media pembelajaran visual merujuk pada seperangkat alat, yang dipergunakan untuk menjelaskan materi dari guru yang disampaikan kepada siswa. Informasi diperoleh melalui penglihatan tanpa melibatkan dari pendengaran dari alat tersebut.

Dijelaskan pada Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

artinya : Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!.

Ayat ini menerangkan bahwa Allah swt mengajarkan kepada Adam a.s. nama-nama, tugas dan fungsinya seperti Nabi dan Rasul, tugas dan fungsinya sebagai pemimpin umat. Manusia memang makhluk yang dapat dididik (educable), bahkan harus dididik (educandus), karena ketika baru lahir bayi manusia tidak dapat berbuat apa-apa, anggota badan dan otak serta akal nya masih lemah. Tetapi setelah melalui proses pendidikan bayi manusia yang tidak dapat berbuat apa-apa itu kemudian berkembang dan melalui pendidikan yang baik apa saja dapat dilakukan manusia. Adam sebagai manusia pertama dan belum ada manusia lain yang mendidiknya, maka Allah secara langsung mendidik dan mengajarnya. Apalagi Adam dipersiapkan untuk menjadi khalifah yaitu pemimpin di bumi. Tetapi cara Allah mendidik dan mengajar Adam tidak seperti manusia yang mengajar sesamanya, melainkan dengan mengajar secara langsung dan memberikan potensi kepadanya yang dapat berkembang berupa daya pikirnya sehingga memungkinkan untuk mengetahui semua nama yang di hadapannya.

Setelah nama-nama itu diajarkan-Nya kepada Adam, maka Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada para malaikat dan diperintahkan-Nya agar mereka menyebutkan nama-nama benda tersebut yang telah diajarkan kepada Adam dan ternyata mereka tidak dapat menyebutkannya. Hal ini untuk memperlihatkan keterbatasan pengetahuan para malaikat itu dan agar mereka mengetahui keunggulan Adam sebagai manusia terhadap mereka, dan agar mereka mengetahui ketinggian hikmah Allah dalam memilih manusia sebagai khalifah. Hal ini juga menunjukkan bahwa jabatan khalifah yaitu mengatur segala sesuatu dan menegakkan kebenaran dan keadilan di muka bumi ini memerlukan pengetahuan yang banyak dan kemampuan serta daya pikir yang kuat.

Manusia dianugerahi kemampuan untuk memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam mengoptimalkan potensi intelektual peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang didukung oleh strategi dan media yang efektif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.⁴⁵

Dapat disimpulkan ayat di atas, Allah mengajarkan Nabi Adam a.s. berbagai nama benda yang terdapat di dunia. Selanjutnya Allah memberikan perintah kepada malaikat mengatakan nama-nama tersebut, namun mereka tidak mampu melakukannya karena pengetahuan itu hanya diberikan kepada nabi adam a.s. Menunjukkan bahwa Allah SWT memberikan anugerah kemampuan pengetahuan dan pemahaman kepada manusia melalui proses pengenalan terhadap objek-objek sekitarnya. Konteks pendidikan diartikan sebagai bentuk awal dari penggunaan media berbasis visual. Pada hadis juga dijelaskan bahwa pada masa awal, berbagai media sederhana seperti gambar

⁴⁵ Ahmad Izzan and Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ' an Surah Al-Baqarah Ayat 31," no. c (2023): 1–7, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

kerikil dari jari telah digunakan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa.

b. Media Audio

Media pembelajaran audio merujuk pada bahan edukasi yang secara eksklusif disampaikan melalui saluran pendengaran, dengan memanfaatkan berbagai instrumen penyampaian, berupa vokal manusia serta bunyi non-manusia. Suara sebagai medium pesan yang bersumber dari kata-kata, penjelasan, pemberitahuan, serta istilah lainnya. Berikut ayat yang sesuai pada media audio tersebut. pada Al-Qur'an salah satunya yakni surah Al-isra' ayat 14:

إِذَا كُتِبَ عَلَيْكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

artinya : Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada hari ini sebagai penghitung atas dirimu.

Ayat ini menjelaskan bahwa pada hari kiamat, manusia tidak dapat memungkiri catatan-catatan itu, karena pencatatnya adalah para malaikat yang memang ditunjuk oleh Allah, yang pekerjaannya khusus mencatat amal perbuatan manusia. Itulah sebabnya maka Allah swt menegaskan di akhir ayat bahwa cukuplah pada hari itu diri mereka sendiri sebagai penghisab amal perbuatan mereka. Maksudnya semua catatan yang termuat dalam kitab itu cukup akurat sebagai bukti karena apa yang tercatat dalam kitab itu merupakan rekaman dari amal perbuatan mereka. Seolah-olah mereka sendirilah yang membuat catatan-catatan itu. Dengan demikian, tidak perlu adanya bukti-bukti lain sebagai penguat karena semua catatan yang tergores dalam kitab itu menjadi bukti yang sangat meyakinkan, sehingga tidak bisa ditambah atau dikurangi lagi.

Media audio ini ada beberapa macam seperti video, animasi dan lainnya. Media ini digunakan karena bisa menyampaikan materi melalui suara sehingga bermanfaat pada pendidikan islam, baik untuk

mengajarkan aturan dan prinsip (kognitif), juga untuk membangun suasana belajar (afektif), maupun untuk melatih keterampilan berbicara (psikomotorik). Media audio ini bisa di putar ulang sesuai kebutuhan siswa, mendorong siswa lebih aktif, dan bisa membangkitkan rasa ingin tahu siswa.⁴⁶

Dapat disimpulkan bahwa media audio merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam Pendidikan Agama Islam. Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta memberikan kesempatan untuk mengulang materi sesuai kebutuhan. Dengan demikian, penggunaan media audio dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

2. Materi Hak dan Kewajiban

Qs Luqman 14

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصَالَهُ فِي عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

artinya : Kami mewasiatkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya pada keadaan lemah yang bertambah-tambah dan menyapihnya pada dua tahun. (Wasiat Kami,) “Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu.” Hanya kepada-Ku (kamu) kembali.

Dalam ayat ini, Allah memerintahkan kepada manusia agar berbakti kepada kedua orang tuanya dengan berusaha melaksanakan perintah-perintahnya dan mewujudkan keinginannya.

Hal-hal yang menyebabkan seorang anak diperintahkan berbuat baik kepada ibu adalah:

1. Ibu mengandung seorang anak sampai ia dilahirkan. Selama masa mengandung itu, ibu menahan dengan sabar penderitaan yang cukup

⁴⁶ Riza Faishol and Imam Mashuri, “The Concept of Learning Media in the Perspective of the Qur’an and Al-Hadith,” *Journal of Islamic Education Research* 3, no. 2 (2022): 129–48, <https://doi.org/10.35719/jier.v3i2.244>.

berat, mulai pada bulan-bulan pertama, kemudian kandungan itu semakin lama semakin berat, dan ibu semakin lemah, sampai ia melahirkan. Kekuatannya baru pulih setelah habis masa nifas.

2. Ibu menyusui anaknya sampai usia dua tahun. Banyak penderitaan dan kesukaran yang dialami ibu dalam masa menyusukan anaknya. Hanya Allah yang mengetahui segala penderitaan itu.

Dalam ayat ini yang disebutkan hanya alasan mengapa seorang anak harus taat dan berbuat baik kepada ibunya, tidak disebutkan apa sebabnya seorang anak harus taat dan berbuat baik kepada bapaknya. Hal ini menunjukkan bahwa kesukaran dan penderitaan ibu dalam mengandung, memelihara, dan mendidik anaknya jauh lebih berat bila dibandingkan dengan penderitaan yang dialami bapak dalam memelihara anaknya. Penderitaan itu tidak hanya berupa pengorbanan sebagian dari waktu hidupnya untuk memelihara anaknya, tetapi juga penderitaan jasmani dan rohani. Seorang ibu juga menyediakan zat-zat penting dalam tubuhnya untuk makanan anaknya selama anaknya masih berupa janin di dalam kandungan. Sesudah lahir ke dunia, sang anak itu lalu disusukannya dalam masa dua tahun (yang utama). Air susu ibu (ASI) juga terdiri dari zat-zat penting dalam darah ibu, yang disuguhkan dengan kasih sayang untuk dihisap oleh anaknya. Dalam ASI ini terdapat segala macam zat yang diperlukan untuk pertumbuhan jasmani dan rohani anak, dan untuk mencegah segala macam penyakit. Zat-zat ini tidak terdapat pada susu sapi. Oleh sebab itu, susu sapi dan yang sejenisnya tidak akan sama mutunya dengan ASI. Segala macam susu bubuk atau susu kaleng tidak ada yang sama mutunya dengan ASI. Seorang ibu sangat dihimbau untuk menyusui anaknya dengan ASI. Janganlah ia menggantinya dengan susu bubuk, kecuali dalam situasi yang sangat memaksa. Mendapatkan ASI dari ibunya adalah hak anak, dan menyusukan anak adalah suatu kewajiban yang telah dibebankan Allah kepada ibunya. Dalam ayat ini, Allah hanya menyebutkan sebab-sebab manusia harus taat dan berbuat baik kepada

ibunya. Nabi saw sendiri memerintahkan agar seorang anak lebih mendahulukan berbuat baik kepada ibunya daripada kepada bapaknya.

Pengertian ayat di atas adalah waktu yang dibutuhkan seorang ibu mengandung anaknya minimal enam bulan, dan masa menyusui dua puluh empat bulan atau dua tahun. Jika keduanya dijumlahkan akan ketemu bilangan 30 bulan. Al-Qur'an mengajarkan bahwa seorang ibu hendaknya menyusui anaknya dalam masa dua tahun. Pada ayat 233 surah al-Baqarah diterangkan bahwa masa menyusui dua tahun itu adalah bagi seorang ibu yang hendak menyusukan anaknya dengan sempurna. Maksudnya, bila ada sesuatu halangan, atau masa dua tahun itu dirasakan amat berat, maka boleh dikurangi.

Masa menyusui dua tahun mengandung hikmah lainnya, yaitu untuk menjarangkan kelahiran. Dengan menjalankan pengaturan yang alami ini, seorang ibu hanya akan melahirkan paling cepat sekali dalam masa tiga tahun, atau kurang sedikit. Sebab dalam masa menyusui, seorang perempuan pada umumnya sukar untuk hamil kembali. Kemudian Allah menjelaskan bahwa maksud dari "berbuat baik" dalam ayat ini adalah agar manusia selalu bersyukur setiap menerima nikmat-nikmat yang telah dilimpahkan kepada mereka, dan bersyukur pula kepada ibu bapak karena keduanya yang membesarkan, memelihara, dan mendidik serta bertanggung jawab atas diri mereka, sejak dalam kandungan sampai mereka dewasa dan sanggup berdiri sendiri. Masa membesarkan anak merupakan masa sulit karena ibu bapak menanggung segala macam kesusahan dan penderitaan, baik dalam menjaga maupun dalam usaha mencari nafkah anaknya. Ibu-bapak dalam ayat ini disebut secara umum, tidak dibedakan antara ibu bapak yang muslim dengan yang kafir. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa anak wajib berbuat baik kepada ibu bapaknya, apakah ibu bapaknya itu muslim atau kafir. Di samping apa yang disebutkan di atas, masih ada beberapa hal yang mengharuskan anak menghormati dan berbuat baik kepada ibu bapak, antara lain:

1. Ibu dan bapak telah mencurahkan kasih sayangnya kepada anak-anaknya. Cinta dan kasih sayang itu terwujud dalam berbagai bentuk, di antaranya ialah membesarkan, mendidik, menjaga, dan memenuhi keinginan-keinginan anaknya. Usaha-usaha yang tidak mengikat itu dilakukan tanpa mengharapkan balasan apa pun dari anak-anaknya, kecuali agar mereka di kemudian hari menjadi anak yang berguna bagi agama, nusa, dan bangsa.
2. Anak adalah buah hati dan jantung dari ibu bapaknya, seperti yang disebutkan dalam suatu riwayat bahwa Rasulullah bersabda, "Fatimah adalah buah hatiku."
3. Sejak dalam kandungan, lalu dilahirkan ke dunia hingga dewasa, kebutuhan makan, minum, pakaian, dan keperluan lain anak-anak ditanggung oleh ibu bapaknya.

Dengan perkataan lain dapat diungkapkan bahwa nikmat yang paling besar yang diterima oleh seorang manusia adalah nikmat dari Allah, kemudian nikmat yang diterima dari ibu bapaknya. Itulah sebabnya, Allah meletakkan kewajiban berbuat baik kepada kedua ibu bapak, sesudah kewajiban beribadah kepada-Nya.

Pada akhir ayat ini, Allah memperingatkan bahwa manusia akan kembali kepada-Nya, bukan kepada orang lain. Pada saat itu, Dia akan memberikan pembalasan yang adil kepada hamba-hamba-Nya. Perbuatan baik akan dibalas pahala yang berlipat ganda berupa surga, sedangkan perbuatan jahat akan dibalas dengan azab neraka.

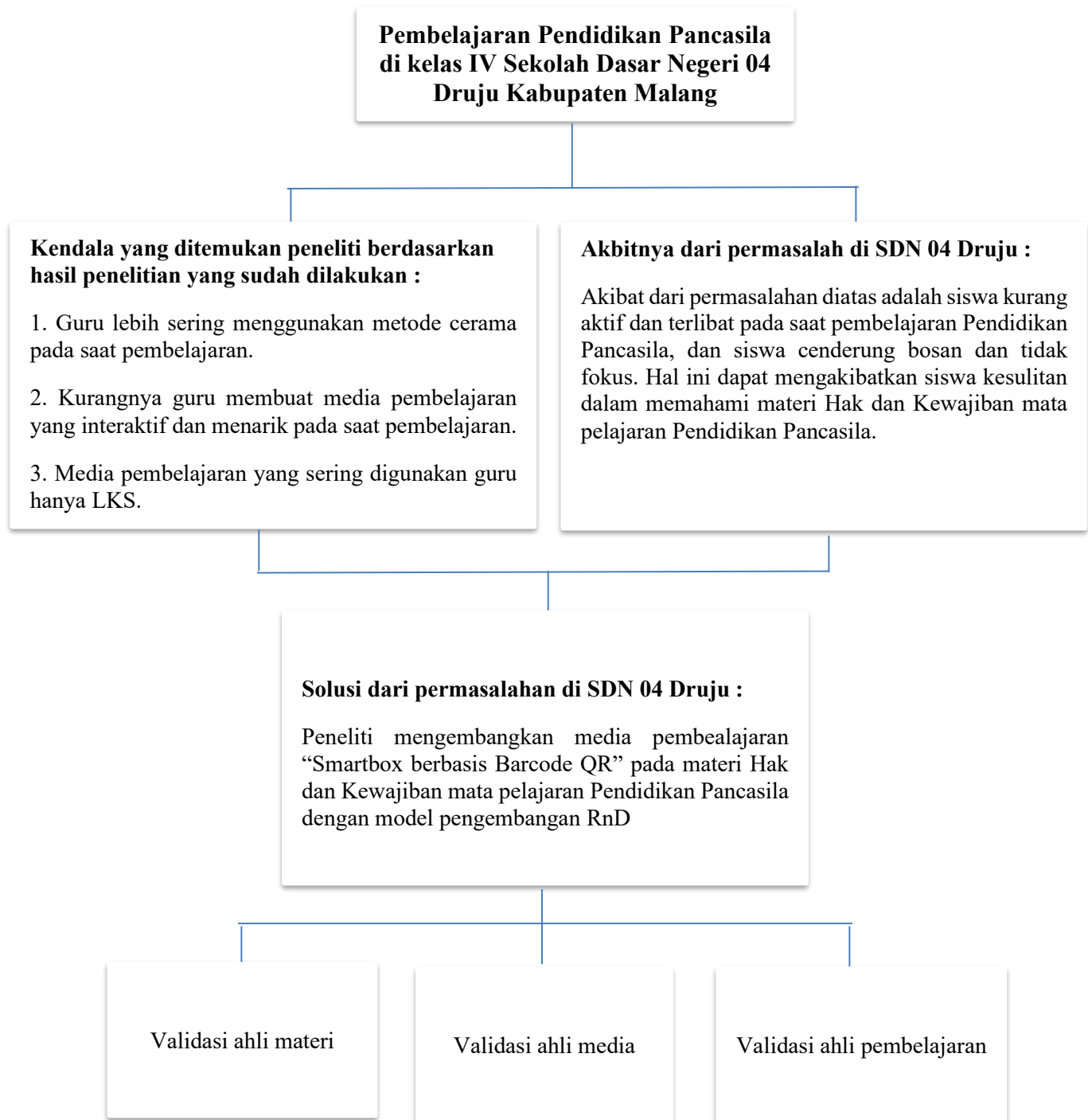
Penjelasan mengenai surat di atas mengungkapkan bahwa nasihat yang disampaikan Luqman untuk anaknya yakni bentuk bimbingan dari orang tua untuk anaknya, tidak semata bertujuan kebaikan di dunia, melainkan juga untuk kehidupan akhirat. Memahami esensi ayat-ayat teresbut, kita bisa

menghubungkannya dengan pendidikan islam, khususnya pada aspek hak dan kewajiban seorang siswa terhadap gurunya.⁴⁷

Dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki kewajiban untuk menghormati, menaati, dan berbuat baik kepada kedua orang tua sebagai bentuk rasa syukur atas pengorbanan mereka. Nilai-nilai tersebut juga dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan, yaitu dengan menghormati guru, mematuhi aturan, dan melaksanakan kewajiban sebagai peserta didik. Dengan memahami hak dan kewajiban sejak dini, siswa diharapkan mampu membangun sikap tanggung jawab, disiplin, serta akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

⁴⁷ Alex Nanang Agus Sifa, "Hak Dan Kewajiban Guru Dan Siswa Dalam QS Luqman Ayat 13-19," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 12, no. 01 (2020): 79–90, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.328>.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir (Sumber : Peneliti)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk pada bidang pendidikan dengan menggunakan metode RnD. Sugiyono berpenbisa bahwa RnD digunakan untuk membuat dan menguji keefektifan produk.⁴⁸ Menurut Sukmadinata RnD adalah langkah-langkah untuk membuat produk baru atau untuk memperbaiki produk yang sudah ada agar produknya bisa dipertanggung jawabkan⁴⁹.

Alasan peneliti menggunakan metode RnD karena metode ini adalah salah satu metode penelitian yang menciptakan produksi dan penelitiannya, selain itu metode ini tidak cuma menghasilkan produk tetapi bisa menguji produk apakah sudah layak untuk diimplementasikan di kelas. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang telah dikembangkan lalu akan diuji terlebih dahulu kelayakan media pembelajaran tersebut berdasarkan penelitian (RnD).

