

PENGEMBANGAN MEDIA HAWA SMART BOX MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS III SDN GADUNGAN 05 KABUPATEN BLITAR

Fitri Deayogi Subekti¹, Shofi Nur Amalia², Khoirul Wafa³

^{1,2,3}PGSD Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹fitridea125@gmail.com, ²shofinur94@gmail.com,

³khoirulwafa0793@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the need for more interesting media that triggers students to be active and enthusiastic during the learning process. The aim is that students can understand the material easily and not get bored in learning. Besides that, students' low interest in learning is a problem in the learning process and many students do not yet know the learning objectives they must achieve. Teachers admit that they need media that supports the achievements of the 2013 curriculum and helps simplify the learning process. In this research, smart box learning media regarding rights and obligations was developed as an effort to overcome this problem. The research method used is descriptive qualitative with an R&D development model adapted and modified from the ADDIE development model. Data collection was carried out by interviews, expert validation questionnaires, tests, and teacher responses. The results of the research show that expert validation of the development of smart box learning media, namely by material experts, obtained an assessment of 91.6%, media experts obtained an assessment of 82.6%, and the teacher's response to aspects of media suitability received an assessment of 90%. This means that the smart box learning media is an effective solution for use in the learning process of haka and obligations in elementary schools.

Keywords: *media development, rights and obligations, smart box*

ABSTRAK

Penelitian ini didasari karena adanya kebutuhan media yang lebih menarik yang memicu agar peserta didik aktif dan bersemangat ketika dalam proses pembelajaran. Bertujuan agar peserta didik mampu memahami materi lebih mudah dan tidak bosan saat pembelajaran. Selain itu rendahnya minat belajar siswa menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang belum mengidentifikasi tujuan belajar yang ingin dicapainya. Guru mengaku membutuhkan media yang mendukung pencapaian kurikulum 2013 dan membantu mempermudah proses pembelajaran. Saat penelitian ini dikembangkan media pembelajaran hawa *smart box* materi hak dan kewajiban sebagai usaha untuk mengurangi permasalahan tersebut. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah metode identifikasi kualitatif dengan model pengembangan R&D yang diadaptasi dari model ADDIE. Data dikumpulkan melalui wawancara, survei validasi ahli, tes, dan umpan balik guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran “Smart Box” yang dikembangkan mendapat nilai tinggi dari ahli materi (91,6%), ahli media (82,6%) dan guru (90%). Artinya lingkungan pembelajaran “Smart Box” efektif digunakan dalam hak dan tanggung jawab pengajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan media, hak dan kewajiban, *smart box*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya mendasar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Menurut Sujana (2019), “Pendidikan adalah upaya membantu jiwa peserta didik, baik jasmani maupun rohani, menuju peradaban manusia yang lebih baik dari fitrahnya.

“Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh pihak-pihak yang mempunyai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar memperoleh sifat dan kebiasaan yang sesuai dengan cita-cita pendidikan. Insan Pendidikan Umum atau PKN mengajarkan untuk saling menghormati keberagaman, pembelajaran kolaboratif dan kreatifitas untuk mewujudkan hak-hak dan kreatifitasnya. Kepentingan

tugas siswa di sekolah. Yang mana mereka melaksanakan hak dan kewajiban tersebut dengan sopan, jujur dan demokratis, jujur dan bertanggung jawab. Jadi, sebagai warga negara, kita bisa melakukan hal tersebut secara bertanggung jawab sesuai peraturan atau menuntut hak-hak yang belum dilaksanakan sebagai warga negara.

Media pembelajaran adalah alat bantu belajar berupa alat yang memuat materi pembelajaran dan mendistribusikannya dengan lebih efektif. Menurut (Arsyad, 2016), lingkungan belajar adalah komponen sumber belajar atau alat fisik yang berisi bahan pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat mendorong siswa untuk belajar, Menurut (Pribadi,2009) Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang penting dalam proses belajar mengajar. Pertama, media pembelajaran dapat memudahkan

siswa dalam belajar dan memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media, materi yang abstrak dapat menjadi lebih konkret sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa agar pembelajaran tidak terasa membosankan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu mengajar bagi guru. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam metodologi pembelajaran yang diatur oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik. (Thabroni, 2022). Smart Box disebut juga media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak-anak. Media ini terbuat dari bahan-bahan yang ramah lingkungan, seperti kardus bekas. Melalui Smart Box, anak-anak dapat belajar dan bereksplorasi untuk menemukan pengetahuan mereka

tentang bentuk-bentuk geometri. Media Smart Box dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif (APE) yang dapat membantu anak-anak dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Peralatan bermain edukatif (APE) adalah mesin permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Lingkungan pembelajaran Smart Box merupakan contoh APE dengan beberapa keunggulan. Berkat Smart Box, anak-anak dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangannya seperti kognisi, gerak, dan kreativitas. Media-media tersebut mendorong keaktifan dan kreativitas anak dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, Smart Box juga memuat nilai pendidikan seperti pemahaman hak dan tanggung jawab yang dapat disingkat "Hawa". Sikatan Hawa sendiri dibuat agar bisa membedakan media pembelajaran *smart box* dahulu dengan media pembelajaran *smart box* yang sekarang.

Sesuai hasil wawancara dan observasi bersama guru kelas III SDN Gadungan 05 kabupaten blitar pada tanggal 4 Desember 2023, Temuan yang di dapat adalah proses pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 khususnya materi hak dan

kewajiban siswa di sekolah. Membutuhkan adanya media yang lebih menarik yang memicu agar peserta didik aktif dan bersemangat ketika dalam proses pembelajaran. Bertujuan agar siswa mampu memahami materi lebih mudah dan tidak bosan saat pembelajaran. Selain itu rendahnya minat belajar siswa menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang belum mengidentifikasi tujuan belajar yang ingin dicapainya. Guru dan siswa sama-sama membutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung pencapaian kurikulum 2013 dan mempermudah proses pembelajaran.

Guru membutuhkan media untuk membantu menyampaikan materi dengan lebih mudah, sementara siswa membutuhkan media yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan mengurangi rasa jenuh saat belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran Smart Box yang dapat digunakan dalam materi tentang Hak dan Kewajiban siswa di sekolah. Diharapkan, dengan adanya media pembelajaran Smart Box ini, motivasi

belajar siswa dapat meningkat dan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan.

Dari latar belakang yang di uraikan, peneliti berminat untuk mengembangkan media *Hawa Smart Box*. *Hawa* sendiri singkatan dari Hak dan Kewajiban. Argumen peneliti mempergunakan media *hawa smart box* tersebut adalah karena media tersebut gabungan antara gambar dan kalimat yang sesuai dengan gambar yang nantinya dimasukan kedalam kota/balok yang dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik pada hal media pembelajaran menjadikan peserta didik aktif dan bersemangat saat belajar juga dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Nur Adiyah Yuliastri, Rohyana Fitriani, dan Baiq Shofa Ilhami (2021) dengan judul "Pengembangan Media *Smart Box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun". Didapat dari penelitian yang dilakukan mampu disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *smart box* dapat meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Oleh alasan itu, pada penelitian ini peneliti mengambil judul

“:Pengembangan Media Hawa *Smart Box* Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas 3 SD Negeri Gadungan 05 Kabupaten Blitar”.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi berbagai produk dan menguji efektivitas produk. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan model pengembangan R&D yang diadaptasi dan dimodifikasi dari model pengembangan ADDIE. Model ADDIE mencakup lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Berkat metode R&D, peneliti dapat merancang dan mengembangkan produk media pembelajaran *smart box* secara sistematis dan menguji keefektifannya proses pembelajaran.

Tahap analisis adalah proses menentukan apa yang akan dipelajari siswa dengan melakukan analisis tugas. Hasil analisis ini didasarkan pada tiga hal. Pertama, karakteristik, kemampuan, minat dan kebutuhan siswa. Kedua, mengidentifikasi

kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, seperti kesulitan yang dihadapi guru dan siswa. Ketiga, mengidentifikasi tugas-tugas yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam hal keterampilan utama yang ingin diperoleh. Pada tahap ini pengembangan lingkungan belajar dengan melakukan analisis rinci dapat lebih tepat sasaran dan efektif. Tahap *design* yaitu menyusun rencana pembuatan media hawa *smart box*, acuan dalam penyusunan media hawa *smart box* adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Selanjutnya tahap *development* yaitu menyelesaikan pembuatan hawa *smart box* untuk dijadikan media pembelajaran yang efektif dan dilakukannya validasi ahli media dan materi. Tahap *Implementation* peneliti melaksanakan pengujian produk ke 18 siswa kelas 3 SD. Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai keefektifan dari media hawa *smart box* setelah di uji cobakan. Perolehan data saat penelitian ini dengan taya jawab, angket berbentuk validasi ahli dan respon guru terhadap kelayakan media, serta lembar tes sebagai respon siswa yang digunakan untuk menilai keefektifan media pembelajaran *hawa smart box*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini meenciptakan suatu media pembelajaran hawa smart box materi hak dan kewajiban untuk kelas 3 sekolah dasar. Adapun tahapan dalam proses pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Analysis

Pada analisis kebutuhan ini, peneliti mengumpulkan data di SD Negeri Gadungan 05 Kabupaten Blitar untuk memperoleh data analisis kebutuhan. Peneliti menjalankan observasi dan tanya jawab dengan guru kelas III SD Negeri Gadungan 05 seputar mata pelajaran tematik khususnya materi hak dan kewajiban siswa disekolah yang bertujuan guna mengenali permasalahan berhubungan dengan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru kelas III SD Negeri Gadungan 05 Kabupaten Blitar menunjukan bahwa media yang digunakan pada tematik matapelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban siswa di sekolah belum dapat menarik minat peserta didik, sebagian peserta didik sangat pasif dan

sebagian yang lain sedikit merespon dengan respon yang positif. Ketika pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah dan gambar kewajiban siswa disekolah yang di tempelkan dipapan tulis, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari hasil analisis kepentingan peserta didik bisa diamati bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang memikat perhatian siswa hingga peserta didik dapat aktif ketika pembelajaran berlangsung.

