

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses mengkondisikan suasana belajar yang sesuai bagi siswa oleh guru agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Nurzannah, 2022). Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan sebuah alat untuk menyampaikan materi kepada siswa. Alat tersebut biasa dikenal dengan istilah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang memiliki peran sebagai pembangkit semangat belajar, membantu memperoleh gambaran yang jelas tentang suatu benda yang sukar untuk dapat diamati secara langsung, meningkatkan pemahaman dalam menampilkan materi secara jelas dan menarik serta dapat memudahkan siswa untuk memahami materi (Rahmah & Hidayat, 2022). Siswa kurang memahami materi pelajaran karena guru kurang tepat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran (Amir, 2016). Hal ini disebabkan oleh guru yang jarang menggunakan media pembelajaran karena kurang memiliki cukup waktu untuk merancang dan mengembangkan materi pelajaran yang baru serta menarik untuk siswa. Sebagai pendidik seharusnya guru memiliki peran yang penting dalam keberhasilan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila yakni mata pelajaran yang memfokuskan siswa dalam pembentukan warga negara untuk memahami dan menjalankan hak serta kewajibannya sebagai manusia yang berakhlak mulia, berpengetahuan, keterampilan, dan demokratis. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi

siswa karena penyampaian materi yang terus-menerus ceramah dan pembelajaran hanya berfokus pada guru saja. Sumber belajar yang dijadikan satu-satunya yakni guru, sehingga ketika guru berbicara di depan kelas siswa harus mendengarkannya (Baehaqi, 2020).

Pentingnya proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka siswa dengan mudah dapat memahami konsep-konsep yang akan disajikan dan lebih aktif dalam melibatkan indera yang mereka miliki saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berpusat pada siswa telah menjadi perhatian utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Manulang *et. al*, 2023). Proses kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan baik dan menyenangkan memiliki dampak positif bagi perkembangan pikiran siswa secara aktif membangun pengetahuan yang baru. Salah satu hal yang mendukung proses pembelajaran tersebut yakni penggunaan media pembelajaran yang inovasi dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang inovasi dan menarik dapat meningkatkan keaktifan siswa terhadap hal-hal yang baru dan memudahkan pemahaman siswa melalui materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di UPTD SDN Tanjung Jati 1 pada tanggal 30 September 2025 ketika pembelajaran berlangsung di kelas VI, hasil yang diperoleh yaitu, sebagai berikut: 1) Selama observasi peneliti melihat guru masih mengacu pada pedoman buku paket dan LKS sehingga terjadi kurangnya pemanfaatan media pembelajaran seperti media berbasis digital, media berbasis multimedia, dan media konkret yang mengakibatkan siswa merasa bosan selama proses

pembelajaran, 2) Peneliti juga melihat guru tidak menggunakan media pembelajaran selama observasi, 3) Selama proses pembelajaran guru tidak pernah menayangkan media berbasis digital baik itu melalui youtube, video, audio dan tidak ada media berbasis multimedia, 4) Peneliti melihat ketidakpahaman siswa terhadap materi, respon yang kurang aktif, dan rasa bingung yang sering muncul, 5) Selama observasi peneliti melihat siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dibuktikan dengan nilai rata – rata hasil belajar siswa yaitu 64,68 6) KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 70.

Peneliti melakukan observasi kembali pada tanggal 16 Desember 2025 di kelas VI UPTD SDN Tanjung Jati 1 untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil yang diperoleh yaitu, sebagai berikut: 1) Saat observasi peneliti melihat guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI, 2) Pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih banyak menjelaskan. Siswa hanya diberikan tugas saja oleh guru melalui media papan tulis kemudian siswa menulis tugas tersebut di buku tulis tanpa adanya ineteraksi antara guru dan siswa seperti tanya jawab dan interaksi antara siswa dengan teman sebayanya seperti diskusi, 3) Peneliti melihat guru hanya menggunakan pedoman buku paket dan LKS saja tidak ada media pembelajaran yang menarik dan inovasi, 4) Selain itu peneliti melihat siswa kelas VI kurang aktif saat pembelajaran Pendidikan Pancasila karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya mengacu pada pedoman buku paket dan LKS saja sehingga siswa merasa bosan.