Tujuan peneliti menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN 4 Druju Kabupaten Malang serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Model Pengembangan

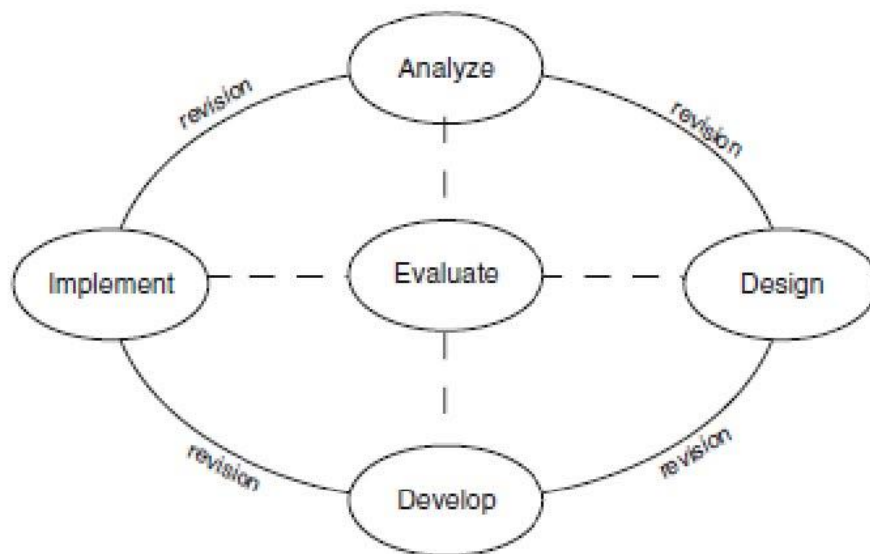
Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis*, *Desain*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Prosesnya terbagi menjadi 5 tahapan yakni *Analysis* (Analisis), *Desain* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi),

⁴⁸ Tasya Amelia Putri Siregar, Salminawati, and Zaini Dahlan, "Development of Peer Teaching Based on Differentiation Using QR Code in Islamic Education at SMP IT Al-Ulum Medan," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 24, no. 3 (2024): 408–20.

⁴⁹ Istidani Sofia et al., "Pengembangan Media Big Book Dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Cinta Ananda," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 4, no. 1 (2023): 1–15.

Evaluation (Evaluasi). ADDIE muncul tahun 1973 dikembangkan oleh Pusat kinerja teknologi bertempat di Florida State University untuk peningkatan pelatihan militer angkatan darat. Model ADDIE sudah sangat banyak digunakan oleh peneliti untuk membuat program pembelajaran yang yang efektif, model ADDIE ini bukan cuma dibidang militer saja melainkan di bidang pendidikan juga.

Menurut Branch model ADDIE memiliki konsep dan tahap-tahap yang mengubah paradigma dari ruang kelas menjadi ruang belajar. Ruang belajar ini mengacu kepada lingkungan belajar yang inovatif, fleksibel tanpa batasan ruang dan waktu, dan berfokus kepada siswa.⁵⁰



Gambar 3. 1 Alur Pengembangan ADDIE (Sumber : Branch 2009)

Alasan peneliti menggunakan model ADDIE bisa menjadi kerangka yang sistematis kelima tahapan ini saling berkaitan satu sama lain. Setiap tahapan bisa mempengaruhi dan dipengaruhi tahap lainnya, yang menghasilkan proses yang berkesinambungan dan memungkinkan perbaikan berkelanjutan.

⁵⁰ Tiara Putri Weldami and Relsas Yogica, "ADDIE Branch Model in the Development of Biology E-Learning," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 7543–51, Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi.

C. Prosedur Pengembangan

a. *Analyze* (Analisis)

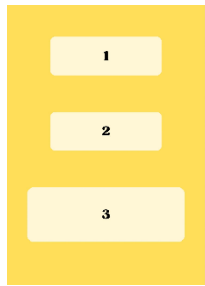
Tahap analisis ini adalah untuk peneliti mengidentifikasi masalah yang kemungkinan bisa menyebabkan kesenjangan pada proses pembelajaran.⁵¹ Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pada proses pembelajaran, baik pada bahan ajar maupun media yang diimplementasikan oleh guru. Kebutuhan siswa yang akan dicarikan solusi untuk memecahkan masalah yang ada di sekolah.

b. *Design* (Desain)

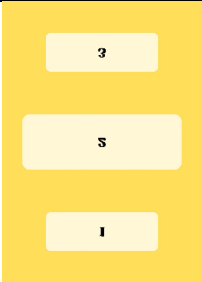
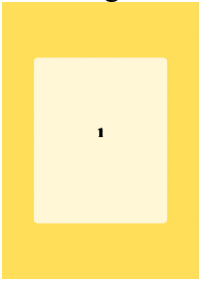
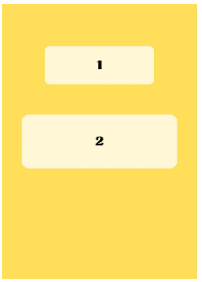
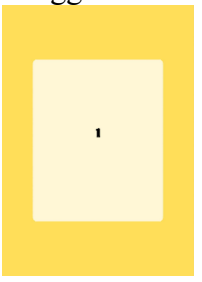
Tahap desain, peneliti mulai untuk merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan analisis masalah tahapan pertama, yang sesuai dengan kinerja yang diharapkan dan metode pengujian yang sesuai. Tahap awal desain diawali dengan merumuskan materi yang akan digunakan di media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang telah disesuaikan dengan analisis permasalahan yang telah dilakukan pada tahapan pertama.

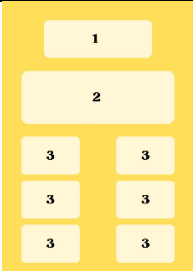
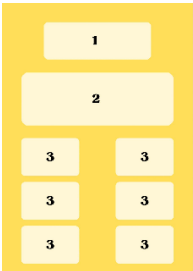
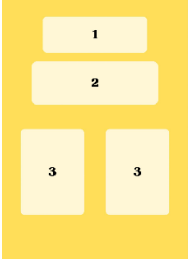
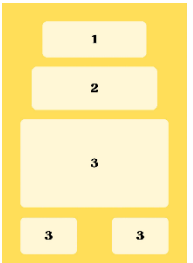
Dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* atau sketsa awal pembuatan media. *Storyboard* media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* sebagai berikut :

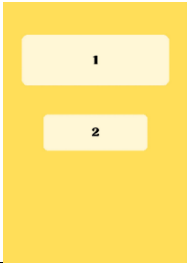
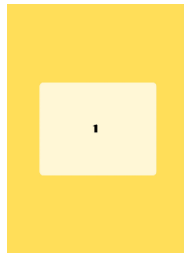
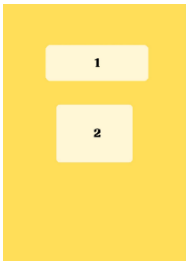
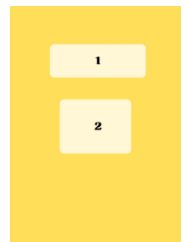
Tabel 3. 1 Storyboard Smartbox berbasis Quick Response Code

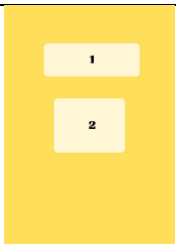
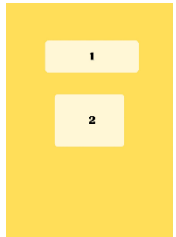
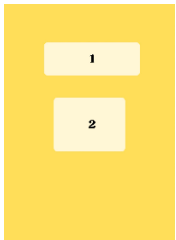
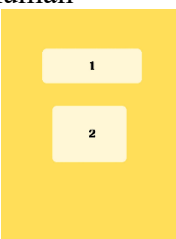
No	Scene	Keterangan	Navigasi
1.	Cover 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Songbira</i> dengan ukuran 60, 45 dan 39 cm 2. Judul menggunakan <i>font Bricolage Grotesque</i> ukuran 44 cm 3. Gambar sekolah, bendera serta papan nama sekolah yang berukuran 70 cm	Geser ke samping
2.	Penyusun	1. Judul menggunakan <i>font Bugaki</i> dengan ukuran 80 cm	Geser ke samping

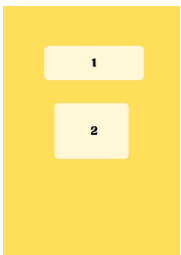
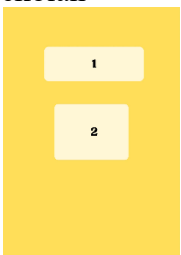
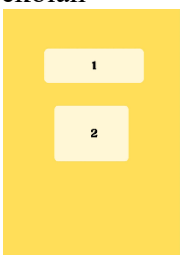
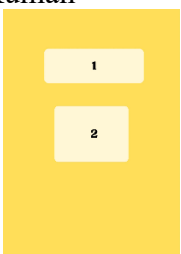
⁵¹ Sean P Collins et al., Robert Maribe Brach, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer, 2009), Hal 24., 2021.

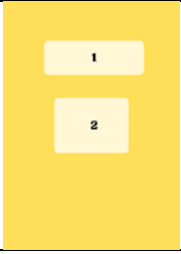
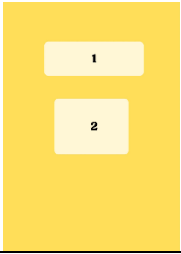
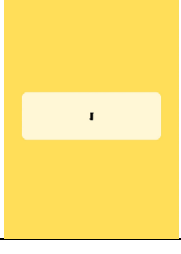
		2. Foto penyusun menggunakan ukuran 50 cm 3. Nama penyusun menggunakan <i>Bugaki</i> dengan ukuran 45 cm	
3.	Tujuan Pembelajaran dan Pengertian 	1. Tujuan Pembelajaran dan Pengertian menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 39 dan 36	Geser ke samping
4.	<i>Quick Response Code</i> 	1. <i>Quick Response Code</i> menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 50 cm 2. <i>Quick Response Code</i> dengan ukuran 40 cm	Geser ke samping
5.	Petunjuk Penggunaan 	1. Petunjuk Penggunaan menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 56 dan 31 cm	Geser ke samping
6.	Materi 1	1. Judul menggunakan <i>font Berthold Block</i> dengan ukuran 112 dan 75 cm	Geser ke samping

		2. Pengertian menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 50 dan 40 cm 3. Materi menggunakan <i>font Etna Sans Serif</i> dengan ukuran 32 dan 25 cm 4. Gambar Hak dan Kewajiban di sekolah 35 cm	
7.	Materi 2 	1. Judul menggunakan <i>font Berthold Block</i> dengan ukuran 112 dan 75 cm 2. Pengertian menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 50 dan 40 cm 3. Materi menggunakan <i>font Etna Sans Serif</i> dengan ukuran 32 dan 25 cm 4. Gambar Hak dan Kewajiban di rumah 35 cm	Geser ke samping
8.	Permainan Petualangan Tusuk Disiplin 	1. Judul menggunakan <i>font Berthold Block</i> dengan ukuran 142 cm 2. Nama permainan menggunakan <i>font Tan Songbira</i> dengan ukuran 39 cm 3. Dua kotak berukuran 30 cm	Geser ke samping
9.	Permainan Teki – Teki 	1. Judul menggunakan <i>font Berthold Block</i> dengan ukuran 142 cm 2. Nama permainan menggunakan <i>font Tan Songbira</i> dengan ukuran 39 cm 3. Kotak teka - Gteki berukuran 4 cm 4. Dua kotak berukuran 20 cm	Geser ke samping

No	Scene	Keterangan	Navigasi
1.	Judul 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> 2. Ukuran <i>font</i> 25 dan 30 3. Terdapat gambar sekolah, rumah, dan anak-anak	Slide ke samping
2.	Keterangan Hak di Sekolah dan Rumah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> 2. Ukuran <i>font</i> 35 3. Terdapat gambar guru	Slide ke samping
3.	Materi Hak di Sekolah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
4.	Materi Hak di Sekolah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
5.	Materi Hak di Sekolah	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping

			
6.	Materi Hak di Rumah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
7.	Materi Hak di Rumah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
8.	Materi Hak di Rumah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
9.	Keterangan Kewajiban di Sekolah dan Rumah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> 2. Ukuran <i>font</i> 35 3. Terdapat gambar guru	Slide ke samping

10.	Materi Kewajiban di Sekolah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar kewajiban di sekolah	Slide ke samping
11.	Materi Kewajiban di Sekolah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar kewajiban di sekolah	Slide ke samping
12.	Materi Kewajiban di Sekolah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar kewajiban di sekolah	Slide ke samping
13.	Materi Kewajiban di Rumah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar kewajiban di rumah	Slide ke samping
14.	Materi Kewajiban di Rumah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar kewajiban di rumah	Slide ke samping

			
15.	Materi Kewajiban di Rumah 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 2. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 3. Terdapat gambar kewajiban di rumah	Slide ke samping
16.	Penutupan 	1. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> 2. Ukuran <i>font</i> 64	Slide ke samping

Sumber : Peneliti

Berdasarkan *storyboard* yang telah digambarkan diatas merupakan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang akan dikembangkan oleh peneliti. *Storyboard* bisa memberikan gambaran untuk media yang dikembangkan. Menggunakan *Storyboard* juga sebagai rancangan desain untuk acuan peneliti yang lebih detail untuk mengembangkan media tersebut.

a. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah salah satu tahap untuk menghasilkan dan memvalidasi pada pengembangan sumber belajar yang telah dipilih. Pengembangan ini untuk tindak lanjut dari rancangan desain menjadi bentuk visual yakni media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang akan dikembangkan oleh peneliti dan membuat *quick response* menggunakan aplikasi canva. Media yang telah dikembangkan selanjutnya ditinjau terlebih

dahulu oleh dosen pembimbing yang kemudian akan di validasi oleh para validator sebelum nantinya diuji cobakan kepada guru dan siswa.

b. *Implement* (Implementasi)

Tahap implementasi ini media yang dikembangkan pada tahap sebelumnya selanjutnya akan di validasi oleh para ahli terlebih dahulu. Sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validatornya meliputi paham materi, paham media dan paham pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* memenuhi kriteria dan layak untuk diimplementasikan kepada siswa. Hasil dari para validator tersebut hingga dinyatakan media masuk dengan kriteria layak untuk digunakan, lalu media pembelajaran tersebut akan diuji cobakan oleh peneliti kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang.

c. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini untuk mengevaluasi seberapa efektif media yang dikembangkan dan diterapkan pada proses pembelajaran. Apabila masih terdapat sesuatu yang perlu diperbaiki di setiap langkah, peneliti akan melakukan perbaikan dan dilakukan uji coba kembali sampai media yang dihasilkan menjadi layak untuk digunakan untuk alat penunjang pembelajaran. Hasil evaluasi dikembangkan dan disesuaikan dengan hasil temuan dari proses wawancara, observasi, angket yang diberikan kepada para validator tentang kelayakan dan kegunaan media terhadap siswa.

D. Uji Produk

Pada tahap uji coba produk, hasil produk yang telah dikembangkan oleh peneliti yaitu *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang akan diuji cobakan untuk memperoleh umpan balik dari para ahli “Validator” serta umpan balik siswa. Terdapat 2 tahapan pengujian produk diantaranya yakni :

1. Desain Uji Coba

Terdapat tahap-tahapan untuk melakukan desain uji coba, sebagai berikut :

a. Uji Coba Ahli

Pertama yakni uji coba ahli yang merupakan uji coba produk yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dan akan diujikan kepada para validator. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian terakit kualitas dan kesesuaian media. Media pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan, baik pada segi media maupun segi materi. Sebelum melakukan validasi ahli media terbisa tahapan yang tidak kalah pentig yang harus disiapkan yakni pembuatan instrumen validasi dan penyusunan kisi-kisi angket, nantinya akan digunakan untuk mengvalidasi media oleh para ahli.

b. Uji coba Produk Kepada Siswa

Tahap kedua yakni setelah melakukan vailidasi kepada para ahli serta melakukan revisi yang telah diberikan setelah validasi, selanjutnya media pembelajaran akan diuji cobakan oleh peneliti kepada siswa. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang akan diuji cobakan peneliti kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang siswanya berjumlah 20 siswa untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Pelaksanaa uji coba produk dilakukan secara langsung dengan menguji cobakan media tersebut pada pembelajaran. Setelah melaksanakan uji coba media pembelajaran, siswa dibagikan tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah siswa menggunakan media pembelajaran tersebut.

2. Subjek Uji Coba

Terbisa 4 sasaran para validator untuk menguji cobakan produk hasil penelitian, diantaranya yakni :

a. Ahli Media

Ahli media yang digunakan yakni dosen ahli yang sesuai dengan bidang keahlian pengembangan media pembelajaran (Pak Wiku). Kevalidan produk nantinya akan dinilai dan divalidasi ketika media telah sesuai dengan penilaian para ahli. Penilaiannya meliputi desain media,

kevalidan media, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan dengan prinsip pengembangan media, serta menyampaikan tentang hasil dari produk yang telah dikembangkan.

b. Ahli Materi

Ahli materi yang digunakan yakni dosen ahli di bidang materi pendidikan Pancasila (Pak Sigit). Dosen yang ahli pada materi pendidikan pancasila ini nantinya akan memberikan masukan terhadap isi materi yang akan disertakan pada media pembelajaran.

c. Ahli Pembelajaran (Guru)

Ahli pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah guru pada mata pelajaran pendidikan pancasila (Ibu Luluk) dari Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang untuk memberikan masukan terhadap kelayakan materi dan media yang dikembangkan dan akan diuji cobakan pada proses pembelajaran untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang telah dijelaskan.

d. Siswa

Sasaran yang paling terakhir yakni siswa, siswa yang dijadikan percobaan pada penelitian ini yakni siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang. Media yang telah dikembangkan dan telah divalidasi akan diuji cobakan kepada siswa dikarenakan pemahaman siswa yang masih kurang pada materi hak dan kewajiban di kelas IV semester II.

E. Jenis Data

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yang digunakan diperoleh melalui wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti kepada (Ibu Luluk) guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang. Observasi dilakukan peneliti untuk memperhatikan dan mengetahui media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* apakah bisa mendukung pada proses pembelajaran, dan melihat tanggapan yang diberikan oleh siswa setelah menggunakan media tersebut. Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh analisis kebutuhan data pada mengembangkan media tersebut.

Pendekatan kualitatif yang digunakan dengan melibatkan wawancara dan observasi kepada guru kelas IV SDN 04 Druju Kabupaten Malang serta masukan dari para validator, hal ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* pada materi hak dan kewajiban mata pelajaran pendidikan pancasila.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini bisa dibisakan melewati hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, seperti validasi ahli materi validasi ahli media dan validasi ahli pembelajaran. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket yang disusun oleh peneliti untuk diberikan penilaian terhadap media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* untuk memberikan peningkatan hasil belajar siswa.