2. Design

Pada tahapan ini, peneliti menciptakan rencana atau desain produk berdasarkan hasil analisis dari tahap sebelumnya. Produk yang diciptakan adalah media hawa *smart box* pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban siswa disekolah. Materi yang ada didalamnya adalah pengertian hak dan kewajiban dan contoh – contoh hak dan kewajiban siswa disekolah. Adapun rancangan

media hawa *smart box* adalah sebagai berikut :

- a. Hawa *smart box* berisi materi hak dan kewajiban siswa di sekolah
- b. Didesain berbentuk balok dengan ukuran 21 cm × 29,7 cm sebanyak 4 buah
- c. Dilengkapi dengan latihan soal dan juga bisa dijadikan lembar kerja peserta didik
- d. Pembuatan media hawa *smart box* disesuaikan dengan karakteristik peserta didik

3. *Development*

Pada tahapan pengembangan, penelitian mulai mengembangkan media hawa *smart box*. Mengembangkan disini maksudnya adalah mencantumkan materi yang telah ditetapkan ditahapan desain kedalam hawa *smart box*. Desain pengembangan media pembelajaran hawa *smart box* adalah sebagai berikut :

- a. Tampilan bagian luar media
Pada bagian depan terdapat tulisan *Smart Box* sebagai nama dari media tersebut. Di berinama *Smart Box* karena media tersebut berbentuk kotak balok yang dalamnya diberi

materi. *Smart Box* adalah media yang balok yang didalamnya terdapat materi mengenai hak dan kewajiban siswa di sekolah.



Gambar 1 Tampilan luar media

- b. Tampilan bagian dalam dari berbagai sisi

Sisi pertama berisikan materi hak dan kewajiban di sekolah, sisi kedua berisikan stik es krim yang di tempeli gambar dan tulisan hak dan kewajiban siswa disekolah nantinya di ambil, kemudian di letakan pada wadanya yang sudah di beri keterangan hak dan kewajiban siswa disekolah. Bagian ini membuat anak berfikir kritis memilih dan memilah gambar dan tulisan yang akan di letakan pada wadah yang disediakan di dalam media hawa *smart box* tersebut. Sisi paling kanan Pada bagian dalam sisi kanan terdapat gambar dan tulisan

tentang hak dan kewajiban siswa disekolah. Gambar dan tulisan tersebut di pasang dengan tali yang di tancapkan di bagian yang sesuai. contoh gambar upacara bendera setiap hari senin dipasangkan dengan tulisan upacara bendera pada hari senin.

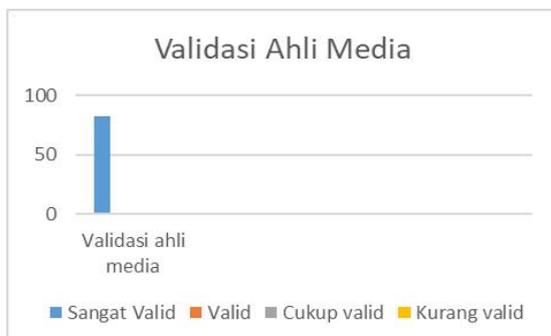


Gambar 2 Tampilan bagian dalam

Selanjutnya melaksanakan uji validasi produk pada ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Produk Ahli Materi

Pada penelitian ini, validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen universitas Nahdlatul Ulama' Blitar. Hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran ditunjukkan pada tabel berikut :

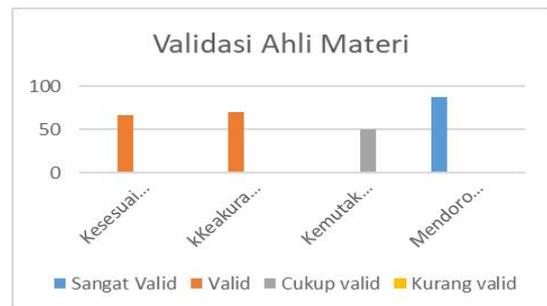


Grafik 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan grafik diatas, diketahui aspek kesesuaian materi dengan KD mendapatkan presentase sebesar 67%, keakuratan materi mendapatkan presentase sebesar 70%, kemitakhiran materi mendapatkan presentase sebesar 50%, mendorong keingintahuan mendapatkan presentase sebesar 87.5%. Dapat disimpulkan bahwasanya hasil dari validasi ahli materi yakni 68.5% sesuai dengan kriteria valid.