Selain itu hasil wawancara dengan guru kelas VI UPTD SDN Tanjung Jati 1 pada tanggal 30 September 2025 yaitu sebagai berikut: 1) Pada sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka, 2) Jumlah siswa kelas VI berjumlah 22 siswa, 3) Dilihat dari data penilaian, beliau mengatakan bahwa mata pelajaran yang masih belum memenuhi KKTP yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, 4) Beliau mengatakan siswa kelas VI mengalami kesulitan pada materi hak dan kewajiban anak mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena materinya yang cukup luas dan siswa merasa bosan tanpa adanya penggunaan media pembelajaran, 5) Beliau mengatakan kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran seperti media berbasis digital, media berbasis multimedia, dan media konkret karena kurang cukup waktu dan kurang menguasai dalam bidang teknologi, 6) Beliau mengatakan ketika kegiatan pembelajaran seperti biasa siswa diberikan kesempatan untuk membaca materi terlebih dahulu kemudian guru akan menjelaskan dengan menggunakan metode ceramah dan secara berulang-ulang karena siswa belum paham jika dijelaskan hanya satu kali.

Peneliti melakukan wawancara kembali dengan guru kelas VI pada tanggal 16 Desember 2025, hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut: 1) Media pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran kurang bervariasi karena masih berpedoman pada buku paket dan LKS sedangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban anak sangat memerlukan media pembelajaran karena cakupan materinya yang luas sehingga membutuhkan gambaran yang lebih menarik dan menumbuhkan antusias belajar siswa agar siswa menjadi tidak bingung dalam memahami konsep pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran yang sesuai, 2) Respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru sangat membosankan karena guru hanya berpedoman pada buku paket dan LKS saja tanpa adanya media yang menarik dan inovasi, 3) Siswa diperbolehkan menggunakan *smartphone* saat pembelajaran berlangsung karena saat ujian siswa juga menggunakan *smartphone*, 4) Beliau mengatakan ingin sekali ada media pembelajaran yang menarik dan inovasi untuk menyajikan materi hak dan kewajiban anak karena memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut yang cukup luas, 5) Beliau sangat senang apabila ada pengembangan media untuk materi hak dan kewajiban anak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI karena dapat membantu siswa untuk menimbulkan rasa ingin tahu saat proses pembelajaran sehingga siswa lebih cepat memahami isi materi tersebut dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi tersebut serta menerapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Selain hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas VI UPTD SDN Tanjung Jati 1, peneliti juga memperoleh data analisis kebutuhan siswa melalui angket yang sudah diisi oleh 22 siswa pada tanggal 30 September 2025. Hasil penyebaran angket tersebut menunjukkan bahwa sebesar 55% artinya 12 siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi mengenal hak dan kewajiban anak. Selain itu, 59% artinya 13 siswa membutuhkan sebuah media yang lebih inovasi dan menarik untuk belajar, 82% artinya 18 siswa mengetahui *QR Code*, 100% artinya 22 siswa memiliki *smartphone*, 91% artinya 20 siswa tertarik menggunakan *smartphone* untuk

mengakses materi pelajaran, dan 100% artinya 22 siswa lebih tertarik pada media yang bergambar, berwarna, dan bervideo.

Berdasarkan hasil paparan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran kurang maksimal dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan guru hanya berpedoman pada buku paket dan LKS saja tidak ada media yang menarik dan inovasi seperti media berbasis digital, media berbasis multimedia dan media konkret sehingga respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru sangat membosankan. Siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ketika pembelajaran dirancang dengan pendekatan yang sesuai, siswa cenderung lebih termotivasi, aktif dalam kegiatan kelas, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan bertanya. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi mengenal hak dan kewajiban anak dengan memanfaatkan media pembelajaran. Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat dicapai apabila media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan kondisi di lapangan yang telah peneliti peroleh.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media *smart box* berbasis teknologi *QR Code*. Menurut Subekti, *et al.*, (2024) menjelaskan bahwa media *smart box* merupakan media gabungan antara gambar dan kalimat yang sesuai dengan gambar yang nantinya dimasukkan ke dalam kotak atau balok yang dapat menimbulkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran tersebut sehingga siswa menjadi aktif dan bersemangat untuk belajar serta dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan. Kelebihan