Angket yang digunakan berbentuk *skala likert* yang terdiri dari 1 sampai 5. *Skala Likert* berfungsi sebagai instrumen untuk mengukur tentang sikap, persepsi, dan penbisa baik secara individu maupun krelompok yang terkait dengan fenomena social ini merupakan variabel penelitian⁵². Peneliti dengan menggunakan skala tersebut bisa mengetahui tanggapan

⁵² Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

dari para ahli dan hasil dari respon siswa kelas IV SDN 04 Druju kabupaten Malang mengenai media tersebut.

Tabel 3. 2 Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Tidak Sesuai	1
Kurang Sesuai	2
Cukup Sesuai	3
Sesuai	4
Sangat Sesuai	5

Sumber : Sugiyono (2013)

Pada skala diatas skor 1 menunjukkan kriteria “Sangat Tidak Sesuai”, skor 2 menunjukkan kriteria “Cukup”, skor 3 menunjukkan kriteria “Cukup Sesuai” sedangkan skor 4 menunjukkan kriteria “Sesuai”, dan yang terakhir skor 5 menunjukkan kriteria “Sangat Sesuai”. Berdasarkan kriteria pada table diatas jika media yang dikembangkan oleh peneliti menbisa skor 1 maka media tersebut dinyatakan “Sangat tidak sesuai”, jika menbisa skor 2 media tersebut dinyatakan “Kurang sesuai”, jika menbisakan skor 3 media tersebut dinyatakan “Cukup”, jika menbisakan skor 4 media tersebut dinyatakan “sesuai” dam jika media tersebut menbisakan skor 5 maka dinyatakan “Sangat sesuai”.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini berfungsi sebagai instrumen untuk mengevaluasi kebutuhan pada pengembangan media pembelajaran Smartbox berbasis Quick Response Code. Sebelum memulai pengembangan media, peneliti akan menganalisis kebutuhan siswa untuk mengidentifikasi media yang paling sesuai bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang. Penerapan instrumen pedoman

wawancara sebagai alat pengumpulan data. Melalui instrumen tersebut, peneliti bisa mengumpulkan data yang menpada sebagai fondasi untuk menganalisis dan memperbaiki media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Narasumber dari wawancara ini adalah guru kelas IV di SDN 04 Druju Kabupaten Malang yakni (Ibu Luluk).

Tabel 3. 3 Tabel Kisi-kisi Wawancara

Variable	Indikator	No Item Rubik
Siswa	Karakteristik Siswa	1
	Motivasi belajar Siswa	2
Materi Hak dan Kewajiban	Materi	3
	Tujuan	4
Media <i>Smartbox</i>	Manfaat	5
	Langkah-langkah	6
	Kelebihan	7
	Kekurangan	8
Berbasis <i>Quick Response Code</i>	Manfaat	9
	Kelebihan	10
	Kekurangan	11

2. Observasi

Observasi pada penelitian ini untuk mengetahui serta mengamati pemanfaatan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang nantinya akan diimplementasikan pada saat pembelajaran. Observasi ini menggunakan instrument pedoman observasi untuk mengumpulkan data, pedoman tersebut digunakan pada proses memperhatikan penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* pada proses pembelajaran di kelas, untuk mengukur media tersebut apakah bisa membantu pada

proses pembelajaran pada upaya meningkatkan hasil belajar setelah penggunaan media tersebut. Sasaran pengimplementasian media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yakni siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang.

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi observasi :

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Observasi

No	Variabel	Deskripsi	Indikator	No
1.	Media Pembelajaran	Langkah-langkah pemilihan media pembelajaran	Tujuan menggunakan media pembelajaran	1
			Sasaran menggunakan media	2
			Waktu	3
			Biaya	4
			Ketersediaan	5
2.	Media <i>Smartbox</i>	Langkah-langkah penggunaan media <i>Smartbox</i>	Penggunaan media dibentuk pada sebuah permainan	6
			Box yang dipadanya berisikan gambar, penjelasan, QR Code di taruh di meja paling depan	7
			Siswa yang sudah dibagi secara	8

No	Variabel	Deskripsi	Indikator	No
			kelompok yang bisa urutan pertama bisa maju kedepan terlebih dahulu	
			Siswa mengamati media <i>Smartbox</i>	9,10
3.	Meningkatkan hasil belajar	Langkah-langkah meningkatkan hasil belajar	Memberi nilai	11
			Hadiah	12
			Kompetensi	13
			Pujian	14
			Hukuman	15

3. Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk memperoleh data mengenai kevalidan media maupun materi berdasarkan penilaian serta untuk mengukur respon siswa dengan penggunaan media tersebut. Penelitian ini memanfaatkan tiga angket macam angket yakni : instrument validasi ahli materi, validasi ahli media dan validasi ahli pembelajaran. Angket akan diberikan kepada ketiga validator, angket juga diberikan kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju kabupaten Malang untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi angket ahli materi :

Tabel 3. 5 Tabel Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	No
1.	Desain Pembelajaran	Relevansi CP, TP, materi dan menggunakan media pembelajaran	Capaian pembelajaran dipaparkan secara jelas	1
			Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	2
			Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
			Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran pendidikan Pancasila SD	4
		Keruntutan materi	Materi pada media disajikan secara lengkap	5
			Kesesuaian gambar dengan materi hak dan kewajiban yang disajikan	6
2.	Isi (materi)	Kepadaan materi	Materi yang disajikan bisa menambah pemahaman Siswa	7
			Materi yang disajikan pada <i>Smartbox</i> mampu digunakan sebagai panduan belajar	8

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	No
			Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	9
			Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi	10
			Pemberian evaluasi sudah sesuai dengan kemampuan berpikir Siswa	11
			Keterlibatan Siswa pada pembelajaran	12
3.	Bahasa dan komunikasi	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir Siswa	13
			Bahasa yang digunakan mudah difahami Siswa	14

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi angket ahli media :

Tabel 3. 6 Tabel Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Variabel	Deskripsi	Indikator	No
1.	Tampilan Media	Desain media	Desain <i>smartbox</i> menarik bagi peserta didik	1
		Tata letak media	Tata letak <i>smartbox</i> terstruktur	2

		Warna media	Kombinasi warna pada media serasi	3
2.	Fisik Media	Ketahanan media	Bahan yang digunakan dalam membuat <i>smartbox</i> kuat dan tahan lama	4
		Keamanan media	Media <i>smartbox</i> aman untuk digunakan peserta didik	5
		Kepraktisan media	Media <i>smartbox</i> mudah untuk dibawa dan dipindahkan	6
3.	Teknis <i>Quick Response Code</i>	Kemudahan <i>Quick Response Code</i>	<i>Quick Response Code</i> mudah untuk dipindai	7
		Ketepatan <i>Quick Response Code</i>	<i>Quick Response Code</i> memindai pada video yang sesuai	8
4.	Integrasi Teknologi	Interaktivitas media	Media membuat pembelajaran lebih interaktif	9
		Kualitas video	Video dalam <i>Quick Response Code</i> jelas dan mudah dipahami	10
5.	Kemudahan Media	Penggunaan guru	Media mudah digunakan oleh guru	11
		Penggunaan siswa	Media mudah digunakan oleh siswa	12

		Prtunjuk media	Petunjuk penggunaan media tersedia dengan jelas	13
--	--	----------------	---	----

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi angket ahli pembelajaran :

Tabel 3. 7 Tabel Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	No
1.	Desain Pembelajaran	Relevansi CP, TP, materi dan menggunakan media pembelajaran	Capaian pembelajaran dipaparkan secara jelas	1
			Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	2
			Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
			Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran pendidikan Pancasila SD	4
		Keruntutan materi	Materi pada media disajikan secara lengkap	5
			Kesesuaian gambar dengan materi hak dan kewajiban yang disajikan	6
2.	Isi (materi)	Kepadaan materi	Materi yang disajikan bisa menambah pemahaman Siswa	7

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	No
			Materi yang disajikan pada <i>Smartbox</i> mampu digunakan sebagai panduan belajar	8
			Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	9
			Soal evaluasi yang disajikan sesuai dengan materi	10
			Pemberian evaluasi sudah sesuai dengan kemampuan berpikir Siswa	11
			Keterlibatan Siswa pada pembelajaran	12
3.	Bahasa dan komunikasi	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir Siswa	13
			Bahasa yang digunakan mudah difahami Siswa	14

4. Test

Instrumen penelitian yang diterapkan meliputi dua jenis tes, yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dimanfaatkan oleh peneliti untuk menilai kompetensi awal siswa sebelum penerapan media *Smartbox* berbasis *Quick Response*, sementara itu *post-test* berfungsi untuk mengevaluasi kompetensi akhir siswa setelah penggunaan media tersebut. Kedua tes ini dirancang

untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran siswa kelas IV, khususnya pada topik hak dan kewajiban. Melalui pendekatan *pre-test* dan *post-test*, peneliti mampu menyampaikan wawasan mengenai tingkat pemahaman serta hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media tersebut pada konteks mata pelajaran 66ancasila66 66ancasila, materi hak dan kewajiban, di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang

Berikut kisi-kisi *pre-test* dan *post-test* :

Tabel 3. 8 Tabel Kisi-kisi Pre-test dan Post-test

No	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Level Kognitif
1.	Hak anak di rumah	Anak dapat menyebutkan contoh hak anak di rumah	Pilihan Ganda	1	C1
2.	Kewajiban siswa di sekolah	Siswa dapat menentukan contoh kewajiban siswa di sekolah	Pilihan Ganda	2	C1
3.	Hubungan hak dan kewajiban	Siswa dapat memahami hubungan antara hak dan kewajiban	Pilihan Ganda	3	C2
4.	Kewajiban anak di rumah	Anak dapat mengidentifikasi kewajiban di rumah	Pilihan Ganda	4	C1
5.	Hak siswa di sekolah	Siswa dapat menentukan hak siswa di sekolah	Pilihan Ganda	5	C1
6.	Kewajiban anak di rumah	Kewajiban anak di rumah	Pilihan Ganda	6	C1
7.	Manfaat melaksanakan kewajiban	Manfaat melaksanakan kewajiban	Pilihan Ganda	7	C2

No	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Level Kognitif
8.	Kewajiban siswa saat belajar	Kewajiban siswa saat belajar	Pilihan Ganda	8	C1
9.	Hak siswa di sekolah	Siswa dapat mengidentifikasi hak siswa di sekolah	Pilihan Ganda	9	C1
10.	Kewajiban menjaga kebersihan	Siswa dapat menentukan kewajiban menjaga kebersihan kelas	Pilihan Ganda	10	C1
11.	Hak anak di rumah	Anak dapat menuliskan contoh hak anak di rumah	Uraian	1	C2
12.	Kewajiban siswa di sekolah	Siswa dapat menuliskan contoh kewajiban siswa di sekolah	Uraian	2	C2
13.	Pengertian hak	Siswa dapat menjelaskan pengertian hak	Uraian	3	C2
14.	Kewajiban anak di rumah	Siswa dapat menuliskan contoh kewajiban anak di rumah	Uraian	4	C2
15.	Pegertian Kewajiban	Siswa dapat menjelaskan pengertian kewajiban	Uraian	5	C2

Sumber : Penulis

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah :

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 08 September 2025 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 04 Druju Kabupaten Malang. Siswa kelas IV, yang nantinya akan menjadi peserta pada penelitian ini, bukan cuma fokus kepada observasi saja tetapi peneliti juga mengamati jalannya proses belajar mengajar dikelas, melainkan itu peneliti juga mengamati situasi yang terjadi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti pada tanggal 08 September 2025 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 04 Druju Kabupaten Malang. Wawancara dilakukan secara tatap muka oleh peneliti bersama guru dan murid. Wawancara dilakukan agar mendapatkan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV yang telah berlangsung, serta untuk mengetahui sejauh mana guru memanfaatkan berbagai jenis media pada mendukung kegiatan pembelajaran untuk memberikan keringanan kepada siswa untuk memahami materi yang sudah dijelaskan.

3. Validasi

Validasi dilakukan secara tatap muka dengan ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Proses ini dilakukan bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang akan dikembangkan. Kegiatan validasi tersebut, peneliti memperoleh masukan, saran, maupun perbaikan, serta penilaian dari para validator sebagai dasar untuk menentukan kualitas media yang dikembangkan, baik dari segi materi maupun media.

H. Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan oleh peneliti melalui hasil wawancara dengan guru kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang, serta observasi di sekolah tersebut. Instrument pengumpulan data berbentuk

pedoman wawancara dan pedoman observasi yang disusun oleh peneliti, proses ini menghasilkan data kualitatif selanjutnya dianalisis dan diintegrasikan untuk menarik kesimpulan terkait pengembangan media yang sedang dikembangkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini dikumpulkan melalui penilaian oleh para ahli. Instrumen pengumpulan data berupa angket dirancang untuk tiga validator, melalui *pre-test* dan *post-test* yang diterapkan untuk menilai capaian pembelajaran siswa terhadap media yang sedang dikembangkan, data tersebut selanjutnya dianalisis guna menentukan kelayakan serta validitas media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* sebelum diimplementasikan. Analisis dilakukan dengan penerapan rumus sebagai berikut :

a. Analisis Data Kevalidan Produk

Pada Penelitian ini, untuk bisa melihat kevalidan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yaitu bisa diukur melalui instrument berupa penilaian angket yang mana dipada angket ada beberapa pertanyaan dan jawaban yang mengacu pada *skala likert* yang berkisaran 1 sampai 5 sebagai pedoman pada penelitian. Hasil data diperoleh berasal dari angket para ahli validator yang selanjutnya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rumus tingkat kelayakan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan dari rumus tersebut , media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* akan dinyatakan layak dan valid menurut tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk. Adapun tabel kriteria kevalidan dan kelayakan sebagai berikut⁵³ :

⁵³ Arikunto. S. (2002). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Bumi Aksara.

Tabel 3. 9 Tabel Kriteria Kevalidan

Rasio Kriteria	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayaan
85% < skor < 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
65% < skor < 84%	Valid	Layak
45% < skor < 64%	Cukup Valid	Cukup Layak
0% < skor < 44%	Kurang Valid	Kurang Layak

Sumber: Arikunto, s. (2002)

b. Analisis Data Keefektifan Produk

Penelitian ini, untuk mengukur keefektifan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*, peneliti menggunakan instrument tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum menggunakan media kemampuan awal siswa, sementara *post-test* dilakukan setelah menggunakan media guna mengidentifikasi adanya peningkatan hasil belajar setelah memanfaatkan media tersebut.

Data hasil dari *pre-test* kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *N-Gain Score*.⁵⁴ Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Rumus *N-Gain* digunakan untuk mengetahui keefektivitas media dengan cara membandingkan antara nilai *pre-test* dan *post-test* terhadap selisi nilai maksimum dan *pre-test*.

Rumus yang digunakan untuk mengukur keefektifan sebagai berikut:

⁵⁴ Dea Iintri Oktirianti, Rudi Erwandi, and Andri Valen, "Keefektifan Media Peta Harta Karun Berbasis HOTS Materi Satuan Berat Di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 6, no. 3 (2024): 329–37, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1858>.

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3. 10 Tabel Kategori Hasil Keefektifan

<i>Batasan</i>	<i>Kategori</i>
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

c. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Pada penelitian ini untuk mengukur hasil belajar pada media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*, peneliti menggunakan instrument tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum menggunakan media kemampuan awal siswa, sementara *post-test* dilakukan setelah menggunakan media guna mengidentifikasi adanya peningkatan hasil belajar setelah memanfaatkan media tersebut.

Data hasil dari *pre-test* kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *N-Gain Score*.⁵⁵ Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Rumus *N-Gain* digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan cara membandingkan antara nilai *pre-test* dan *post-test* terhadap selisi nilai maksimum dan *pre-test*.

Rumus yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar :

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}}$$

⁵⁵ Oktriyanti, Erwandi, and Valen.

Tabel 3. 11 Tabel Hasil Belajar

Skor	Kriteria
$g \leq 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Pengelompokan tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui nilai *pre-test* dan *post-test*. Apabila *N-Gain* berada pada kategori rendah, maka pembelajaran kurang afektif untuk meningkatkan capaian belajar. Jika berada pada kategori sedang, pembelajaran cukup afektif. Sedangkan pada kategori tinggi menunjukkan pembelajaran sangat afektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang. Sekolah ini terletak di kecamatan sumbermanjing wetan, dengan lingkungan belajar yang kondusif, akan tetapi siswa memiliki karakteristik yang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran namun guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran hanya berpacuan pada buku teks, sehingga peserta didik memerlukan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* akan diujikan kepada peserta didik Sekolah Dasar Negeri 4 Druju kelas 4 yang berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Produk yang dikembangkan untuk penelitian berupa smartbox yang diintegrasikan dengan *Quick Response Code* yakni video animasi. Proses pengembangan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* ini mengikuti pendekatan terstruktur dari tahap yang paling awal hingga akhir. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Langkah-langkah dalam proses ini yakni sebagai berikut :

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis yakni untuk menganalisis permasalahan yang terdapat di sekolah, peneliti melakukan penelitian di SDN 4 Druju pada kelas IV. Peneliti melakukan wawancara pra penelitian bersama ibu luluk selaku guru kelas IV. Adapun hasil wawancara tersebut sebagai berikut :

a. Wawancara

1. Bagaimana gaya belajar yang dominan dimiliki peserta didik terutama pada kelas IV ?

Jawaban : Peserta didik kelas IV SDN 4 Druju memiliki gaya belajar visual yang tinggi.

2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran ?

Jawaban : Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah

3. Apakah terdapat permasalahan pada proses pembelajaran materi hak dan kewajiban ?

Jawaban : Tidak terdapat permasalahan pada materi hak dan kewajiban dalam proses pembelajaran, tetapi media yang digunakan oleh guru hanya penjelasan di buku teks.

4. Menurut pandangan ibu, seberapa penting materi hak dan kewajiban diajarkan pada SD/MI kelas IV ?

Jawaban : Sangat penting agar peserta didik mengetahui antara hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah, karena banyak peserta didik yang belum mengetahui hak dan kewajiban.

5. Menurut ibu, seberapa penting penggunaan media pembelajaran dalam membantu proses belajar peserta didik ?

Jawaban : Media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi dan membuat pembelajaran lebih menarik.

6. Media pembelajaran seperti apa yang mudah digunakan peserta didik kelas IV ?

Jawaban : Media yang mudah digunakan yaitu media yang sederhana, memiliki petunjuk jelas, dan menarik bagi peserta didik.

7. Apakah media pembelajaran yang disertai permainan dapat membantu peserta didik lebih aktif saat belajar ?

Jawaban : Media pembelajaran yang disertai permainan dapat membantu suasana belajar lebih menyenangkan.

8. Menurut ibu, apa kemungkinan kendala penggunaan media *smartbox* ?

Jawaban : Kendala yaitu ukuran media cukup besar sehingga kurang praktis saat dibawa.

9. Apakah penggunaan *quick response code* dapat membantu proses pembelajaran ?

Jawaban : *quick response code* dapat memudahkan peserta didik mengakses materi dan membuat pembelajaran lebih inovatif

10. Apakah video pembelajaran melalui *quick response code* menarik bagi peserta didik ?

Jawaban : Video pembelajaran melalui *quick response code* dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan antusias pada saat pembelajaran.