b. Validasi Produk ahli media

Pada penelitian ini, validasi ahli materi dilaksanakan oleh salah satu dosen universitas Nahdlatul Ulama' Blitar. Hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran disajikan pada tabel berikut :

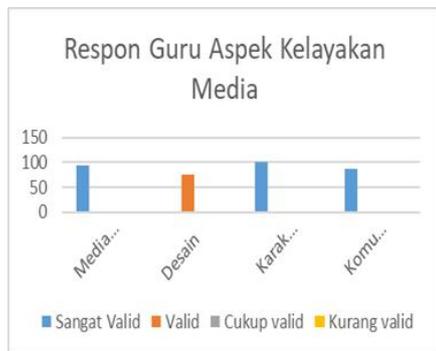


Grafik 2 Validasi Ahli Media

Sesuai grafik diatas, bisa disimpulkan jika hasil validasi ahli media pada media pembelajaran mendapatkan presentase 82.6% dengan kriteria valid.

c. Hasil angket respon guru aspek kelayakan media

Analisis data dari media pembelajaran di uji kelayakan oleh guru kelas 3 yang mengampu mata pelajaran PKN di SDN Gadungan 5 yaitu Ibu Dita Ratna Sari, S.Pd. Analisis angket ini digunakan untuk mengetahui taraf kelayakan media pembelajaran dengan penilaian 4 aspek kelayakan yang meliputi, yaitu: (1) media pembelajaran, (2) desain, (3) Karakteristik Peserta didik dan (4) komunikasi. Berikut ini merupakan grafik hasil pengujian kelayakan media *hawa smart box*.



Grafik 3 Respon Guru Aspek Kelayakan Media

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa aspek media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 95%, aspek desain mendapatkan persentase sebesar 75%, aspek karakteristik peserta didik mendapatkan

persentase sebesar 100%, dan aspek komunikasi mendapatkan persentase sebesar 87.5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan hasil kelayakan media mendapatkan persentase 90% dengan kriteria "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media *hawa smart box* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sehingga dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran di dalam kelas.

d. Keefektifan Media Pembelajaran

Sesuai analisis data terkait keefektifan media pembelajaran diperoleh dari respon siswa berupa tes yang diberikan sebelum dan sesudah adanya media *hawa smart box*. Hasil pre-tes dan post tes dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1 Hasil Pre-Tes dan Post Tes

No	Responden	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	S1	56	82
2	S2	68	90
3	S3	60	89
4	S4	75	100
5	S5	38	80
6	S6	35	80
7	S7	63	81
8	S8	40	79
9	S9	39	77
10	S10	40	83
11	S11	71	94
12	S12	63	82
13	S13	51	80
14	S14	50	84
15	S15	61	86
16	S16	64	95
17	S17	69	90
18	S18	72	96

JUMLAH	1.015	1.548
N	18	18
MEAN	56,38	86

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh skor yang awalnya mean dari pre test berjumlah 56, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media hawa *smart box*, naik menjadi 86 yang artinya Sebagian besar dari siswa dapat dikategorikan faham terhadap materi jika penerapannya menggunakan media hawa *smart box*.

e. Evaluation

Tahapan kelima dari model pengembangan ADDIE berupa tahapan evaluation atau evaluasi. Selesai tahap implementasi dilakukan, tahap selanjutnya adalah penilaian hawa *smart box* yang di peroleh dari hasil dan saran dari para validator media pembelajaran serta hasil respon guru dan respon siswa agar kedepannya media hawa *smart box* bisa dikembangkan lebih baik lagi.

D. Kesimpulan

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. Dengan demikian, media pembelajaran ini telah dinyatakan valid dan layak digunakan. Selanjutnya, penilaian kelayakan media oleh guru kelas III SDN Gadungan 5 memperoleh persentase 90% dan masuk kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan jika media hawa *smart box* dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil respon siswa kelas III terkait keefektifan media mendapatkan skor 56.38 pada pre-tes dan 86 pada post-tes. Dengan ini menandakan bahwa media hawa *smart box* merupakan media yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran hak dan kewajiban siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dkk, N. A. (2021). *Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Munib,Ahmad.(2011).*Pengantar Ilmu Pendidikan*.Semarang:UPT MKU UNNES
- Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat

- Sugiyono.(2019).Metode Penelitian Kualitatif dan R&D. Bandung:Alfabeta
- Sujana, (2019).Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia, *Jurnal Pendidikan Dasar*.4(1)
- Thabroni, G. (2022). *Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb*. Retrieved from <https://serupa.id/media-pembelajaran/06/01/2024>