dari media *smart box* yakni meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif (Handayani, *et al.*, 2024). Melalui penyajian media ini diharapkan siswa lebih aktif lagi dalam belajar. Media *smart box* ini tidak hanya berisi materi saja namun dilengkapi dengan kuis edukasi dan video, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang ada di dalam *smart box* tersebut dan lebih tertarik untuk belajar. Siswa dapat melakukan scan *QR Code* melalui aplikasi yang mendukung agar dapat melihat objek pembelajaran yang berkaitan dengan materi. Pemilihan *QR Code* sebagai inovasi atau pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk melibatkan siswa ke dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era yang modern ini yang dapat membantu siswa untuk mengakses informasi melalui *smartphone* agar siswa dengan mudah memahami materi pelajaran tersebut. Manfaat dari *QR Code* yakni penerapannya yang sangat mudah dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran serta efisien waktu karena siswa tidak perlu mengetik link panjang hanya perlu memindai barcode yang sudah disediakan dengan *smartphone* yang memiliki koneksi internet yang nantinya akan memunculkan informasi terkait materi yang akan diajarkan (Handayani & Haryati, 2024).

Terdapat penelitian yang serupa yang ditemukan oleh peneliti (Subekti *et al.*, 2024) dengan judul "Pengembangan Media Hawa *Smart Box* Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SDN Gadungan 05 Kabupaten Blitar" menjelaskan bahwa skor awal mean dari pre-test berjumlah 56, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media hawa *smart box* naik menjadi 86, artinya sebagian besar dari siswa dapat dikategorikan paham terhadap materi tersebut, apabila menggunakan

media hawa *smart box*. Uji validitas produk media hawa *smart box* telah dilakukan melalui penilaian para ahli. Validasi ahli materi menunjukkan hasil skor 68,5% dengan hasil valid, validasi ahli media sebanyak 82,6% dengan kategori valid. Demikian media pembelajaran ini telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, penilaian kelayakan media oleh guru kelas III SDN Gadungan 05 memperoleh presentase 90% dan masuk kategori sangat layak. Hal tersebut mengidentifikasikan apabila media hawa *smart box* dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari responden siswa kelas III terkait keefektifan media mendapatkan skor 56,38 pada *pretest* dan 86 pada *posttest*. Dengan demikian menandakan bahwa media hawa *smart box* merupakan media yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran hak dan kewajiban siswa di sekolah. Selain itu, menurut peneliti (Alifa *et al.*, 2024) dengan judul "Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar". Perbedaan pada penelitian tersebut media *smart box* materi menulis surat pribadi dinyatakan layak untuk meningkatkan keterampilan menulis, khususnya pada materi menulis surat pribadi. Hasil kelayakan diperoleh melalui validasi media oleh ahli media, validasi materi oleh ahli materi, angket respon siswa dan angket respon guru. Penilaian validasi media dengan hasil persentase sebanyak 98,07% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Penilaian validasi materi dengan hasil persentase sebanyak 100% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Adapun nilai respon siswa dengan hasil persentase sebanyak 99,7% termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Media *smart box* pada tahap uji coba lapangan telah memperoleh nilai respon guru dengan hasil persentase sebanyak 100% termasuk dalam kriteria

“Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *smart box* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis surat pribadi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar siswa dapat belajar sambil bermain. Oleh sebab itu, judul peneliti yang diambil yakni "Pengembangan Media *Smart Box* Berbasis *QR Code* Materi Mengenal Hak dan Kewajiban Anak Di Kelas VI UPTD SDN Tanjung Jati 1". Pada penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik memiliki dampak positif bagi siswa. Siswa kelas VI di UPTD SDN Tanjung Jati 1 sering mengalami kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung dan banyak siswa yang merasa bosan, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru kelas VI ingin sekali ada media pembelajaran yang menyajikan tentang materi hak dan kewajiban anak karena memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut yang cukup luas dan tidak cepat bosan. Peneliti berharap dengan adanya media *smart box* yang berbasis *QR Code* dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar, siswa menjadi semangat belajar, dan keaktifan siswa agar siswa tidak cepat bosan dan selalu senang untuk kembali ke sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan suatu rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code* Materi Mengenal Hak dan Kewajiban Anak Di Kelas VI yang valid ditinjau