11. Menurut pendapat ibu, apa kendala penggunaan *quick response code* dalam proses pembelajaran ?

Jawaban : Kendalanya yakni membutuhkan perangkat pendukung untuk mengakses materi.

Berdasarkan kegiatan tanya jawab dengan guru kelas IV sekaligus guru Pendidikan Pancasila maka kebutuhan sekolah berupa pengemangan media. Bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum, materi, sehingga diharapkan bisa meningkatkan pemahaman peserta didik melalui media yang dikembangkan peneliti. Hal tersebut dibuktikan dengan wawancara kepada guru dan peserta didik.

b. Observasi

Pada tahap observasi peneliti melakukan observasi di SDN 4 Druju pada kelas IV. Peneliti melakukan observasi bersama ibu luluk selaku guru kelas IV. Adapun hasil observasi tersebut sebagai berikut :

1. Kesesuaian penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dalam proses pembelajaran dengan tujuan dan capaian pembelajaran

Jawaban : Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang telah dikembangkan peneliti sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

2. Ketepatan penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dalam pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik

Jawaban : Media yang dikembangkan sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki peserta didik yakni gaya belajar visual

3. Penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dalam proses pembelajaran tidak memakan waktu yang lama

Jawaban : Proses penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* tidak memakan waktu yang lama, tetapi memerlukan internet yang lancar

4. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* tidak membutuhkan biaya yang banyak

Jawaban : Proses pengembangan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* tidak membutuhkan biaya yang banyak

5. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dikembangkan sesuai dengan fasilitas sekolah

Jawaban : Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yakni dengan jaringan internet yang stabil, disekolah terdapat wifi, tetapi untuk penggunaan gadget dalam pembelajaran masih diusahakan.

6. Dalam proses penerapannya media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dibentuk dalam sebuah permainan

Jawaban : Penerapannya peserta didik dibentuk kelompok sehingga semakin semangat dalam pembelajaran

7. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* disusun secara terstruktur sesuai dengan urutan materi pembelajaran

Jawaban : Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* disusun secara terstruktur sesuai dengan urutan materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak kebingungan dan dapat mengikuti alur penggunaan media yang terarah

8. Dalam proses permainan peserta didik mendapat media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* secara berurutan

Jawaban : Peserta didik dalam proses permainan mendapatkan secara berurutan, peserta didik mengelompokkan dan Menyusun teka - teki

9. Peserta didik dapat mengamati materi dan gambar pada media *Smartbox* dengan mudah

Jawaban : Peserta didik dapat dengan mudah mengamati materi serta gambar pada media *Smartbox* baik gambar visual yang terdapat pada *Smartbox* maupun video animasi pada Quick Response Code

10. Peserta dengan mudah dapat memahami materi dan gambar yang terletak pada Quick Response Code

Jawaban : Peserta didik dengan mudah memahami materi serta gambar yang terdapat pada video animasi di Quick Response Code

11. Dalam penerapan dibentuk sebuah kelompok

Jawaban : Pendidik lebih sering menggunakan penerapan berbentuk menjadi beberapa kelompok

12. Peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan diberi pujian

Jawaban : Peserta didik yang aktif serta bisa menjawab pertanyaan akan diberi pujian bentuk apresiasi kepada peserta didik

13. Peserta didik yang sudah selesai mengerjakan diberi nilai

Jawaban : Pendidik selalu memberikan nilai kepada peserta didik yang sudah menyelesaikan tugas

14. Peserta didik yang tidak disiplin diberi hukuman

Jawaban : Pendidik memberi hukuman kepada peserta didik yang tidak mematuhi aturan yang ada, misalnya pada saat pembelajaran peserta didik tidak memperhatikan dan fokus maka peserta didik akan diberi hukuman berupa tugas tambahan oleh pendidik

15. Peserta didik yang selesai mengerjakan diberikan pujian

Jawaban : Pendidik selalu memberikan pujian kepada peserta didik yang sudah selesai mengerjakan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi hak dan kewajiban. Oleh karena itu, sekolah membutuhkan media yang sesuai dengan kurikulum dan materi agar bisa membantu meningkatkan pemahaman peserta didik .

c. Dokumentasi

CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik memiliki pemahaman tentang kewajiban dan hak di rumah dan di sekolah. Peserta didik mampu menjelaskan dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.
TUJUAN PEMBELAJARAN
4.3 Peserta didik mampu menjelaskan tentang kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. 4.4 Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

Gambar 4. 1 Dokumentasi CP dan TP

Dokumentasi modul ajar guru digunakan peneliti untuk acuan dalam mengembangkan media Smartbox berbasis Quick Response Code pelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang. Peneliti mengacu pada bagian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang digunakan guru pada modul pembelajaran. Pengembangan media yang dikembangkan peneliti disesuaikan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran yang terdapat pada modul ajar guru sehingga media yang dikembangkan bisa menjadi pendukung proses pembelajaran di kelas.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain terdiri dari beberapa tahapan untuk membuat rancangan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu :

a. Menentukan materi

Materi yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media yakni hak dan kewajiban untuk kelas IV sesuai dengan hasil wawancara pra penelitian yang telah dilakukan peneliti berdasarkan tahap sebelumnya.

Adapun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran
Siswa mampu mengidentifikasi dan membedakan hak, dan kewajiban sebagai warga sekolah dan Masyarakat, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran
Pada bab ini, kamu belajar mengidentifikasi dan membedakan aturan bersama di lingkungan sekolah dan tempat tinggal serta melaksanakannya. Tujuannya adalah mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dan masyarakat. Kamu juga diharapkan dapat melaksanakan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dan masyarakat.

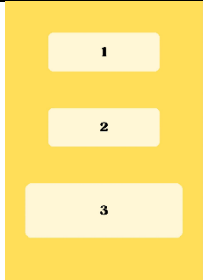
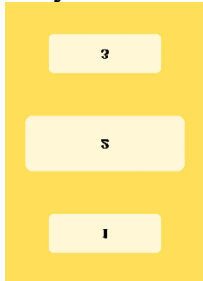
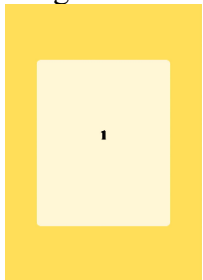
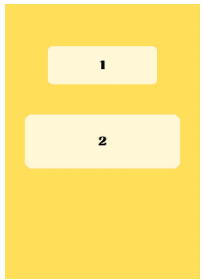
Materi hak dan kewajiban yang terdapat pada media yakni adaptasi dari buku guru dan buku peserta didik yang menjadi pedoman peserta didik kelas IV SDN 4 Druju

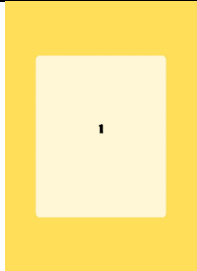
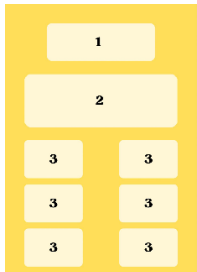
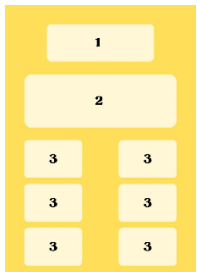
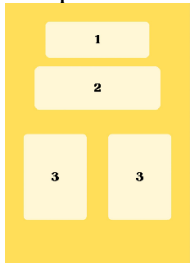
b. Merancang desain produk

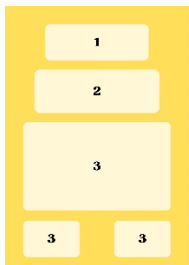
Sebelum merancang desain produk peneliti terlebih dahulu membuat *story board* untuk rancangan awal media yang akan dikembangkan oleh peneliti. *Story board* media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*

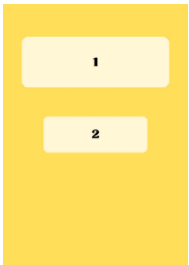
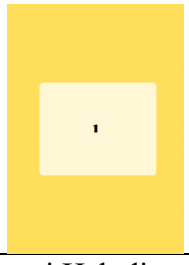
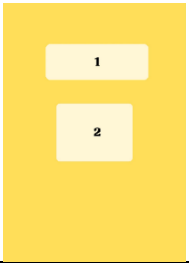
Tabel 4. 2 Storyboard Smartbox berbasis Quick Response Code

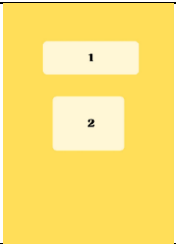
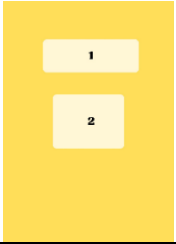
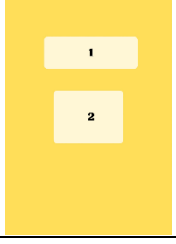
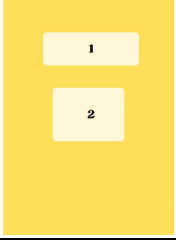
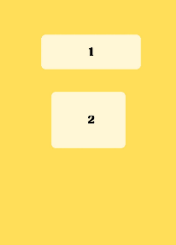
No	Scene	Keterangan	Navigasi
1.	Cover	4. Judul menggunakan <i>font Tan Songbira</i> dengan ukuran 60, 45 dan 39 cm 5. Judul menggunakan <i>font Bricolage Grotesque</i> ukuran 44 cm	Geser ke samping

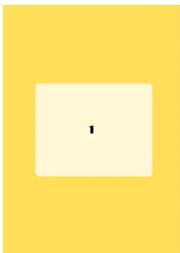
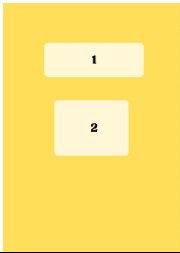
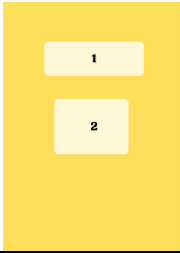
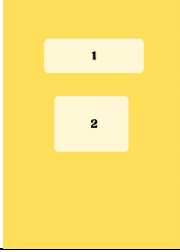
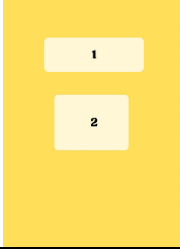
No	Scene	Keterangan	Navigasi
		6. Gambar sekolah, bendera serta papan nama sekolah yang berukuran 70 cm	
2.	Penyusun 	4. Judul menggunakan <i>font Bugaki</i> dengan ukuran 80 cm 5. Foto penyusun menggunakan ukuran 50 cm 6. Nama penyusun menggunakan <i>Bugaki</i> dengan ukuran 45 cm	Geser ke samping
3.	Tujuan Pembelajaran dan Pengertian 	2. Tujuan Pembelajaran dan Pengertian menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 39 dan 36	Geser ke samping
4.	<i>Quick Response Code</i> 	3. <i>Quick Response Code</i> menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 50 cm 4. <i>Quick Response Code</i> dengan ukuran 40 cm	Geser ke samping
5.	Petunjuk Penggunaan	2. Petunjuk Penggunaan menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 56 dan 31 cm	Geser ke samping

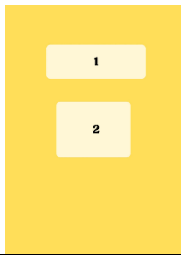
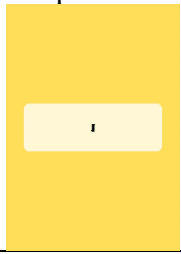
No	Scene	Keterangan	Navigasi
			
6.	Materi 1 	5. Judul menggunakan <i>font Berthold Block</i> dengan ukuran 112 dan 75 cm 6. Pengertian menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 50 dan 40 cm 7. Materi menggunakan <i>font Etna Sans Serif</i> dengan ukuran 32 dan 25 cm 8. Gambar Hak dan Kewajiban di sekolah 35 cm	Geser ke samping
7.	Materi 2 	5. Judul menggunakan <i>font Berthold Block</i> dengan ukuran 112 dan 75 cm 6. Pengertian menggunakan <i>font League Spartan</i> dengan ukuran 50 dan 40 cm 7. Materi menggunakan <i>font Etna Sans Serif</i> dengan ukuran 32 dan 25 cm 8. Gambar Hak dan Kewajiban di rumah 35 cm	Geser ke samping
8.	Permainan Petualangan Tusuk Disiplin 	4. Judul menggunakan <i>font Berthold Block</i> dengan ukuran 142 cm 5. Nama permainan menggunakan <i>font Tan Songbira</i> dengan ukuran 39 cm 6. Dua kotak berukuran 30 cm	Geser ke samping

No	Scene	Keterangan	Navigasi
9.	Permainan Teki – Teki 	5. Judul menggunakan <i>font Berthold Block</i> dengan ukuran 142 cm 6. Nama permainan menggunakan <i>font Tan Songbira</i> dengan ukuran 39 cm 7. Kotak teka - Gteki berukuran 4 cm 8. Dua kotak berukuran 20 cm	Geser ke samping

No	Scene	Keterangan	Navigasi
1.	Judul 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> 5. Ukuran <i>font</i> 25 dan 30 6. Terdapat gambar sekolah, rumah, dan anak-anak	Slide ke samping
2.	Keterangan Hak di Sekolah dan Rumah 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> 5. Ukuran <i>font</i> 35 6. Terdapat gambar guru	Slide ke samping
3.	Materi Hak di Sekolah 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 6. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
4.	Materi Hak di Sekolah	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28	Slide ke samping

No	Scene	Keterangan	Navigasi
		6. Terdapat gambar hak di sekolah	
5.	Materi Hak di Sekolah 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 6. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
6.	Materi Hak di Rumah 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 6. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
7.	Materi Hak di Rumah 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 6. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
8.	Materi Hak di Rumah 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 6. Terdapat gambar hak di sekolah	Slide ke samping
9.	Keterangan Kewajiban di	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i>	Slide ke samping

No	Scene	Keterangan	Navigasi
	Sekolah dan Rumah 	5. Ukuran font 35 6. Terdapat gambar guru	
10.	Materi Kewajiban di Sekolah 	4. Judul menggunakan font <i>Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran font 44 dan 28 6. Terdapat gambar kewajiban di sekolah	Slide ke samping
11.	Materi Kewajiban di Sekolah 	4. Judul menggunakan font <i>Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran font 44 dan 28 6. Terdapat gambar kewajiban di sekolah	Slide ke samping
12.	Materi Kewajiban di Sekolah 	4. Judul menggunakan font <i>Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran font 44 dan 28 6. Terdapat gambar kewajiban di sekolah	Slide ke samping
13.	Materi Kewajiban di Rumah 	4. Judul menggunakan font <i>Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran font 44 dan 28 6. Terdapat gambar kewajiban di rumah	Slide ke samping

No	Scene	Keterangan	Navigasi
14.	Materi Kewajiban di Rumah 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 6. Terdapat gambar kewajiban di rumah	Slide ke samping
15.	Materi Kewajiban di Rumah 	4. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> dan <i>Etna Sans Syarif</i> 5. Ukuran <i>font</i> 44 dan 28 6. Terdapat gambar kewajiban di rumah	Slide ke samping
16.	Penutupan 	3. Judul menggunakan <i>font Tan Sobira</i> 4. Ukuran <i>font</i> 64	Slide ke samping

c. Penyusunan instrumen validasi dan instrumen respon peserta didik

Setelah peneliti selesai untuk mendesain produk kemudian peneliti menyusun instrumen validasi dan instrumen respon peserta didik. Terdapat beberapa instrumen validasi seperti instrumen validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan angket respon peserta didik.

Instrumen para ahli disusun oleh peneliti yang di dalamnya terdiri dari beberapa pernyataan dengan menggunakan skala liker angka 1 sampai 5. Bagian bawah angket terdapat kolom saran untuk digunakan oleh validator memberi masukan mengenai media yang dikembangkan peneliti untuk perbaikan media yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Buku Panduan Penggunaan Media *Smartbox*

Buku panduan penggunaan media ini digunakan untuk pedoman dalam proses penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* materi hak dan kewajiban. Merancang buku panduan penggunaan media ini menggunakan aplikasi canva yang di dalamnya memuat sampul untuk identitas buku, latar belakang media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV semester 2. Terdapat petunjuk penggunaan media yang dilengkapi dengan panduan kegiatan belajar, di halaman terakhir di sajikan profil pengembang.

b. Pembuatan *Smartbox*

1) Halaman Cover

Halaman cover pada media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* materi hak dan kewajiban untuk kelas IV SD. Cover dibuat agar pembaca dapat mengetahui gambaran umum mengenai media. Cover pada media menggunakan warna yang cerah untuk menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.



Gambar 4. 2 Halaman Cover

2) Pengertian dan Tujuan Pembelajaran

Pengertian dan tujuan pembelajaran yang ini dicapai melalui media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* ini. Pengertian dan TP mencakup kemampuan siswa mengetahui serta dapat membedakan hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah.



Gambar 4. 3 Pengertian dan Tujuan Pembelajaran

3) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan dirancang untuk menjelaskan setiap tahapan secara sistematis dan mudah difahami dalam penggunaan media, agar siswa dapat menggunakan media dengan mudah dan sesuai dengan tahapan.



Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan

4) Materi 1 (Hak dan kewajiban di sekolah)

Materi ini mencakup hak merupakan sesuatu yang harus dimiliki dan diterima seperti mendapatkan pelajaran dan pengajaran, bertanya kepada guru, menggunakan fasilitas sekolah. Kewajiban seperti menjaga kebersihan dan kenyamanan sekolah, mengerjakan tugas yang diberikan guru, mematuhi tata tertib. Pada bagian ini, dijelaskan hak dan kewajiban merupakan bagian penting dalam kehidupan siswa yang harus dipahami dan dilaksanakan agar tercipta lingkungan belajar yang tertib dan nyaman.



Gambar 4. 5 Materi 1 Hak dan Kewajiban di Sekolah

5) Materi 2 (Hak dan kewajiban di rumah)

Materi ini mencakup Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab seperti menghormati dan patuh kepada orang tua, membantu orang tua membersihkan rumah, belajar dengan sungguh – sungguh. Hak seperti mendapatkan kasih sayang dan perlindungan orang tua, mendapatkan makanan dan tempat tinggal, mendapatkan layanan kesehatan. Pada bagian ini, dijelaskan bahwa setiap anggota keluarga memiliki peran masing – masing agar tercipta suasana rumah yang rukun dan harmonis.



Gambar 4. 6 Materi 2 Hak dan Kewajiban di Rumah

6) Permainan

Permainan pada media Smartbox berbasis Quick Response Code dirancang sebagai kegiatan pendukung pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah. Media Smartbox di dalamnya terdapat 2 permainan edukatif yang berkaitan dengan materi. Permainan yang disajikan berupa kegiatan sederhana seperti petualangan tusuk disiplin yakni mencocokkan gambar dengan materi dan permainan teka-teki hak dan kewajiban sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 4. 7 Permainan Petualangan Tusuk Disiplin



Gambar 4. 8 Permainan Teka – Teki Hak dan Kewajiban

7) Profil Pengembang

Profil pengembang *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang berperan penting dalam Menyusun dan mengembangkan media tersebut. Profil tersebut berisi informasi mengenai latar belakang pengembang, serta kontribusi dalam penyusunan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang bertujuan mendukung pemahaman siswa mengenai hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah.



Gambar 4. 9 Profil Pengembang

Smartbox di desain menggunakan aplikasi canva yang di dalamnya berisi materi yaitu hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah digunakan untuk kelas IV. Mendesain *Smartbox* berlandaskan pada teori bahwa *Smartbox* berisi gambar, teks, yang lebih memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran. Media *Smartbox* berbentuk kotak di depan terdapat judul di sebelah kanan profil pengembang sebelah kiri terdapat *Quick Response Code* untuk scan video animasi dan di belakang terdapat pengertian dan tujuan pembelajaran, di dalamnya terdapat gambar, penjelasan materi terdapat materi hak dan kewajiban di sekolah serta dirumah dan game.

c. Pembuatan *Quick Response Code*

Smartbox berbasis *Quick Response Code* terdapat scan yang dapat di pindai untuk melihat video animasi video tersebut di desain menggunakan aplikasi canva. Pada bagian video animasi terdapat gambar serta penjelasan yang sesuai dengan *Smartbox*, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran. Materi ini sesuai dengan buku teks yang menjadi acuan proses pembelajaran. Buku teks digunakan peneliti untuk referensi utama dalam mengembangkan materi pada media *Smartbox*.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media yang sudah di validasi oleh ke tiga validator serta telah direvisi oleh peneliti berdasarkan saran yang diberikan para validator, media tersebut selanjutnya akan di uji cobakan kepada peserta didik. Uji coba media dilaksanakan pada tanggal 14 dan 17 April 2026 di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang terutama di kelas IV yang jumlahnya 20 peserta didik. Uji Coba media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* sebagai berikut :

a. Pendahuluan

Penelitian hari pertama dilaksanakan pada tanggal 14 april 2026 dimulai dengan salam serta berdo'a sebelum melakukan pembelajaran, setelah berdo'a peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 4. 10 Pembukaan Tanggal 14 April

Penelitian hari kedua dilaksanakan pada tanggal 17 april 2026 dimulai dengan salam dan berdo'a sebelum melakukan pembelajaran, setelah membuka peneliti mulai dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari, selanjutnya peneliti.



Gambar 4. 11 Pembukaan Tanggal 17 April

b. Kegiatan Inti

Penelitian pada tanggal 14 april 2026 dimulai dengan peneliti memberikan pertanyaan pemantik, selanjutnya peneliti memberi arahan kepada peserta didik untuk mengerjakan soal pre test serta membagikan soal kepada peserta didik.



Gambar 4. 12 Kegiatan Inti Tanggal 14 April

Penelitian pada tanggal 17 april 2026 dimulai dengan dengan peneliti memberikan pertanyaan pemantik, selanjutnya peneliti mulai membuka media *Smartbox* lalu menjelaskan materi yang terdapat di dalam media tersebut, setelah peneliti selesai menjelaskan materi peneliti lalu membagi kelompok menjadi tiga, setiap kelompok mendapatkan satu buku panduan penggunaan serta satu handpone, peserta didik membaca buku panduan penggunaan terlebih dahulu lalu setiap kelompok perwakilan satu peserta didik secara bergantian membawa hp untuk scan di depan, peserta didik yang sudah berhasil memindai selanjutnya menonton video animasi dengan satu kelompoknya, setelah melihat video peneliti membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan peserta didik.



Gambar 4. 13 Kegiatan Inti Tanggal 17 April

c. Penutup

Penelitian pada tanggal 14 april 2026 peneliti memasuki kegiatan penutup yakni mengulas kembali materi serta memberikan pertanyaan kepada beberapa peserta didik mengenai materi yang terdapat di soal pre test, selanjutnya peneliti mengajak peserta didik berdoa bersama dan peneliti menutup kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. 14 Kegiatan Penutup Tanggal 14 April

Penelitian pada tanggal 17 april 2026 peneliti memasuki kegiatan penutup yakni mengulas kembali materi yang telah dipelajari dengan peneliti memberikan pertanyaan kepada beberapa peserta didik mengenai materi “Hak dan Kewajiban Di Sekolah dan Di Rumah” sebelum peneliti menutup pembelajaran peneliti mengucapkan terimakasih kepada peserta didik yang telah nembantu penelitian berjalan dengan lancar, selanjutnya peneliti mengajak peserta didik berdoa bersama dan peneliti menutup kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. 15 Kegiatan Penutup Tanggal 15 April

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban pada kelas IV SDN 4 Druju. Evaluasi ini mencakup validasi materi, media, dan pengukuran efektivitas media dalam pembelajaran.

Evaluasi yang pertama yakni dari validasi materi, validator memastikan isi materi sesuai dengan CP dan TP, memiliki konsep yang sesuai, dan mendukung tujuan pembelajaran pendidikan pancasila terkait hak dan kewajiban. Validator memberikan penilaian serta saran seperti penjelasan yang terdapat pada media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* tidak boleh disamakan dengan di video animasi.

Evaluasi yang kedua yakni dari validasi media, validator media memastikan media yang dikembangkan menarik dan interaktif sehingga dapat menarik semangat belajar siswa, memiliki konsep yang sesuai, mendukung tujuan pembelajaran pendidikan pancasila terkait hak dan kewajiban. Validator memberikan penilaian serta saran seperti penambahan buku penggunaan media, video animasi dibuat lebih menarik lagi.

Setelah tahap validasi dan revisi media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* diuji cobakan dalam pembelajaran secara offline kepada 20 siswa kelas IV SDN 4 Druju. Efektivitas media diukur berdasarkan beberapa indikator seperti kelancaran proses pembelajaran, keterlibatan siswa saat diskusi, dan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*.

Guru juga melakukan observasi selama pembelajaran untuk melihat sejauh mana siswa aktif dalam pembelajaran, menjawab pertanyaan, memahami konsep hak dan kewajiban. Hasil dari observasi digunakan untuk menentukan apakah media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran atau masih terdapat revisi.

Setelah semua data dikumpulkan dilakukan analisis hasil validasi, dan efektivitas pembelajaran. Jika terdapat kekurangan, maka dilakukan perbaikan

sebelum media diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang sistematis untuk memastikan *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap hak dan kewajiban.

B. Hasil Data Pengembangan

Media yang telah dikembangkan oleh peneliti di validasi terlebih dahulu oleh validator sebelum di uji cobakan. Terdapat tiga validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli pembelajaran. Selanjutnya akan di jelaskan terkait hasil validasi dari ketiga validator yang telah dilaksanakan.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Materi yang terdapat pada media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yakni hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah yang telah di kembangkan oleh peneliti selanjutnya akan validasi oleh validator ahli materi yaitu bapak Sigit Priatmoko, M.Pd. Pak sigit merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beliau ahli dalam bidang Pendidikan Pancasila. Tahap Validasi terdapat saran yang diberikan oleh validator diantaranya yaitu bagian instrument penilialian disuruh menambahkan aspek, penjelasan materi di media *Smartbox* dan video animasi tidak boleh disamakan. Saran yang telah diberikan validator kemudian peneliti melakukan perbaikan sebelum di uji cobakan ke peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, materi memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50. Dari 10 pernyataan yang dinilai, terapat 6 pernyataan memperoleh skor 5 dan 4 pernyataan memperoleh skor 4. Skor 5 diperoleh dari indikator kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, kesesuaian gambar, kemampuan materi menambah pemahaman peserta didik, serta penggunaan Bahasa yang sederhana dan tidak membingungkan. Sementara skor 4 diperoleh pada indikator keruntutan materi, penyajian materi secara

ringkas, dan penggunaan bahasa yang beruntutan dan logis. Dengan ini, media pembelajaran memperoleh nilai sangat layak untuk di uji cobakan.

Kevalidan materi hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah yang terdapat di media yang telah dikembangkan peneliti selanjutnya diukur dengan menggunakan angket yang diserahkan kepada validator. Hasil data validasi dari ahli materi selanjutnya dihitung menggunakan rumus tingkat kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{46}{50} \times 100 \% \\
 &= 92\% \text{ (“sangat valid” dan “sangat layak”)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data diatas, dapat disimpulkan data dari hasil validasi materi memperoleh 92% dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak” sesuai dengan tabel kriteria kevalidan serta kelayakan produk. Menurut tabel tersebut media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* layak untuk menjelaskan materi hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang telah di kembangkan oleh peneliti selanjutnya akan validasi oleh validator ahli materi yaitu bapak Wiku Aji Sugiri. Pak wiku merupakan dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beliau ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran terutama media pembelajaran berbasis digital. Tahap Validasi terdapat saran yang diberikan oleh validator diantaranya yaitu menambahkan buku panduan penggunaan media, membuat video lebih menarik lagi. Saran yang telah diberikan validator kemudian peneliti melakukan perbaikan sebelum di uji cobakan ke peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran memperoleh skor 49 dari total skor maksimal 65. Dari 13 pernyataan yang dinilai terdapat 1

pernyataan memperoleh skor 5, 8 pernyataan memperoleh skor 4, dan 4 pernyataan, dan 4 pernyataan memperoleh skor 3. Skor 5 diperoleh dari indikator kombinasi warna media yang serasi, skor 4 diperoleh dari indikator desain media, tata letak, keamanan media, kemudahan penggunaan *Quick Response Code*, ketepatan *Quick Response Code*, interaktivitas media, serta kemudahan penggunaan oleh guru dan peserta didik, sementara skor 3 diperoleh dari indikator ketahanan media, kepraktisan media, kualitas video, dan kejelasan petunjuk penggunaan media. Dengan ini, media pembelajaran memperoleh nilai layak untuk di uji cobakan.

Kevalidan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang telah dikembangkan peneliti selanjutnya diukur dengan menggunakan angket yang diserahkan kepada validator. Hasil data validasi dari ahli media selanjutnya dihitung menggunakan rumus tingkat kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{49}{65} \times 100 \% \\
 &= 75,38\% \text{ (“valid” dan “layak”)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data diatas, dapat disimpulkan data dari hasil validasi media memperoleh 75,38% dengan kategori “valid” dan “layak” sesuai dengan tabel kriteria kevalidan serta kelayakan produk. Maka media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dapat di uji cobakan kepada peserta didik untuk membantu guru menjelaskan materi dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* juga divalidasi oleh ahli pembelajaran. Ahli pembelajaran yakni guru kelas IV SDN 4 Druju Kabupaten Malang yakni Luluk Anisatul Khamidah (Luluk).

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh skor sebesar 49 dari skor maksimal 50. Hasil penilaian menunjukkan bahwa terdapat 9 pernyataan memperoleh skor 5 dan 1 pernyataan memperoleh skor 4, penilaian tersebut mencakup aspek desain pembelajaran, isi materi, serta Bahasa dan komunikasi.

Validator menilai bahwa tujuan pembelajaran telah disampaikan dengan jelas, materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, penyajian materi runtut, serta Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV SDN. Selain itu, media pembelajaran dinilai mampu membantu pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban. Dengan ini, media pembelajaran memperoleh nilai sangat layak untuk di uji cobakan.

Hasil data validasi ahli pembelajaran selanjutnya dihitung menggunakan rumus tingkat kelayakan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{49}{50} \times 100 \% \\
 &= 98\% \text{ (“sangat valid” dan “sangat layak”)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data diatas, dapat disimpulkan data dari hasil validasi pembelajaran memperoleh 98% maka dapat dikatakan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* “sangat valid” dan “sangat layak” di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang. Maka media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dapat di uji cobakan kepada peserta didik untuk membantu guru menjelaskan materi dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Penyajian dan Uji Produk

1. Angket peningkatan hasil belajar peserta didik

Angket peningkatan hasil belajar diberikan kepada peserta didik kela IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang dengan jumlah peserta didik 20, angket peningkatan hasil yaitu berbentuk pre test dan post test dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Perolehan peningkatan hasil belajar peserta didik didapatkan dari hasil mengerjakan soal pre test dan post test yang diberikan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti pada materi hak dan kewajiban.

Hasil data peningkatan pembelajaran didapatkan dari hasil pre test post test dan dihitung menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 N - Gain &= \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pretest}}} \\
 &= \frac{(91) - (53,25)}{(46,75) - (53,25)} \\
 &= 0,8112
 \end{aligned}$$

Data yang didapatkan dari tes maka siswa memiliki kriteria sangat tinggi dengan 14 siswa dengan rentang presentase sebesar 80-100% 14 peserta didik mampu dengan baik, memahami materi setelah menggunakan media, media ditampilkan dengan menarik, interaktif serta memberikan kemudahan peserta didik untuk memahami materi dan permainan edukatif, sehingga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. kemudian terdapat 2 siswa yang memiliki kriteria tinggi dengan rentang presentase sebesar 65-80% 2 peserta didik sudah bisa memahami sebagian besar materi, tetapi peserta didik masih memerlukan penguatan pada beberapa bagian materi. dan terdapat 4 siswa yang mendapat kriteria sedang dengan presentase 55-65% 4 peserta didik kemungkinan disebabkan oleh perbedaan kemampuan belajar, tingkat pemahaman serta kurangnya fokus dan ketelitian saat mengerjakan post test, sehingga hasil peningkatannya kurang maksimal.

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil peningkatan belajar siswa berada dalam kategori Sangat Tinggi setelah menggunakan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang telah dikembangkan oleh peneliti, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori Sangat Tinggi setelah menggunakan media yang dikembangkan.

D. Revisi Produk

Tabel 4. 3 Revisi Produk Ahli Materi

No	Poin yang direvisi	Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
1.	Penjelasan materi di media <i>Smartbox</i> dan Video animasi dibedakan	Peneliti menyamakan penjelasan materi di media <i>Smartbox</i> dan Video animasi	Peneliti memberi penjelasan materi di video animasi lebih jelas

Tabel 4. 4 Revisi Produk Ahli Materi

No	Poin yang direvisi	Sebelum di revisi	Sesudah di revisi
1.	Penambahan buku panduan penggunaan media		
2.	Video animasi dibuat lebih menarik lagi		

Berdasarkan hasil validasi dan revisi produk oleh ahli materi dan media, media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* telah melalui beberapa perbaikan, seperti penjelasan materi pada media dan video animasi, menambahkan buku panduan penggunaan media, serta membuat tampilan video lebih menarik. Revisi tersebut dilakukan agar media lebih layak, menarik, dan mudah digunakan sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi hak dan kewajiban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

Media dapat disebut sebagai media pembelajaran apabila bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bertujuan membantu proses belajar dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.⁵⁶ Media digunakan sebagai alat komunikasi guru dan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yakni Smartbox berbasis Quick Response Code pada materi hak dan kewajiban yang telah di validasi dan terbukti valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang. Media pembelajaran diharapkan bisa membantu guru lebih mudah dalam menjelaskan hak dan kewajiban kepada peserta didik serta bisa membuat peserta didik lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran terutama pada saat mata pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban.

Rata-rata peserta didik yakni generasi z yang dimana generasi ini lebih senang ketika penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran, dikarenakan peserta didik sudah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari - hari. Hal ini diperkuat oleh penelitian Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, dan Muhammad Noor Ahsin yang menjelaskan bahwa penggunaan gadget yang terlalu berlebihan pada anak sekolah dasar dapat berdampak pada kegiatan belajar serta perilaku social peserta didik.⁵⁷ Hasil dari data menunjukkan bahwasannya banyak dari peserta didik di masa sekarang terutama pada generasi z sering menggunakan gadget dalam kehidupan sehari - hari. Dengan ini bisa menjadi inovasi untuk mengembangkan media yang berbasis teknologi yakni media pembelajaran yang

⁵⁶ Dkk. Shoffa Shoffan, *Media Pembelajaran*, n.d.

⁵⁷ Utik Lestari, Eka Tusyana, and Seka Andrean, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," 2023.

sesuai dengan zaman generasi z agak peserta didik semangat dan aktif dalam pembelajaran, terutama pada materi hak dan kewajiban.

Analisis terkait desain pengembangan media, hasil validitas, peningkatan hasil belajar, kelebihan serta kekurangan media pembelajaran smartbox berbasis quick response code sebagai berikut :

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Model Pengembangan media yang digunakan peneliti dalam proses pengembangan ini yakni model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*). Menurut Branch, kelima tahapan saling berkaitan satu dengan lain sehingga proses pengembangannya dilakukan secara teratur dan runtut.⁵⁸ Kelima tahapan tersebut tersusun secara berurutan sehingga peneliti dapat dengan mudah untuk mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, Eden menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE, setiap tahapannya akan diperiksa dan diperbaiki berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya, sehingga produk yang dikembangkan lebih valid.⁵⁹

Pengembangan media dikembangkan yang disesuaikan dengan karakter peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang, peserta didik memiliki gaya belajar visual yang tergolong tinggi. Gaya belajar merupakan ciri khas yang dimiliki setiap individu dalam memahami dan menerima informasi sesuai dengan kebutuhan serta minat yang dimilikinya.⁶⁰ Peserta didik memiliki gaya belajar yang tidak sama yang mana gaya belajar juga dapat mempengaruhi pembelajaran pada setiap peserta didik. Gaya belajar memiliki pengaruh penting pada peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan berkembang secara optimal apabila guru menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan

⁵⁸ Putri Weldami and Yogica, "ADDIE Branch Model in the Development of Biology E-Learning."

⁵⁹ Untuk Siswa, S M K Fase, and E D I Smk, "1 , 2 1,2" 10, no. September (2025): 309–28.

⁶⁰ Intan Pertiwi, Leni Marlina, and Ketang Wiyono, "Analisis Profil Gaya Belajar Peserta Didik Sebagai Data Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas VII" 6 (2023).

gaya belajar peserta didik.⁶¹ Sesuai dengan hasil wawancara pada guru kelas IV SDN 4 Druju Kabupaten Malang, peserta didik memiliki gaya belajar visual yang tinggi pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mempunyai strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

2. Analisis Hasil Validasi

Validasi dilakukan untuk menilai kualitas serta kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum di uji cobakan dalam kegiatan pembelajaran.⁶² Proses validasi yaitu proses dikembangkan produk oleh peneliti agar mendapatkan penilaian apakah media yang dikembangkan sudah valid dan layak untuk di uji cobakan atau belum kepada peserta didik. Tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti diperoleh dari hasil penilaian para validator terhadap media yang telah dibuat. Hasil penilaian dari masing – masing validator tersebut dijelaskan sebagai berikut :

a. Analisis Validasi Ahli Materi

Materi yang digunakan peneliti dalam media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yakni materi hak dan kewajiban di sekolah dan rumah. Hasil dari konsultasi peneliti dan dosen pembimbing materi tersebut tidak adanya bedanya dengan buku teks peserta didik sehingga materi tersebut dikembangkan lagi dengan menyebutkan contoh – contoh han dan kewajiban di sekolah serta di rumah. Terdapat pengembangan materi sebagai upaya agar wawasan dan pengetahuan peserta didik semakin luas, tidak ber acuan pada materi yang terdapat pada buku teks saja. Sesuai dengan kurikulum pada saat ini yakni kurikulum merdeka bahwasannya guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga dapat membantu peserta

⁶¹ Wahana Matematika et al., “Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Dengan ISpring 11” 17, no. 2 (2023): 45–55.

⁶² Haifa Haifa, Hanikah, and Mimin Darmi, “JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Development of Smart Box Media to Enhance Student Engagement in the Topic of Traditions and Culture in Grade III at SDN 1 Lemahabang Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Tradisi D” 6, no. 2 (2025): 711–22.

didik memperluas pengetahuan dan wawasannya.⁶³ Pengembangan materi merupakan salah satu peran guru dalam menambah wawasan peserta didik.

Hasil validasi dari validator ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 92%. Berdasarkan tabel kriteria kevalidan media maka media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dikatakan “sangat valid” dan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut sudah layak dan bisa untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Selaras dengan penelitian terdahulu Fathmatya Ryza Kirana Sari yang menggunakan materi yang sama yaitu hak dan kewajiban tetapi mengembangkan medianya yang berbeda.⁶⁴ Hal ini menunjukkan bahwa materi hak dan kewajiban membutuhkan media media yang menarik dalam proses pembelajaran.

Masukan validator ahli materi yakni untuk tidak menyamakan materi pada media *Smartbox* dengan *Quick Response Code*, hal ini sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas IV. Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari ahli materi maka dapat disimpulkan bahwasannya media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* telah memenuhi kriteria media dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak” untuk di uji cobakan.

b. Analisis Validasi Ahli Media

Media yang dikembangkan peneliti yakni media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang didalamnya terdapat video animasi. Berdasarkan konsultasi peneliti dengan dosen pembimbing media *Smartbox* belum menarik, sehingga peneliti dapat masukan dari dosen pembimbing media *Smartbox* disertai dengan video animasi pada *Quick Response Code*. Media audio visual memiliki keunggulan karena dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif, media ini membantu peserta didik yang memiliki gaya belajar mendengar maupun melihat, sehingga materi lebih

⁶³ Warul Walidin, Zulfikar Ali, and Buto Siregar, “Rekonseptualisasi Peran Guru Dalam Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era Kurikulum Merdeka” 8, no. 2 (2025): 233–48, <https://doi.org/10.32528/tarlim.v8i2.3726>.

⁶⁴ Jpsd Jurnal Pemikiran et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak Dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar” 12, no. 1 (2024): 109–21.

mudah dipahami. Penggunaan media audio visual juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena peserta didik dapat melihat dan mendengarkan penjelasan secara bersamaan. Selain itu, penggunaan media audio visual membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan bagi peserta didik.⁶⁵ Oleh karena itu masukan dari dosen pembimbing dengan menambahkan audio visual diharapkan media akan lebih efektif dalam membantu proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil validasi dari validator ahli media mendapatkan nilai sebesar 75,38%. Berdasarkan tabel kriteria kevalidan media maka media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dikatakan “valid” dan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut layak dan dapat di uji cobakan kepada peserta didik. Sesuai dengan Bella Apriani dkk bahwasannya peserta didik lebih aktif ketika menggunakan media audio visual pada saat proses pembelajaran.⁶⁶ Sehingga menunjukkan bahwasannya media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* layak dan valid untuk di uji cobakan.

Masukan dari validator ahli media yaitu menjadikan video animasi lebih menarik lagi, kemudian penambahan buku penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* agar peserta didik saat penggunaan media lebih memahami dan memudahkan penggunaan. Masukan dari validator dijadikan rujukan oleh peneliti dalam proses mengembangkan media agar menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan. Dengan itu, media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* layak dan valid untuk di uji cobakan kepada peserta didik SDN 4 Druju Kabupaten Malang.

c. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran

Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* sebelum di uji cobakan kepada peserta didik media divalidasikan dahulu kepada validator, validator

⁶⁵ F Shoufika Hilyana, “Jurnal Basicedu” 7, no. 5 (2023): 3027–34.

⁶⁶ Pengembangan Media et al., “Jurnal Inovasi Sekolah Dasar” 1, no. 5 (2024).

ahli pembelajarannya yakni ibu luluk, beliau merupakan guru kelas sekaligus guru yang mengajar pada kelas IV Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang. Hal tersebut bertujuan agar dapat mengetahui media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* apakah sudah sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN 4 Druju Kabupaten Malang.

Pada saat validasi ahli pembelajaran data yang diperoleh sebesar 98%. Merujuk pada tabel kriteria kevalidan media maka bisa dikatakan bahwasannya media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* “sangat layak” “sangat valid” untuk di uji cobakan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 4 Druju Kabupaten Malang.

3. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Media

Pada analisis awal berdasarkan pra penelitian bersama bu luluk selaku guru kelas IV, ditemukan bahwa peserta didik kurang aktif dan mudah bosan pada saat pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Pada dunia pendidikan hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.⁶⁷ Maka dari itu, peningkatan hasil belajar perlu diperhatikan agar kompetensi yang diharapkan bisa tercapai secara optimal. Analisis peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan tes evaluasi pre – test dan post – test. Hal ini bertujuan untuk peneliti mengetahui terdapat peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code*. Berdasarkan hasil analisis, rata - rata nilai peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media tersebut. Hasil menunjukkan bahwa media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dapat meningkatkan hasil

⁶⁷ Meningkatkan Hasil and Belajar Peserta, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” 7, no. 1 (2026): 178–86.

belajar peserta didik kelas IV SDN 4 Druju Kabupaten Malang dengan kategori “sangat tinggi”.

Hasil dari angket peningkatan hasil belajar peserta didik memperoleh rata – rata presentase sebesar 81,12%, berdasarkan tabel kriteria peningkatan hasil belajar maka dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media “sangat tinggi”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 4 Druju Kabupaten Malang setelah menggunakan media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dalam kategori “sangat tinggi”.

Data yang didapatkan dari tes maka siswa memiliki kriteria sangat tinggi dengan 14 siswa dengan rentang presentase sebesar 80-100% 14 peserta didik mampu dengan baik, memahami materi setelah menggunakan media, media ditampilkan dengan menarik, interaktif serta memberikan kemudahan peserta didik untuk memahami materi dan permainan edukatif, sehingga bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. kemudian terdapat 2 siswa yang memiliki kriteria tinggi dengan rentang presentase sebesar 65-80% 2 peserta didik sudah bisa memahami sebagian besar materi, tetapi peserta didik masih memerlukan penguatan pada beberapa bagian materi. dan terdapat 4 siswa yang mendapat kriteria sedang dengan presentase 55-65% 4 peserta didik kemungkinan disebabkan oleh perbedaan kemampuan belajar, tingkat pemahaman serta kurangnya fokus dan ketelitian saat mengerjakan post test, sehingga hasil peningkatannya kurang maksimal.

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil peningkatan belajar siswa berada dalam kategori Sangat Tinggi setelah menggunakan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang telah dikembangkan oleh peneliti, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori “Sangat Tinggi” setelah menggunakan media yang dikembangkan.

4. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara Bersama guru kelas IV, maka terdapat kelebihan dan kekurangan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yakni sebagai berikut :

Kelebihan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* sebagai berikut :

- a. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* memiliki tampilan yang menarik dengan warna cerah, gambar, dan video animasi sehingga dapat meningkatkan perhatian dan semangat belajar peserta didik.
- b. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dilengkapi permainan edukatif seperti petualangan tusuk disiplin dan teka - teki sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan peserta didik dapat belajar sambil bermain.
- c. Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* mudah digunakan dilengkapi buku panduan serta disusun sesuai tujuan pembelajaran sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Kekurangan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* sebagai berikut :

- 1) Media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* memiliki ukuran yang cukup besar sehingga kurang praktis untuk dibawa dan dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain.
- 2) Penggunaan *Quick Response Code* memerlukan jaringan internet dan perangkat handphone yang memadai agar video animasi dapat diakses dengan lancar.
- 3) Penggunaan peserta didik masih memerlukan arahan dari guru, serta kualitas video animasi masih perlu dikembangkan agar lebih menarik dan interaktif.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bersumber dari hasil penelitian pengembangan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* yang dilaksanakan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang, dapat disimpulkan yakni :

1. Media pembelajaran *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* pada materi hak dan kewajiban dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Media ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang yang memiliki gaya belajar visual sehingga dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
2. Hasil validasi dari para validator menunjukkan bahwa media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dinyatakan “valid” dan “layak” digunakan pada saat proses pembelajaran. Hasil validasi dari validator ahli materi memperoleh presentase sebesar 92% dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak”, hasil validasi dari validator ahli media memperoleh presentase sebesar 75,38% dengan kategori “valid” dan “layak”, hasil validasi dari validator ahli pembelajaran memperoleh presentase sebesar 98% dengan kategori “sangat valid” dan “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* telah memenuhi kriteria untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban.
3. Penggunaan media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil pre – test dan post – test yang memperoleh rata – rata presentase sebesar 81,12% dengan kategori “sangat tinggi”. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, media

tersebut juga bisa membuat peserta didik lebih aktif, semangot, dan mudah untuk memahami materi karena dilengkapi video animasi serta permainan edukatif yang menarik.

B. Saran

1. Saran untuk guru, media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.
2. Saran untuk sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet dan perangkat pendukung pembelajaran.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya, media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan tampilan yang lebih menarik, materi yang lebih luas, serta fitur yang lebih interaktif agar media menjadi lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Sri Ayu, and Misbah. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 4 (2024): 41–56.
- Anggraita Ryanjani Lila, Dkk. "IMPLENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR" 09, no. September (2024).
- Aprima, Desy. "Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD" 13, no. 1 (2022): 95–101.
- Asyamsi, Rizieq, Ahmad Fauzi, and Sultan Ageng Tirtayasa. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar." *Jurnal Niara* 17, no. 3 (2025): 239–46.
- Collins, Sean P, Alan Storror, Dandan Liu, Cathy A Jenkins, Karen F Miller, Christy Kampe, and Javed Butler. *Robert Maribe Brach, Instructional Design: The ADDIE Approach, (London: Springer, 2009), Hal 24., 2021.*
- Dkk, Astuti Rini Nafsiati. "Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Fotosintesis Tumbuhan Kelas IV" 8 (2025): 6424–29.
- dkk, Sugiri Wiku Aji. "Buku Cerita Interaktif Barcode Video Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD" 17, no. 2 (2025): 239–51. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.3941>.
- Dony Petrus Mau Tellu, Dkk. "Pengaruh Media Flash Card Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila" 11 (2026).
- Faishol, Riza, and Imam Mashuri. "The Concept of Learning Media in the Perspective of the Qur'an and Al-Hadith." *Journal of Islamic Education Research* 3, no. 2 (2022): 129–48. <https://doi.org/10.35719/jier.v3i2.244>.
- Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. "Belajar Dan Pembelajaran Haizatul." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–67. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Firdaus, Rifyan, and Johar Permana. "Kelebihan Dan Kekurangan Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar" 8, no. 3 (2024): 1885–97.
- Fitrani, Eka. "Hak Dan Kewajiban Warga Negara Dalam Perspektif Hukum Dan Kebijakan." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 23 no 02, no. 3 (2019): 89–95.
- Habibah, Listim, Agus Saeful Anwar, and Stkip Muhmmadiyah Kuningan. "Pengaruh

- Pemanfaatan Media Smart Box Berbasis Qr Code Siswa Kelas Iv.” *Jurnal Sekolah* 8, no. 3 (2024): 525–37. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/59823>.
- Haifa, Haifa, Hanikah, and Mimin Darmini. “JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Development of Smart Box Media to Enhance Student Engagement in the Topic of Traditions and Culture in Grade III at SDN 1 Lemahabang Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Tradisi D” 6, no. 2 (2025): 711–22.
- Hardianto, Roki, Wirdahchoiriah Wirdahchoiriah, and Muammar Revnu Ohara. “Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Kepada Guru SMKN 8 Pekanbaru Menggunakan Canva.” *Jurnal Dedikasia : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 66. <https://doi.org/10.30983/dedikasia.v3i1.6168>.
- Hasil, Meningkatkan, and Belajar Peserta. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik” 7, no. 1 (2026): 178–86.
- Hasnawiya, Maslena. “Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa” 10, no. 2 (2024): 167–72.
- Hidmad. “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar” 5 (n.d.): 1–9.
- Hilyana, F Shoufika. “Jurnal Basicedu” 7, no. 5 (2023): 3027–34.
- Hsb, Siti Fatimah Handayani, Nurul Intan Humairah, Marini Joy Stella Simanjuntak, Fika Salsabilla Amar, Shopia Veronica Manurung, Putri Luthfiah Ritonga, Joy Firdaus Hamonangan Silalahi, and Tri Indah Prasasti. “Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun.” *JICN : Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 3303–4. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>.
- Izzan, Ahmad, and Neni Nuraeni. “Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ’ an Surah Al-Baqarah Ayat 31,” no. c (2023): 1–7. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.
- Kinas Arni Anti, fadia nilawati. “Tantangan Guru Dalam Menghadapi Era Digital 5 . 0 (Studi Pada” 14, no. 2 (2024).
- Kustiarini, Ani Rusilowati, and Barokah Isdaryanti. “Pendidikan Ramah Anak Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 5359–72.
- Lestari, Utik, Eka Tusyana, and Seka Andrean. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar,” 2023.

- Libriani, Putu Wulan, I Made Suarjana, and Gede Wira Bayu. "Quick Response Code-Based Pop-Up Book Media : Plant Reproduction Systems Topic for Grade VI Elementary School" 7, no. 2 (2023): 381–89.
- Made, Ni, Ayu Sukma, I Made Ardana, Phill I Gusti, and Putu Sudiarta. "Arikunto. S. (2002). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Bumi Aksara" 4 (2023): 547–60.
- Maharani, Andika, Liana Rochmatul Wachidah, and Iswah Adriana. "Pemanfaatan Media Smart Box Pada Pembelajaran Teks Iklan Di Era Kurikulum Merdeka." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 171–82. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91542>.
- Mangalik, Atrisia Devina, and Nur Pangesti Apriliayana. "Pemahaman Mengenai Hak Dan Kewajiban Pada Mata Pelajaran Pkn Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tarakan." *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)* 6, no. 1 (2024): 1–8. <https://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v6i1.5575>.
- Masytoh, Erlita Umi, and Wawan Shokib Rondli. "Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Civics Education and Social Science Journal (CESSJ)* 6, no. 2 (2024): 100–111.
- Matematika, Wahana, Jurnal Matematika, Anggun Marisa, Agustiany Dumeva Putri, Riza Agustiani, and Atika Zahra. "Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Dengan ISpring 11" 17, no. 2 (2023): 45–55.
- Maulidina, Nadila, Azni Faulia, and Dita Oktaviani. "Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 179–91. <https://doi.org/10.61722/jmia>.
- Mayer, Richard E. "Multimedia Learning," 2008.
- Media, Pengembangan, Berbasis Model, Bella Apriani, Elvi Mailani, and Try Wahyu Purnomo. "Jurnal Inovasi Sekolah Dasar" 1, no. 5 (2024).
- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.
- New, V S. "Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi" 5, no. 2 (2023).
- Oktriyanti, Dea Iintri, Rudi Erwandi, and Andri Valen. "Keefektifan Media Peta Harta Karun Berbasis HOTS Materi Satuan Berat Di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda:*

- Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 6, no. 3 (2024): 329–37. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1858>.
- Pemikiran, Jpsd Jurnal, D A N Pengembangan, Sekolah Dasar, Fathmatya Ryza, Kirana Sari, and Arief Cahyo. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak Dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar” 12, no. 1 (2024): 109–21.
- Pertiwi, Intan, Leni Marlina, and Ketang Wiyono. “Analisis Profil Gaya Belajar Peserta Didik Sebagai Data Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas VII” 6 (2023).
- Priatmoko, Sigit, Devi Eva Yanti, Firda Nur Urifah, and Alfina Rusydiana Putri. “Development and Effectiveness of QR Code-Assisted Pop-Up Books to Improve Elementary School Students ’ Conceptual Understanding” 10, no. 2018 (2025): 416–24.
- Purwaningsih. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik.” *Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022): 422–27.
- Putri Weldami, Tiara, and Relsas Yogica. “ADDIE Branch Model in the Development of Biology E-Learning.” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 7543–51. Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi.
- Rahmawati, Naimah. “Peningkatan Pemahaman Konsep Hak Dan Kewajiban Menggunakan Model Make a Match Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 52. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i1.40518>.
- Ramdani, Fajar, ; Muhammad, Nasyih Ulwan, ; Larasati, Azzahra Arief, ; Muhamad, Fattan Al-Farisi, et al. “Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa.” *Bahasa Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (2021): 282–96. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>.
- Rasmito, et al. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2024): 674–80. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Prosa/article/view/4201>.
- Rosidah, Sari Ailla, and Ahmad Munjin Nasih. “Media Kartu Berbasis Quick Response Code (QR Code) Untuk Pengenalan Bunyi Dasar Huruf Hijaiyah Quick Response Code (QR Code) -Based Card Media for Basic Recognition of Hijaiyah Letter Sounds” 3, no. 8 (2023): 1217–29. <https://doi.org/10.17977/um064v3i82023p1217-1229>.

Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Purtri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 244. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

Shoffa Shoffan, Dkk. *Media Pembelajaran*, n.d.

Sholeh, Ahmad, Alfian Nur Azizi, Maryam Faizah, and M Abdullah Amir. "Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI / SD Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa" 7 (2024): 8728–38.

Sifa, Alex Nanang Agus. "Hak Dan Kewajiban Guru Dan Siswa Dalam QS Luqman Ayat 13-19." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 12, no. 01 (2020): 79–90. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.328>.

Sinaga, Debby Yuliana, Ruth Yunilisa, Simangunsong, Simajuntak Ananda, Sinaga Fadilany, P. Yeheskiel Sinaga, Hutagalung Wahyu, Gunlicen Simbolon Ucok, Margaretha Sitindaon Leni, and Mahrani Nayla. "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 3 (2024): 1550–60. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

Sinta, Dewi, Kusuma Pertiwi, Indah Setyo Wardhani, and Universitas Trunojoyo Madura. "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Media Akademik* 2, no. 11 (2024): XX–XX. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869/788>.

Siregar, Zainab Mukhlis, Muhammad Asnidar, Asnidar. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan Profesi* 1 (2023): 91–98. <https://journal.uir.ac.id/index.php/jpp/article/view/18492>.

Siregar, Tasya Amelia Putri, Salminawati, and Zaini Dahlan. "Development of Peer Teaching Based on Differentiation Using QR Code in Islamic Education at SMP IT Al-Ulum Medan." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 24, no. 3 (2024): 408–20.

Siswa, Untuk, S M K Fase, and E D I Smk. "1 , 2 1,2" 10, no. September (2025): 309–28.

Sofia, Istidani, Ayi Teiri Nurtiani, Dan Riza Oktarina, Universitas Bina, and Bangsa Getsempena. "Pengembangan Media Big Book Dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Cinta Ananda." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 4, no. 1 (2023): 1–15.

Sofiah. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif

- Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi” 11, no. 2 (n.d.): 91–99.
- Sugiri Wiku Aji, Priatmoko Sigit. “Prespektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar” 4 (2020).
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Trimansyah. “Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif.” *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan* 11, no. 2 (2021): 13–27.
- Walidin, Warul, Zulfikar Ali, and Buto Siregar. “Rekonseptualisasi Peran Guru Dalam Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era Kurikulum Merdeka” 8, no. 2 (2025): 233–48. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v8i2.3726>.
- Agustini, Sri Ayu, and Misbah. “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 4 (2024): 41–56.
- Anggraita Ryanjani Lila, Dkk. “IMPLENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR” 09, no. September (2024).
- Aprima, Desy. “Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD” 13, no. 1 (2022): 95–101.
- Asyamsi, Rizieq, Ahmad Fauzi, and Sultan Ageng Tirtayasa. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar.” *Jurnal Niara* 17, no. 3 (2025): 239–46.
- Collins, Sean P, Alan Storow, Dandan Liu, Cathy A Jenkins, Karen F Miller, Christy Kampe, and Javed Butler. *Robert Maribe Brach, Instructional Design: The ADDIE Approach, (London: Springer, 2009), Hal 24., 2021.*
- Dkk, Astuti Rini Nafsiati. “Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Fotosintesis Tumbuhan Kelas IV” 8 (2025): 6424–29.
- dkk, Sugiri Wiku Aji. “Buku Cerita Interaktif Barcode Video Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD” 17, no. 2 (2025): 239–51. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.3941>.
- Dony Petrus Mau Tellu, Dkk. “Pengaruh Media Flash Card Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila” 11 (2026).
- Faishol, Riza, and Imam Mashuri. “The Concept of Learning Media in the Perspective

- of the Qur'an and Al-Hadith." *Journal of Islamic Education Research* 3, no. 2 (2022): 129–48. <https://doi.org/10.35719/jier.v3i2.244>.
- Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. "Belajar Dan Pembelajaran Haizatul." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–67. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Firdaus, Rifyan, and Johar Permana. "Kelebihan Dan Kekurangan Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar" 8, no. 3 (2024): 1885–97.
- Fitriani, Eka. "Hak Dan Kewajiban Warga Negara Dalam Perspektif Hukum Dan Kebijakan." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 23 no 02, no. 3 (2019): 89–95.
- Habibah, Listim, Agus Saeful Anwar, and Stkip Muhammadiyah Kuningan. "Pengaruh Pemanfaatan Media Smart Box Berbasis Qr Code Siswa Kelas Iv." *Jurnal Sekolah* 8, no. 3 (2024): 525–37. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/59823>.
- Haifa, Haifa, Hanikah, and Mimin Darmi. "JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Development of Smart Box Media to Enhance Student Engagement in the Topic of Traditions and Culture in Grade III at SDN 1 Lemahabang Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Tradisi D" 6, no. 2 (2025): 711–22.
- Hardianto, Roki, Wirdahchoiriah Wirdahchoiriah, and Muammar Revnu Ohara. "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Kepada Guru SMKN 8 Pekanbaru Menggunakan Canva." *Jurnal Dedikasia : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2023): 66. <https://doi.org/10.30983/dedikasia.v3i1.6168>.
- Hasil, Meningkatkan, and Belajar Peserta. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" 7, no. 1 (2026): 178–86.
- Hasnawiya, Maslena. "Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa" 10, no. 2 (2024): 167–72.
- Hidmad. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar" 5 (n.d.): 1–9.
- Hilyana, F Shoufika. "Jurnal Basicedu" 7, no. 5 (2023): 3027–34.
- Hsb, Siti Fatimah Handayani, Nurul Intan Humairah, Marini Joy Stella Simanjuntak, Fika Salsabilla Amar, Shopia Veronica Manurung, Putri Luthfiah Ritonga, Joy Firdaus Hamonangan Silalahi, and Tri Indah Prasasti. "Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun." *JICN : Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 3303–4. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>.

- Izzan, Ahmad, and Neni Nuraeni. "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur ' an Surah Al-Baqarah Ayat 31," no. c (2023): 1–7. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.
- Kinas Arni Anti, fadia nilawati. "Tantangan Guru Dalam Menghadapi Era Digital 5 . 0 (Studi Pada" 14, no. 2 (2024).
- Kustiarini, Ani Rusilowati, and Barokah Isdaryanti. "Pendidikan Ramah Anak Sebagai Sarana Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13, no. 4 (2024): 5359–72.
- Lestari, Utik, Eka Tusyana, and Seka Andrean. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar," 2023.
- Libriani, Putu Wulan, I Made Suarjana, and Gede Wira Bayu. "Quick Response Code-Based Pop-Up Book Media : Plant Reproduction Systems Topic for Grade VI Elementary School" 7, no. 2 (2023): 381–89.
- Made, Ni, Ayu Sukma, I Made Ardana, Phill I Gusti, and Putu Sudiarta. "Arikunto. S. (2002). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Bumi Aksara" 4 (2023): 547–60.
- Maharani, Andika, Liana Rochmatul Wachidah, and Iswah Adriana. "Pemanfaatan Media Smart Box Pada Pembelajaran Teks Iklan Di Era Kurikulum Merdeka." *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 171–82. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91542>.
- Mangalik, Atrisia Devina, and Nur Pangesti Apriliyana. "Pemahaman Mengenai Hak Dan Kewajiban Pada Mata Pelajaran Pkn Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tarakan." *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)* 6, no. 1 (2024): 1–8. <https://doi.org/10.35334/judikdasborneo.v6i1.5575>.
- Masytoh, Erlita Umi, and Wawan Shokib Rondli. "Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Civics Education and Social Science Journal (CESSJ)* 6, no. 2 (2024): 100–111.
- Matematika, Wahana, Jurnal Matematika, Anggun Marisa, Agustiany Dumeva Putri, Riza Agustiani, and Atika Zahra. "Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Dengan ISpring 11" 17, no. 2 (2023): 45–55.
- Maulidina, Nadila, Azni Faulia, and Dita Oktaviani. "Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A Pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 179–91. <https://doi.org/10.61722/jmia>.
- Mayer, Richard E. "Multimedia Learning," 2008.

- Media, Pengembangan, Berbasis Model, Bella Apriani, Elvi Mailani, and Try Wahyu Purnomo. "Jurnal Inovasi Sekolah Dasar" 1, no. 5 (2024).
- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* 9, no. 1 (2024): 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>.
- New, V S. "Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi" 5, no. 2 (2023).
- Oktriyanti, Dea Iintri, Rudi Erwandi, and Andri Valen. "Keefektifan Media Peta Harta Karun Berbasis HOTS Materi Satuan Berat Di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 6, no. 3 (2024): 329–37. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i3.1858>.
- Pemikiran, Jpsd Jurnal, D A N Pengembangan, Sekolah Dasar, Fathmatya Ryza, Kirana Sari, and Arief Cahyo. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak Dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar" 12, no. 1 (2024): 109–21.
- Pertiwi, Intan, Leni Marlina, and Ketang Wiyono. "Analisis Profil Gaya Belajar Peserta Didik Sebagai Data Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas VII" 6 (2023).
- Priatmoko, Sigit, Devi Eva Yanti, Firda Nur Urifah, and Alfina Rusydiana Putri. "Development and Effectiveness of QR Code-Assisted Pop-Up Books to Improve Elementary School Students ' Conceptual Understanding" 10, no. 2018 (2025): 416–24.
- Purwaningsih. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik." *Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022): 422–27.
- Putri Weldami, Tiara, and Relsas Yogica. "ADDIE Branch Model in the Development of Biology E-Learning." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 7543–51. Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi.
- Rahmawati, Naimah. "Peningkatan Pemahaman Konsep Hak Dan Kewajiban Menggunakan Model Make a Match Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6, no. 1 (2020): 52. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i1.40518>.
- Ramdani, Fajar, ; Muhammad, Nasyih Ulwan, ; Larasati, Azzahra Arief, ; Muhamad, Fattan Al-Farisi, et al. "Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa." *Bahasa Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (2021): 282–96.

<https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>.

- Rasmito, et al. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2024): 674–80. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Prosa/article/view/4201>.
- Rosidah, Sari Ailla, and Ahmad Munjin Nasih. "Media Kartu Berbasis Quick Response Code (QR Code) Untuk Pengenalan Bunyi Dasar Huruf Hijaiyah Quick Response Code (QR Code) -Based Card Media for Basic Recognition of Hijaiyah Letter Sounds" 3, no. 8 (2023): 1217–29. <https://doi.org/10.17977/um064v3i82023p1217-1229>.
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Purtri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 244. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.
- Shoffa Shoffan, Dkk. *Media Pembelajaran*, n.d.
- Sholeh, Ahmad, Alfian Nur Azizi, Maryam Faizah, and M Abdullah Amir. "Pengembangan Media Pembelajaran SKI MI / SD Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa" 7 (2024): 8728–38.
- Sifa, Alex Nanang Agus. "Hak Dan Kewajiban Guru Dan Siswa Dalam QS Luqman Ayat 13-19." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 12, no. 01 (2020): 79–90. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.328>.
- Sinaga, Debby Yuliana, Ruth Yunilisa, Simangunsong, Simajuntak Ananda, Sinaga Fadilany, P. Yeheskiel Sinaga, Hutagalung Wahyu, Gunlicen Simbolon Ucok, Margaretha Sitindaon Leni, and Mahrani Nayla. "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 3 (2024): 1550–60. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Sinta, Dewi, Kusuma Pertiwi, Indah Setyo Wardhani, and Universitas Trunojoyo Madura. "Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Media Akademik* 2, no. 11 (2024): XX–XX. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869/788>.
- Siregar, Zainab Mukhlis, Muhammad Asnidar, Asnidar. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan Profesi* 1 (2023): 91–98. <https://journal.uir.ac.id/index.php/jpp/article/view/18492>.

- Siregar, Tasya Amelia Putri, Salminawati, and Zaini Dahlan. "Development of Peer Teaching Based on Differentiation Using QR Code in Islamic Education at SMP IT Al-Ulum Medan." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 24, no. 3 (2024): 408–20.
- Siswa, Untuk, S M K Fase, and E D I Smk. "1 , 2 1,2" 10, no. September (2025): 309–28.
- Sofia, Istidani, Ayi Teiri Nurtiani, Dan Riza Oktarina, Universitas Bina, and Bangsa Getsempena. "Pengembangan Media Big Book Dalam Meningkatkan Akhlakul Karimah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Cinta Ananda." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 4, no. 1 (2023): 1–15.
- Sofiah. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi" 11, no. 2 (n.d.): 91–99.
- Sugiri Wiku Aji, Priatmoko Sigit. "Prespektif Asesmen Autentik Sebagai Alat Evaluasi Dalam Merdeka Belajar" 4 (2020).
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.
- Trimansyah. "Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif." *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan* 11, no. 2 (2021): 13–27.
- Walidin, Warul, Zulfikar Ali, and Buto Siregar. "Rekonseptualisasi Peran Guru Dalam Inovasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era Kurikulum Merdeka" 8, no. 2 (2025): 233–48. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v8i2.3726>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2575/Un.03.1/TL.01.04/09/2025
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

08 September 2025

Kepada Yth.
Kepala SDN Druju 04, Kabupaten Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Cindy Azzalina
NIM : 220103110089
Tahun Akademik : Genap- 2025/2026

Judul Proposal : Pengembangan Media Interaktif Smartbox Berbasis QR CODE sebagai Inovasi Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 4 MI/SD

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 970/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

14 April 2026

Kepada Yth.
 Kepala SD Negeri 4 Druju, Kabupaten Malang
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Cindy Azzalina
NIM	: 220103110089
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Interaktif Smartbox berbasis Quick Response Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 Keterangan dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 4 DRUJU

Jalan Trunojoyo No.02 Rt 20 Rw 04 Desa Druju, Kabupaten Malang, Jawa Timur
 Telepon : 085336091211 Laman: -
 Pos-el: djuju4@gmail.com , Kode Pos: 65176

SURAT KETERANGAN

NO : 400/67/35.07.301.04.07/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SRIANI, S.Pd.SD**
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 4 Druju

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : **CINDY AZZALINA**
 Nim : 220103110089
 Jenjang : S1
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Angkatan Tahun : 2022

Telah menyelesaikan penelitian di SD Negeri 4 Druju selama empat hari, terhitung mulai tanggal 14 sampai 17 April 2026 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Smartbox berbasis Quick Response Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumbermanjing Wetan, 17 April 2026

Kepala SD Negeri 4 Druju



SRIANI, S.Pd.SD

NIP. 19680418 200701 2 021

Lampiran 4 Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-051/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

18 Februari 2026

Kepada Yth.
Sigit Priatmoko, M.Pd.
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Cindy Azzalina
NIM	: 220103110089
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Interaktif Smartbox berbasis Quick Response Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang
Dosen Pembimbing	: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan,
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 187308232000031002

Lampiran 5 Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-052/Un.03.1/FITK/TL.01.04/2/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

18 Februari 2026

Kepada Yth.
Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Cindy Azzalina
NIM	: 220103110089
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Interaktif Smartbox berbasis Quick Response Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 04 Druju Kabupaten Malang
Dosen Pembimbing	: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Surat Validator Ahli Pembelajaran

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552396 Malang http://fik.uin-malang.ac.id email : fik@uin-malang.ac.id		
Nomor	B-526/Un 03.1/TL.01.04.102/2026	02 Februari 2026
Lampiran	-	
Perihal	Permohonan Menjadi Validator	
Kepada Yth.		
Luluk Anisatul Khamidah, S.Pd.I		
di -		
Tempat		
Assalamualaikum Wr. Wb.		
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut		
Nama	Cindy Azzalina	
NIM	220103110089	
Program Studi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Judul Skripsi	Pengembangan Media Interaktif Smartbox berbasis Quick Response Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druji Kabupaten Malang	
Dosen Pembimbing	Galih Puji Mulyoto, M.Pd	
makudumohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan. Demikian Permohonan ini disampaikan atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.		
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dekan		
Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A. NIP. 197308232000031002		

Lampiran 7 Pedoman Observasi

No	Variabel	Deskripsi	Indikator	No
1.	Media Pembelajaran	Langkah-langkah pemilihan media pembelajaran	Tujuan menggunakan media pembelajaran	1
			Sasaran menggunakan media	2
			Waktu	3
			Biaya	4
			Ketersediaan	5
2.	Media <i>Smartbox</i>	Langkah-langkah penggunaan media <i>Smartbox</i>	Penggunaan media dibentuk pada sebuah permainan	6
			Box yang dipadanya berisikan gambar, penjelasan, QR Code di taruh di meja paling depan	7
			Siswa yang sudah dibagi secara kelompok yang bisa urutan pertama bisa maju kedepan terlebih dahulu	8
			Siswa megamati media <i>Smartbox</i>	9,10
3.	Meningkatkan hasil belajar	Langkah-langkah meningkatkan hasil belajar	Memberi nilai	11
			Hadiah	12
			Kompetensi	13
			Pujian	14
			Hukuman	15

Lampiran 8 Lembar Instrumen Observasi

No	Deskripsi yang diamati	Hasil Observasi
1.	Kesesuaian penggunaan media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> dalam proses pembelajaran dengan tujuan dan capaian pembelajaran	Media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> yang telah dikembangkan peneliti sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
2.	Ketepatan penggunaan media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> dalam pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik	Media yang dikembangkan sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki peserta didik yakni gaya belajar visual
3.	Penggunaan media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> dalam proses pembelajaran tidak memakan waktu yang lama	Proses penggunaan media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> tidak memakan waktu yang lama, tetapi memerlukan internet yang lancar
4.	Media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> tidak membutuhkan biaya yang banyak	Proses pengembangan media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> tidak membutuhkan biaya yang banyak
5.	Media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> dikembangkan sesuai dengan fasilitas sekolah	Media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> yakni dengan jaringan internet yang stabil, disekolah terdapat wifi, tetapi untuk penggunaan gadget dalam pembelajaran masih diusahakan.
6.	Dalam proses penerapannya media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> dibentuk dalam sebuah permainan	Penerapannya peserta didik dibentuk kelompok sehingga semakin semangat dalam pembelajaran
7.	Media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> disusun secara terstruktur sesuai dengan urutan materi pembelajaran	Media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> disusun secara terstruktur sesuai dengan urutan materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak kebingungan dan dapat mengikuti alur penggunaan media yang terarah
8.	Dalam proses permainan peserta didik mendapat media <i>Smartbox</i> berbasis <i>Quick Response Code</i> secara berurutan	Peserta didik dalam proses permainan mendapatkan secara berurutan, peserta didik mengelompokkan dan Menyusun teka - teki
9.	Peserta didik dapat mengamati materi dan gambar pada media <i>Smartbox</i> dengan mudah	Peserta didik dapat dengan mudah mengamati materi serta gambar pada media <i>Smartbox</i> baik gambar visual yang terdapat pada <i>Smartbox</i> maupun video animasi pada <i>Quick Response Code</i>
10.	Peserta dengan mudah dapat memahami materi dan gambar yang terletak pada <i>Quick Response Code</i>	Peserta didik dengan mudah memahami materi serta gambar yang terdapat pada video animasi di <i>Quick Response Code</i>
11.	Dalam penerapan dibentuk sebuah kelompok	Pendidik lebih sering menggunakan penerapan berbentuk menjadi beberapa kelompok

12.	Peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan diberi pujian	Peserta didik yang aktif serta bisa menjawab pertanyaan akan diberi pujian bentuk apresiasi kepada peserta didik
13.	Peserta didik yang sudah selesai mengerjakan diberi nilai	Pendidik selalu memberikan nilai kepada peserta didik yang sudah menyelesaikan tugas
14.	Peserta didik yang tidak disiplin diberi hukuman	Pendidik memberi hukuman kepada peserta didik yang tidak mematuhi aturan yang ada, misalnya pada saat pembelajaran peserta didik tidak memperhatikan dan fokus maka peserta didik akan diberi hukuman berupa tugas tambahan oleh pendidik
15.	Peserta didik yang selesai mengerjakan diberikan pujian	Pendidik selalu memberikan pujian kepada peserta didik yang sudah selesai mengerjakan

Lampiran 9 Pedoman Wawancara

Variable	Indikator	No Item Rubik
Siswa	Karakteristik peserta didik	1
	Hasil belajar peserta didik	2
Materi Hak dan Kewajiban	Permasalahan pembelajaran materi hak dan kewajiban	3
	Pentingnya materi hak dan kewajiban	4
Media Smartbox	Pentingnya media pembelajaran	5
	Karakteristik media pembelajaran	6
	Penggunaan media disertai permainan	7
	Kendala penggunaan media smartbox	8
Berbasis Quick Response Code	Penggunaan <i>quick response code</i> dalam pembelajaran	9
	Ketertarikan peserta didik terhadap video pembelajaran	10
	Kendala penggunaan <i>quick response code</i> dalam proses pembelajaran	11

Lampiran 10 Lembar Wawancara Pra-Penelitian

Hari, Tanggal	: 8 September 2025
Sekolah	: Sekolah Dasar Negeri 4 Druju
Kelas	: IV (Empat)
Narasumber	: Ibu Luluk
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Materi	: Hak dan Kewajiban
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Interaktif <i>Smartbox</i> Berbasis <i>Quick Response Code</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang

1. Bagaimana gaya belajar yang dominan dimiliki peserta didik terutama pada kelas IV ?
Jawaban : Peserta didik kelas IV SDN 4 Druju memiliki gaya belajar visual yang tinggi.
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran ?
Jawaban : Motivasi belajar peserta didik
3. Apakah terdapat permasalahan pada proses pembelajaran materi hak dan kewajiban ?
Jawaban : Tidak terdapat permasalahan pada materi hak dan kewajiban dalam proses pembelajaran, tetapi media yang digunakan oleh guru hanya penjelasan di buku teks.
4. Menurut pandangan ibu, seberapa penting materi hak dan kewajiban diajarkan pada SD/MI kelas IV ?
Jawaban : Sangat penting agar peserta didik mengetahui antara hak dan kewajiban di sekolah dan di rumah, karena banyak peserta didik yang belum mengetahui hak dan kewajiban.
5. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media *Smartbox*, menurut ibu bagaimana penggunaan media dalam membantu proses pembelajaran ?
Jawaban : Media *Smartbox* dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, media ini merupakan media visual sehingga sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, *Smartbox* merupakan media yang sangat menarik karena medianya berbentuk kotak box dan di dalamnya terdapat game sehingga peserta didik bisa belajar sambil bermain.

