

Pengembangan Media Hakku *Box Smart* Berbasis *Role Play* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar

Siti Yusnia Rahayu*, Novi Nitya Santi, Widi Wulansari
Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia

*Corresponding Author: sitiyusnia03@gmail.com

Article history

Dikirim:
22-06-2026

Direvisi:
03-08-2026

Diterima:
05-08-2026

Keywords:

Hakku Box Smart;
Role Play; Hasil Belajar

Abstrak: Pengamatan ini bermaksud guna mengembangkan media pembelajaran Hakku Box Smart berbasis *role play* yang sesuai kriteria, praktis, serta efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa kelas III Sekolah Dasar pada materi hak, kewajiban, serta tanggung jawab. Pengamatan ini memakai metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang melingkupi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*. Subjek pengamatan meliputi dua validator ahli (ahli media dan ahli materi), dua guru kelas III, serta siswa kelas III Sekolah Dasar yang terdiri atas 9 siswa pada uji coba terbatas serta 30 siswa pada uji coba luas. Teknik pengumpulan data memakai observasi, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli, angket respon guru serta siswa, dan tes hasil belajar berupa *pretest* serta *posttest*. Hasil pengamatan membuktikan bahwasannya media Hakku Box Smart mendapatkan tingkat validitas sejumlah 91,38% dengan golongan sangat valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru mencapai 95,00%, sedangkan respon siswa pada uji coba luas sejumlah 91,40%, keduanya termasuk golongan sangat praktis. Hasil uji efektivitas memperlihatkan nilai N-Gain sejumlah 0,625 yang ada pada kategori sedang atau cukup efektif. Dengan demikian, media Hakku Box Smart berbasis *role play* layak digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan capaian belajar peserta didik pada materi hak, kewajiban, serta tanggung jawab di kelas III Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana krusial dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia supaya bisa menangani rintangan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin pesat. Di tengah era disrupsi digital sekarang, pendidikan bukan sekedar berperan untuk proses transfer ilmu pengetahuan semata (*transfer of knowledge*), melainkan sebagai instrumen strategis untuk mentransformasi kepribadian, moral, dan tanggung jawab sosial peserta didik. Penanaman moral dan pembentukan karakter pada masa usia sekolah dasar merupakan langkah yang sangat strategis, karena fase tersebut merupakan masa emas (*golden age*) untuk meletakkan fondasi nilai-nilai perilaku sebagai bekal utama masa depan anak. Hal ini menjadi semakin penting mengingat praktik pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar menjadi kunci utama dalam membentuk profil pelajar yang berintegritas di tengah tantangan modernitas abad ke-21 Ixfina et al., (2024). Oleh sebab itu, dibutuhkan keseimbangan yang selaras antara pengoptimalan kemampuan kognitif akademik dan pengembangan kualitas karakter siswa di sekolah

dasar. Dalam menghadapi dinamika ini, peran tenaga pendidik menjadi sangat vital, sebagaimana dinyatakan bahwa kompetensi pada dasarnya bersifat progresif, yang artinya kompetensi perlu senantiasa dikembangkan serta disesuaikan dengan situasi, dan keperluan zaman Radinal, (2021). Dengan demikian, guru tidak hanya dituntut untuk cakap secara kognitif, namun juga bisa menjadi agen perubahan dalam menanamkan nilai-nilai karakter di tengah arus perubahan teknologi yang masif.

Bagian dari mata pelajaran formal di sekolah dasar yang memegang fungsi sentral sebagai pilar utama praktik pendidikan karakter adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn biasanya direncanakan guna menempa generasi muda agar mempunyai budi pekerti yang luhur, cerdas, berakarakter, dan memiliki rasa tanggung jawab dalam kehidupan bersosial, berbangsa, serta bernegara. Hal ini sejalan dengan pandangan Fauziah et al., (2023) bahwa PPKn merupakan sarana yang sangat sesuai guna menerapkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik, akibat maksud utamanya ialah membentuk warga negara yang demokratis serta berakarakter tepat dengan nilai-nilai Pancasila. Pada jenjang sekolah dasar, muatan kurikulum PPKn sangat menekankan pada pembentukan sikap nyata, salah satunya pada materi esensial mengenai pemahaman hak, kewajiban, serta tanggung jawab di sekitar sekolah maupun di rumah. Materi ini bersifat sangat kontekstual karena bersinggungan langsung dengan realitas kehidupan afektif siswa sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan karakter dalam PPKn terbukti dengan signifikan mengembangkan mutu pendidikan, memperkuat persatuan serta kesatuan bangsa, dan mewujudkan generasi muda yang berakhlak mulia serta berwawasan kebangsaan Anugrah & Rahmad, (2024).

Namun, tantangan muncul karena karakteristik konsep hak dan kewajiban sering kali dipahami secara abstrak oleh siswa kelas III sekolah dasar, yang secara tahapan perkembangan kognitifnya masih berada pada fase operasional konkret. Kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran PPKn dan realitas di lapangan menjadi permasalahan utama di tingkat sekolah dasar. Berlandaskan hasil observasi awal dan analisis kinerja yang dilaksanakan peneliti, proses pembelajaran PPKn pada materi hak, kewajiban, serta tanggung jawab masih menghadapi kendala besar. Guru cenderung mendominasi kelas memakai metode konvensional contoh ceramah satu arah serta sangat bergantung pada penggunaan media cetak berupa buku paket atau LKS. Pembelajaran yang monoton dan bersifat verbalistik ini membuat siswa menjadi pasif, jenuh, serta kesulitan dalam merekonstruksi makna materi secara mendalam. Dampak langsung dari keterbatasan penggunaan media inovatif ini bermuara pada rendahnya capaian akademik; ditemukan bahwa sekitar 50% siswa kelas III belum bisa menggapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

Permasalahan rendahnya keaktifan serta hasil belajar tersebut menegaskan perlunya sebuah inovasi taktis melalui integrasi model pembelajaran aktif dan media konkret interaktif. Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwasannya model pembelajaran bermain peran (*role playing*) sangat efektif dalam mengembangkan hasil belajar serta keterlibatan verbal siswa di kelas sekolah dasar. Implementasi *role playing* membantu memfasilitasi siswa untuk menyimulasikan situasi sosial di kehidupan nyata ke dalam bentuk permainan peran yang menyenangkan, sehingga mampu mendongkrak motivasi sekaligus pemahaman konsep secara akademik. Hal berikut searah dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan bahwasannya

penggunaan model pembelajaran yang interaktif terbukti bisa mengembangkan keaktifan, keterlibatan emosional, dan keahlian sosial peserta didik dengan pendekatan permainan yang menyenangkan serta bermakna Makruf & Nugroho, (2026). Dalam penelitian pendidikan dasar bahwasannya pemakaian model *role playing* secara signifikan mampu mengembangkan capaian belajar siswa akibat bisa mewujudkan atmosfer belajar yang aktif serta menyenangkan, di mana siswa secara langsung terlibat dalam proses penemuan konsep Labuhan et al., (2021). Selain pemilihan model, pemanfaatan media tiga dimensi yang manipulatif seperti kotak pintar (*smart box*) atau kotak ajaib terbukti valid dan efektif dalam mengonstruksi pemahaman materi kewarganegaraan yang awalnya abstrak menjadi sebuah visualisasi yang konkret bagi anak.

Meskipun kajian mengenai efektivitas model *role playing* maupun pengembangan media *smart box* sudah banyak dilakukan secara terpisah oleh para peneliti terdahulu, namun riset yang berfokus pada integrasi spesifik antara rancang bangun media fisik berbentuk kotak interaktif yang dikombinasikan secara langsung dengan skenario bermain peran pada muatan materi hak, kewajiban, serta tanggung jawab guna siswa kelas III masih sangat terbatas ditemukan. Sejalan dengan kebutuhan akan inovasi ini, penelitian terkait pengembangan media interaktif menunjukkan bahwa urgensi media inovatif sangat diperlukan untuk mengatasi pasivitas dan kebosanan siswa akibat metode pengajaran tradisional, serta mendorong partisipasi aktif, pemikiran kritis, dan internalisasi nilai pada mata pelajaran PPKn Adenya et al., (2025). Kebaruan (*novelty*) dari pengamatan ini ada pada sinergi media tiga dimensi *Hakku Box Smart* dengan metode *role play* yang dikemas melalui tema 'Petualangan Hak dan Tanggung Jawab', disesuaikan dengan psikologis anak yang menyukai aktivitas imajinatif dan eksploratif. Hal ini selaras dengan tren pengembangan media digital masa kini yang menekankan bahwa pemanfaatan pendekatan interaktif dalam media pembelajaran, baik berbasis fisik maupun digital, terbukti mampu mendorong transformasi metode pembelajaran yang lebih berorientasi pada pemahaman konsep daripada sekadar penghafalan Fisher-yates et al., (2026). Melalui keterlibatan fisik dan mental dengan komponen kotak interaktif ini, siswa tidak sekadar menerima informasi pasif, melainkan melatih kepekaan sosialnya. Atas dasar tersebut, pengamatan ini bermaksud guna menjelaskan proses pengembangan, menguji tingkat kelayakan (*validitas*), kepraktisan, dan efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *Hakku Box Smart* berbasis *role play* untuk mengembangkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang diimplementasikan pada riset ini mengadopsi metode penelitian serta perkembangan atau *Research and Development* (R&D). Cetak biru operasional perkembangan diproyeksikan dengan mengadaptasi kerangka prosedural model ADDIE, yang diarsiteki dengan sistematis ke dalam 5 (lima) tahapan manifestasi utama, melingkupi tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), serta *Evaluation* (Evaluasi). Pelaksanaan investigasi ilmiah beserta tahapan uji coba produk ini diselenggarakan pada lingkup satuan pendidikan Sekolah Dasar, dengan memfokuskan keterlibatan subjek uji kelayakan pakar (*expert judgment*) serta subjek



pengguna aktual. Terkait dengan parameter determinasi efektivitas produk, subjek penelitian difokuskan secara spesifik pada siswa fase kelas III Sekolah Dasar.

Riset ini mengintegrasikan metodologi pengumpulan data kombinasi (*mixed methods*) yang mengonstruksikan data kualitatif serta kuantitatif secara simultan. Data kualitatif diekstraksi dari hasil observasi eksploratif awal yang diposisikan sebagai landasan empiris dalam memformulasi rancangan produk. Sementara itu, data kuantitatif dihimpun melalui penjustifikasian tingkat kelayakan oleh tim validator ahli (ahli media serta ahli materi), kuesioner respon pengajar beserta siswa, serta komparasi fluktuasi skor *pretest* serta *posttest* dari subjek pengguna.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Respon Guru, Respon Siswa, dan Tes Hasil Belajar

Instrumen	Aspek	Indikator
Angket Respon Guru	Kepraktisan media	1. Kemudahan penggunaan media 2. Kesesuaian media dengan materi 3. Kejelasan petunjuk penggunaan 4. Membantu proses pembelajaran 5. Meningkatkan keaktifan siswa
Angket Respon Siswa	Kepraktisan media	1. Media menarik digunakan 2. Media mudah digunakan 3. Media membantu memahami materi 4. Menumbuhkan semangat belajar 5. Siswa senang belajar menggunakan media
Tes Pretest dan Posttest	Hasil belajar	1. Memahami pengertian hak 2. Mengidentifikasi kewajiban 3. Menentukan bentuk tanggung jawab 4. Menerapkan hak, kewajiban, serta 5. tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari

Setiap butir parameter evaluasi yang termuat dalam instrumen lembar validasi dan angket kepraktisan guru diukur mengutilisasi Skala Likert interval 5 (lima) tingkat preferensi, sebagaimana dipaparkan pada Tabel 2 di bawah ini. Sebaliknya, instrumen angket respon peserta didik dikonstruksi menggunakan skala dikotomi ("Ya/Tidak") guna menyelaraskan dengan taraf perkembangan kognitif dan usia siswa kelas III Sekolah Dasar, seperti yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2. Kriteria Skor (Skala Likert)

Skor	Kriteria
1	Sangat kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel 3. Kriteria Angket Respon Siswa (Skala Dikotomi)

Skor	Kriteria
1	Ya
0	Tidak

Data kuantitatif yang didapatkan dari hasil validasi ahli serta angket respon siswa dikaji memakai teknik analisis persentase guna menetapkan tingkat validitas

serta praktikalitas produk. Rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase tersebut adalah diantara lain:

$$P = \frac{\sum xm}{\sum xim} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Media
 $\sum xm$: Jumlah Skor yang diperoleh
 $\sum xim$: Jumlah skor keseluruhan
 100% : Konstanta

Hasil analisis persentase lalu diterpretasikan menggunakan skala kriteria kelayakan untuk menentukan tingkat kevalidan produk seperti yang ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Skala Kelayakan

Skor / Persentase	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

Adapun peningkatan prestasi belajar atau kemampuan kognitif siswa dinilai menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain) untuk menghasilkan informasi terkait tingkat efektivitas penggunaan media *Hakku Box Smart* yang sudah diimplementasikan. Cara menghitung skor N-Gain ialah diantara lain.

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikelompokkan berdasarkan pembagian skor pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Penilaian N-Gain.

Nilai	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah

HASIL PENELITIAN



Gambar 1. Media Hakku Box

Tabel 6. Perubahan Media Hakku Smart Sebelum Dan Sesudah di Revisi

Gambar Media Sebelum Perbaikan	Gambar Media Sesudah Perbaikan	Komentar
		Tambahkan tutup pada media
		Tambahkan petunjuk penggunaan media pada samping luar agar mudah pada saat penggunaan dan terlihat tidak kosong

Selanjutnya, kualitas media Hakku Box Smart yang telah dikembangkan dianalisis berdasarkan tiga elemen utama, yakni validitas, kepraktisan, serta efektivitas. Elemen validitas didapatkan dengan penilaian ahli media serta ahli materi, elemen kepraktisan didapatkan dari respon guru dan siswa, sedangkan aspek efektivitas dikaji berlandaskan peningkatan capaian belajar siswa melalui nilai pretest, posttest, dan perhitungan N-Gain yang diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Pengembangan Media Hakku Box Smart

Pengembangan media pembelajaran *Hakku Box Smart* berbasis *role play* pada materi hak, kewajiban, serta tanggung jawab dilaksanakan dengan lima tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada

tahap analisis, didapati adanya kebutuhan media konkret di kelas III untuk mereduksi pembelajaran verbalistik. Tahap perancangan dan pengembangan menghasilkan produk fisik berupa kotak tiga dimensi interaktif yang memuat komponen visual materi dan skenario bermain peran. Produk tersebut kemudian diimplementasikan secara nyata dengan uji coba terbatas (9 siswa) serta uji coba luas (30 siswa), hingga tahap akhir dilaksanakan evaluasi menyeluruh terhadap kualitas produk yang dikembangkan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran (Validasi Ahli)

Uji validitas atau kelayakan produk dilakukan oleh dua dosen ahli yang kompeten di bidangnya, yakni ahli media serta ahli materi. Penilaian ini bermaksud guna mengukur kelayakan konseptual dan struktural media sebelum digunakan dalam uji coba lapangan. Rekapitulasi hasil penilaian dari kedua ahli ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli

No	Validator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Hasil	Kriteria
1.	Dosen Ahli Media	47	50	94,00%	Sangat Layak
2.	Dosen Ahli Materi	71	80	88,75%	Sangat Layak
	Rata-rata Akumulatif	118	130	91,38%	Sangat Layak

Berlandaskan Tabel 7, penilaian dari ahli media menggapai persentase 94,00% dengan kriteria "Sangat Layak" serta penilaian dari ahli materi menggapai 88,75% dengan kriteria "Sangat Layak". Dengan keseluruhan, rata-rata akumulatif dari para ahli menunjukkan angka 91,38%, sehingga media *Hakku Box Smart* dinyatakan sangat valid dan layak guna dipakai pada pembelajaran.

3. Kepraktisan Media (Respon Guru dan Siswa)

Tingkat kepraktisan media dinilai berdasarkan dua komponen utama, yaitu pengisian angket respon oleh dua orang guru kelas selaku praktisi pembelajaran serta angket respon dari para siswa selaku pengguna produk. