

ABSTRAK

Muntas Azzahiro, 2024: Pengembangan Media *Smart Box* Berbasis *QR Code* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SDN Kamal 2

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Smart Box* Berbasis *QR Code*, Pendidikan Pancasila

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya, media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik. Penelitian pengembangan ini dikarenakan pada awalnya guru selama pelaksanaan proses pembelajaran guru dominan menggunakan metode seperti ceramah, menulis seperti yang ada dipapan tulis, dan penugasan. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dan mengurangi kejenuhan selama proses belajar.

Dalam penelitian pengembangan ini memiliki rumusan masalah yaitu sebagai berikut: (1) Bagaimana kevalidan media *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN Kamal 2 (2) Bagaimana keefektifan media *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN Kamal 2 (3) Bagaimana kemenarikan media *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN Kamal 2. Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan media *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN Kamal 2 (2) Untuk mengetahui keefektifan media *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN Kamal 2 (3) Untuk mengetahui kemenarikan media *Smart Box* berbasis *QR Code* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPTD SDN Kamal 2.

Pengembangan Media *Smart Box* Berbasis *QR Code* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SDN Kamal 2 menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan model penelitian ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket, observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini peserta didik kelas IV UPTD SDN Kamal 2 yang berjumlah 26 peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan media *Smart Box* berbasis *QR Code* yaitu (1) pengembangan dengan kelayakan media *Smart Box* berbasis *QR Code* setelah melakukan uji coba validitas 3 validator ahli dengan perolehan rata-rata 80% sehingga media ini dikatakan valid (2) Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dengan perolehan rata-rata guru 90,5% dan peserta didik 90% sehingga media ini dikatakan sangat efektif serta hasil evaluasi belajar peserta didik dengan perolehan rata-rata 92,5% sehingga media ini dikatakan efektif untuk digunakan (3) Respon guru dan peserta didik dilakukan dengan menyebar angket kepada guru kelas IV dan peserta didik kelas IV UPTD SDN Kamal 2 dengan jumlah peserta didik 20 peserta didik, sehingga diperoleh hasil rata-rata untuk peserta didik 96,6% dengan kategori sangat menarik dan diperoleh hasil rata-rata untuk guru 96% dengan kategori sangat menarik sehingga media *Smart Box* berbasis *QR Code* dapat digunakan dengan baik.

Abstract

Muntas Azzahiro, 2024: *Development of QR Code-Based Smart Box Media in Class IV Pancasila Education Learning at UPTD SDN Kamal 2*

Keywords: *Learning Media, QR Code Based Smart Box, Pancasila Education*

Learning media has an important role in the learning process, the use of learning media can help educators in conveying their learning material, learning media is an important component that can determine the success of delivering material to students. This development research was because initially during the implementation of the learning process teachers predominantly used methods such as lectures, writing as on the blackboard, and assignments. Minimal use of learning media that can activate students and reduce boredom during the learning process

In this development research, the problem formulation is as follows: (1) What is the validity of QR Code-based Smart Box media in class IV Pancasila Education learning at UPTD SDN Kamal 2 (2) What is the effectiveness of QR Code-based Smart Box media in class IV Pancasila Education learning at UPTD SDN Kamal 2 (3) What is the attractiveness of the QR Code based Smart Box media in class IV Pancasila Education learning at UPTD SDN Kamal 2. The aims of this research are (1) To determine the validity of QR Code based Smart Box media in class IV Pancasila Education learning at UPTD SDN Kamal 2 (2) To find out the effectiveness of QR Code based Smart Box media in class IV Pancasila Education learning at UPTD SDN Kamal 2 (3) To find out the attractiveness of QR Code based Smart Box media in class IV Pancasila Education learning at UPTD SDN Kamal 2

Development of QR Code-Based Smart Box Media in Class IV Pancasila Education Learning at UPTD SDN Kamal 2 using the Research and Development (R&D) method, with the ADDIE research model, namely analyze, design, development, implementation, evaluation. The data collection techniques used were questionnaires, observation, interviews, tests and documentation. The subjects of this research were class IV students at UPTD SDN Kamal 2, totaling 26 students

The results of research on the development of QR Code-based Smart Box media are (1) development of the feasibility of QR Code-based Smart Box media after conducting validity trials with 3 expert validators with an average gain of 80% so that this media is said to be valid (2) Teacher activity observation sheet and students with an average gain of 90.5% for teachers and 90% for students so this media is said to be very effective and the results of student learning evaluations with an average gain of 92.5% so this media is said to be effective to use (3) Teacher response and students were carried out by distributing questionnaires to class IV teachers and class IV students at UPTD SDN Kamal 2 with a total of 20 students, so that the average results for students were 96.6% in the very interesting category and the average results obtained were The average for teachers is 96% in the very interesting category so that QR Code-based Smart Box media can be used well