6. Langkah-langkah penggunaan media ini apakah mudah difahami dan sesuai dengan proses pembelajaran ?

Jawaban : Langkah-langkah penggunaan media Smartbox mudah untuk difahami peserta didik, adanya buku panduan penggunaan media juga dapat memudahkan peserta didik untuk menggunakan media tersebut.

7. Apa saja kelebihan dari media Smartbox yang sudah dikembangkan peneliti ?

Jawaban : Kelebihan media Smartbox yaitu berbasis video animasi, sehingga dapat menarik semangat belajar peserta didik masih tergolong rendah, peserta didik sering kali kurang fokus pada saat proses pembelajaran

8. Apa saja kekurangan dari media Smartbox yang sudah dikembangkan peneliti ?

Jawaban : Kekurangan dari media Smartbox yaitu media lumayan besar, sehingga sulit untuk untuk dibawa.

9. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan Smartbox berbasis Quick Response Code, menurut ibu bagaimana media Smartbox berbasis Quick Response Code dapat membantu dalam proses pembelajaran ?

Jawaban : media Smartbox berbasis Quick Response Code bisa membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih mudah memahami materi karena proses pembelajaran menggunakan media tersebut.

10. Apa saja kelebihan media Smartbox berbasis Quick Response Code yang sudah dikembangkan peneliti ?

Jawaban : Kelebihan dari Quick Response Code yaitu video interaktif sangat menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan peserta didik mudah untuk memahami materi.

11. Apa saja kekurangan media Smartbox berbasis Quick Response Code yang sudah dikembangkan peneliti ?

Jawaban : Kelebihan dari Quick Response Code yaitu video interaktif hanya dapat diakses saat menggunakan internet, sehingga fasilitas sekolah harus memadai untuk peserta didik dalam menggunakan media.

Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Materi

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait materi dari video animasi sebagai upaya perbaikan kedepannya.

D. Identitas Praktisi

Nama Validator : Sigit Priatmoko, M.Pd

NIP : 199102112019031008

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian				
				1	2	3	4	5
1.	Desain Pembelajaran	Relevansi TP, materi dan	Tujuan pembelajaran dipaparkan secara jelas					✓
			Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
			Materi yang disajikan mencakup konsep Hak dan Kewajiban yang sesuai					✓
		Keruntutan Materi	Materi pada media disajikan secara jelas dan benar				✓	
			Kesesuaian gambar dengan materi Hak dan Kewajiban yang disajikan					✓
2.	Isi Materi	Kepadaan Materi	Materi yang disajikan bisa menambah pemahaman siswa					✓
			Materi disajikan secara ringkas tanpa mengurangi makna dan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Bahasa dan Komunikasi	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan berurutan dan logis			✓		
			Bahasa yang digunakan sederhana dan cocok dengan kemampuan anak kelas IV SD					✓
			Bahasa yang digunakan tidak mengandung istilah atau kata yang membingungkan bagi siswa kelas IV SD					✓

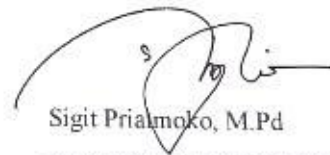
F. Komentar

- Pengertian hak agak ambigu.
- QR code tidak dicantumkan di lembar validasi, Validator tidak bisa akses isi video

G. Saran Perbaikan

- Ketip / gunakan pengertian hak & kewajiban yang kredibel sumbernya
- Tempelkan QR code

Malang, 10 Februari 2026



Sigit Priamoko, M.Pd

NIP. 199102112019031008

Lembar 12 Angket Validasi Ahli Media

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait media *Smartbox* berbasis *Quick Response Code* sebagai upaya perbaikan kedepannya.

D. Identitas Praktisi

Nama Validator : Wiku Aji Sugiri, M.Pd.
 NIP : 199404292019031007
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian				
				1	2	3	4	5
1.	Tampilan Media	Desain Media	Desain <i>smartbox</i> menarik bagi siswa				✓	
		Tata Letak	Tata letak <i>smartbox</i> rapi dan terstruktur				✓	
		Warna Media	Kombinasi warna dan media serasi					✓
2.	Fisik Media	Ketahanan Media	Bahan <i>smartbox</i> kuat dan tahan lama			✓		
		Keamanan Media	Media <i>smartbox</i> aman digunakan siswa				✓	
		Kepraktisan Media	Media <i>smartbox</i> mudah untuk dibawa			✓		
3.	Teknis <i>Quick Response Code</i>	Kemudahan <i>Quick Response Code</i>	<i>Quick response code</i> mudah untuk dipindai				✓	
		Ketepatan <i>Quick Response Code</i>	<i>Quick response code</i> mengarah ke video yang sesuai dengan media				✓	
4.	Integrasi Teknologi	Interaktivitas Media	Media membuat pembelajaran lebih interaktif				✓	
		Kualitas Video	Video dalam <i>Quick response code</i> jelas dan mudah dipahami			✓		
5.	Kemudahan Media	Penggunaan Guru	Media mudah digunakan oleh guru				✓	
		Penggunaan Siswa	Media mudah digunakan oleh siswa				✓	
		Petunjuk Media	Petunjuk penggunaan media terdapat dengan jelas			✓		

F. Komentar

- prosedurnya cukup baik. Dapat di uji cobakan terbatas pada subjek penelitian.
- Digitalisasi masih sangat sebentar.

G. Saran Perbaikan

- Rangkapi dengan buku petunjuk penggunaan.
- Video dapat di kemas lebih interaktif lagi. tidak hanya 1 arah.

Malang, 23 Februari 2026



Wiku Aji Sugiri, M.Pd.

NIP. 199404292019031007

Lembar 13 Angket Validasi Ahli Pembelajaran

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait materi dari video animasi sebagai upaya perbaikan kedepannya.

D. Identitas Praktisi

Nama Validator : Luluk Anisatul Khamidah S.Pd.I
 NIP : 19790816 2023 21 2022
 Instansi : SDN 4 Druju

E. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Skala Penilaian				
				1	2	3	4	5
1.	Desain Pembelajaran	Relevansi TP, materi dan	Tujuan pembelajaran dipaparkan secara jelas					✓
			Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
			Materi yang disajikan mencakup konsep Hak dan Kewajiban yang sesuai					✓
		Keruntutan Materi	Materi pada media disajikan secara jelas dan benar					✓
			Kesesuaian gambar dengan materi Hak dan Kewajiban yang disajikan					✓
2.	Isi Materi	Kepadaan Materi	Materi yang disajikan bisa menambah pemahaman siswa					✓
			Materi disajikan secara ringkas tanpa mengurangi makna dan tujuan pembelajaran					✓
3.	Bahasa dan Komunikasi	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan berurutan dan logis				✓	
			Bahasa yang digunakan sederhana dan cocok dengan kemampuan anak kelas IV SD					✓
			Bahasa yang digunakan tidak mengandung istilah atau kata yang membingungkan bagi siswa kelas IV SD					✓

F. Komentar

Penyampaian materi sudah jelas dan penggunaan media pembelajaran sudah sesuai

G. Saran Perbaikan

Perlunya lirik lagu tentang materi untuk menguatkan pengetahuan siswa (siswa cepat hafal)

Malang, 14 April 2026



Luluk Anisatul Khamidah S.Pd.I

NIP. 191908162023212022

Lembar 14 Kisi – Kisi Peningkatan Hasil Belajar

No	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Level Kognitif
1.	Hak anak di rumah	Anak dapat menyebutkan contoh hak anak di rumah	Pilihan Ganda	1	C1
2.	Kewajiban siswa di sekolah	Siswa dapat menentukan contoh kewajiban siswa di sekolah	Pilihan Ganda	2	C1
3.	Hubungan hak dan kewajiban	Siswa dapat memahami hubungan antara hak dan kewajiban	Pilihan Ganda	3	C2
4.	Kewajiban anak di rumah	Anak dapat mengidentifikasi kewajiban di rumah	Pilihan Ganda	4	C1
5.	Hak siswa di sekolah	Siswa dapat menentukan hak siswa di sekolah	Pilihan Ganda	5	C1
6.	Kewajiban anak di rumah	Kewajiban anak di rumah	Pilihan Ganda	6	C1
7.	Manfaat melaksanakan kewajiban	Manfaat melaksanakan kewajiban	Pilihan Ganda	7	C2
8.	Kewajiban siswa saat belajar	Kewajiban siswa saat belajar	Pilihan Ganda	8	C1
9.	Hak siswa di sekolah	Siswa dapat mengidentifikasi hak siswa di sekolah	Pilihan Ganda	9	C1
10.	Kewajiban menjaga kebersihan	Siswa dapat menentukan kewajiban menjaga kebersihan kelas	Pilihan Ganda	10	C1
11.	Hak anak di rumah	Anak dapat menuliskan contoh hak anak di rumah	Uraian	1	C2
12.	Kewajiban siswa di sekolah	Siswa dapat menuliskan contoh kewajiban siswa di sekolah	Uraian	2	C2
13.	Pengertian hak	Siswa dapat menjelaskan pengertian hak	Uraian	3	C2
14.	Kewajiban anak di rumah	Siswa dapat menuliskan contoh kewajiban anak di rumah	Uraian	4	C2
15.	Pegertian Kewajiban	Siswa dapat menjelaskan pengertian kewajiban	Uraian	5	C2

Lembar 15 Soal Pre – Test

Nama : NURAH SAH Sabilillah
 Kelas : 4
 Nomor Absen : 21

45

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b atau c pada jawaban yang tepat !

1. Sebutkan contoh hak anak di rumah adalah ...
 - ☒ a. membantu ibu mencuci piring
 - ☐ b. mendapat kasih sayang dari orang tua
 - ☐ c. merapikan tempat tidur
2. Sebutkan contoh kewajiban siswa di sekolah adalah ...
 - ☐ a. mendapat nilai bagus
 - ☒ b. memakai seragam dengan rapi
 - ☐ c. bermain di halaman
3. Jika kita mendapatkan hak, maka kita harus ...
 - ☐ a. melupakan kewajiban
 - ☒ b. melaksanakan kewajiban
 - ☐ c. marah kepada teman
4. Membersihkan kamar tidur termasuk ...
 - ☒ a. hak
 - ☐ b. kewajiban
 - ☐ c. permainan
5. Hak siswa di sekolah adalah ...
 - ☒ a. mendapat pelajaran dari guru
 - ☐ b. mengotori kelas
 - ☐ c. tidak mengerjakan tugas
6. Contoh kewajiban di rumah adalah ...
 - ☐ a. bermain sepanjang hari
 - ☒ b. membantu orang tua
 - ☐ c. meminta uang jajan
7. Jika kita melaksanakan kewajiban dengan baik, maka ...
 - ☒ a. hidup menjadi tertib
 - ☐ b. dimarahi guru
 - ☐ c. teman menjauh
8. Mendengarkan penjelasan guru termasuk ...
 - ☐ a. hak
 - ☒ b. kewajiban
 - ☐ c. permainan
9. Sebutkan contoh hak siswa di sekolah adalah ...
 - ☒ a. mendapat buku pelajaran
 - ☐ b. merusak meja
 - ☐ c. membuang sampah sembarangan
10. Membantu menjaga kebersihan kelas adalah ...
 - ☒ a. hak
 - ☐ b. kewajiban
 - ☐ c. hadiah

B. Uraian jawab dengan singkat dan jelas !

1. Sebutkan contoh hak anak di rumah ?...

Jawab: membaca buku, tidur, bermain, pergi ke rumah

2. Sebutkan contoh kewajiban siswa di sekolah ?...

Jawab: mendapat nilai, mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas

3. Jelaskan pengertian hak ?...

Jawab: hak adalah sesuatu yang tidak dapat diambil oleh orang lain

4. Sebutkan contoh kewajiban anak di rumah ?...

Jawab: membantu orang tua, belajar, mengerjakan tugas

5. Jelaskan pengertian kewajiban ?...

Jawab: sesuatu yang harus dilakukan

Lembar 16 Soal Post – Test

Nama: M. Iqbal Nafiah
 Kelas: 4
 Nomor Absen: 18

100

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b atau c pada jawaban yang tepat !

1. Jika kita mendapatkan hak, maka kita harus ...
 - a. melupakan kewajiban
 - ☒ b. melaksanakan kewajiban
 - c. marah kepada teman
2. Hak siswa di sekolah adalah ...
 - ☒ a. mendapat pelajaran dari guru
 - b. mengotori kelas
 - c. tidak mengerjakan tugas
3. Sebutkan contoh kewajiban di rumah adalah ...
 - a. bermain sepanjang hari
 - ☒ b. membantu orang tua
 - c. meminta uang jajan
4. Jika kita melaksanakan kewajiban dengan baik, maka ...
 - ☒ a. hidup menjadi tertib
 - b. dimarahi guru
 - c. teman menjauh
5. Sebutkan contoh hak anak di rumah adalah ...
 - a. membantu ibu mencuci piring
 - ☒ b. mendapat kasih sayang dari orang tua
 - c. merapikan tempat tidur
6. Mendengarkan penjelasan guru termasuk ...
 - a. hak
 - ☒ b. kewajiban
 - c. permainan
7. Sebutkan contoh kewajiban siswa di sekolah adalah ...
 - a. mendapat nilai bagus
 - ☒ b. memakai seragam dengan rapi
 - c. bermain di halaman
8. Membersihkan kamar tidur termasuk ...
 - a. hak
 - ☒ b. kewajiban
 - c. permainan
9. Sebutkan contoh hak siswa di sekolah adalah ...
 - ☒ a. mendapat buku pelajaran
 - b. merusak meja
 - c. membuang sampah sembarangan
10. Membantu menjaga kebersihan kelas adalah ...
 - a. hak
 - ☒ b. kewajiban
 - c. hadiah

B. Uraian jawab dengan singkat dan jelas !

1. Jelaskan pengertian hak ?...

Jawab: hak adalah sesuatu yang harus dimiliki dan diterima

2. Jelaskan pengertian kewajiban ?...

Jawab: kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab

3. Sebutkan contoh hak anak di rumah ?...

Jawab: mendapat kasih sayang dari orang tua

4. Sebutkan contoh kewajiban anak di rumah ?...

Jawab: membantu orang tua

5. Sebutkan contoh kewajiban siswa di sekolah ?...

Jawab: ~~menjaga~~ menjaga kebersihan

Lembar 17 Hasil Data Peningkatan Hasil Belajar

Nomor	Nama	Pre test	Post test	Post-Pre	Skor Maks (100-Pre)	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
1.	Rayhan	60	95	35	40	0,875	87,5
2.	Azka	60	95	35	40	0,875	87,5
3.	Fari	50	95	45	50	0,9	90
4.	Rabani	60	85	25	40	0,625	62,5
5.	Faisal	50	80	30	50	0,6	60
6.	Nizam	40	85	45	60	0,75	75
7.	Habibi	40	95	55	60	0,916666667	91,66666667
8.	Zaeloni	45	90	45	55	0,818181818	81,81818182
9.	Hafiz	50	80	30	50	0,6	60
10.	Ayu	50	90	40	50	0,8	80
11.	Vilanova	60	95	35	40	0,875	87,5
12.	Rozi	55	95	40	45	0,888888889	88,88888889
13.	Ibnu	55	95	40	45	0,888888889	88,88888889
14.	Keisya	65	95	30	35	0,857142857	85,71428571
15.	Fatimah	50	100	50	50	1	100
16.	Gita	50	85	35	50	0,7	70
17.	Iqbal	70	100	30	30	1	100
18.	Bahrul	55	80	25	45	0,555555556	55,55555556
19.	Zulfan	50	90	40	50	0,8	80
20.	David	50	95	45	50	0,9	90
		53,25	91	37,75	46,75	0,811266234	81,12662338

Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian

 Proses Wawancara	 Proses Wawancara	 Penjelasan Media
 Membaca Buku Petunjuk	 Penggunaan Media	 Menyimak Video
 Games	 Mengerjakan Pre Test	 Mengerjakan Pos Test

*Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup***BIODATA MAHASISWA**

Nama : Cindy Azzalina
 Tempat, Tanggal Lahir : Gresik, 12 Juni 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat Asal : Bolo Ujungpangkah Gresik
 Nomor WhatsApp : 085749912054
 Email : cindyazzalina1@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :
 1. TK Muslimat NU 120 Ihyaul Islam
 2. Madrasah Ibtidaiyah Ihyaul Islam
 3. Madrasah Tsanawiyah Ihyaul Islam
 4. MAN 1 Gresik
 Pengalaman Organisasi :
 1. Anggota HMPS UIN Malang 2023
 2. Anggota HMPS UIN Malang 2024
 3. Ketua Bidang Kesehatan KSR UIN Malang 2024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Cindy Azzalina
NIM : 220103110089
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Interaktif Smartbox berbasis Quick Response Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Druju Kabupaten Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 10 Juni 2026
a.n. Bekan
Ketua



Wahyuningdah Mala Rohmana, M.Pd