dari lembar validasi ahli?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code* Materi Mengetahui Hak dan Kewajiban Anak Di Kelas VI yang efektif ditinjau dari aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code* Materi Mengetahui Hak dan Kewajiban Anak Di Kelas VI yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian di atas yang ingin dicapai sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code* Materi Mengetahui Hak dan Kewajiban Anak Di Kelas VI yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code* Materi Mengetahui Hak dan Kewajiban Anak Di Kelas VI yang efektif ditinjau dari aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar.
3. Mengembangkan media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code* Materi Mengetahui Hak dan Kewajiban Anak Di Kelas VI yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Media *smart box* yang dikembangkan menggunakan teknologi *QR Code* yang dicetak dalam media.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berukuran A4 (21cm x 29,7cm)

berbentuk portrait yang di dalamnya terdapat gambar terkait materi, beberapa *QR Code* yang berisi kuis edukasi melalui power point interaktif dan video pembelajaran serta beberapa informasi yang dibutuhkan.

3. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media menggunakan kertas foto, triplek yang tebal, engsel pintu kecil, baut kecil, double tape kertas, cat berwarna putih, plamir, gunting, mesin gerinda, pita bewarna putih, spidol warna hitam kecil, pensil, penghapus, penggaris, lem tembak, slot pintu jendela kecil.
4. Media pembelajaran memuat materi mengenal hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah.
5. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
6. Media ini akan dilengkapi dengan tutup box bagian atas dan bagian bawah agar media lebih aman dan rapi.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code* memiliki beberapa keterbatasan yaitu, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran hanya terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code*.
3. Media pembelajaran *Smart box* berbasis *QR Code* hanya dapat digunakan oleh siswa kelas VI semester 1 di UPTD SDN Tanjung Jati 1 yang berjumlah 22 siswa.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media *Smart box* berbasis *QR Code* Materi Menenal Hak dan Kewajiban Anak Di Kelas VI UPTD SDN Tanjung Jati 1 yaitu:

1. Bagi Guru

Dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan menerapkan kegiatan pembelajaran dengan lebih kreatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar siswa serta memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovasi dan menarik saat proses pelaksanaan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa untuk memperoleh alternatif sumber belajar disamping buku dan sebagai media belajar baru untuk memberikan minat belajar siswa serta dapat menimbulkan rasa ingin tahu saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dengan adanya media ini siswa lebih cepat untuk memahami isi materi tersebut.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dan sekaligus sebagai acuan untuk mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang mengarah pada pemahaman konsep materi pelajaran pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bekal untuk mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru untuk digunakan sebagai

pertimbangan dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

1.7 Definisi Istilah

Dalam sebuah penelitian definisi istilah diperlukan untuk mencegah akan timbulnya perbedaan pengertian atau kurang jelas makna seandainya penegasan istilah tidak diberikan. Istilah yang perlu diberi penegasan merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terdapat di dalam skripsi. Kriteria istilah mengandung konsep pokok apabila istilah tersebut terkait erat dengan masalah yang diteliti atau variabel penelitian. Definisi istilah lebih dititikberatkan pada pengertian yang diberikan oleh peneliti berdasarkan kajian teoritik (Jatmika, 2016). Peneliti merasa perlu memberikan penegasan istilah dalam judul sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyampaikan pesan dan tujuan yang ingin dicapai saat proses pembelajaran (Daniyati, *et al.*, 2023). Siswa kurang memahami materi pelajaran karena guru kurang tepat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran (Amir, 2016). Menurut Nurdiana & Indriyani (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu media visual audio media audio visual media komputer dan internet. Media visual seperti *smart box*. *Smart box* merupakan media pembelajaran inovatif yang berbentuk kotak yang berisi kartu gambar atau huruf yang digunakan untuk menyampaikan materi secara interaktif (Monika & Rahmi, 2025). Menurut Widjayanti, *et al.*, (2024) mengatakan bahwa media *smart box* dapat digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas.

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib pada semua jenjang pendidikan yang mampu membangun pemahaman diri siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila (Nurgiansah, 2021). Materi mengenal hak dan kewajiban anak merupakan pelajaran Pendidikan Pancasila yang terdapat di kelas VI SD yang membahas tentang hak dan kewajiban anak di rumah dan di sekolah. Hak dan kewajiban merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Menurut Farahdiba, *et al.*, (2021) menjelaskan bahwa hak dan kewajiban mempunyai hubungan timbal balik.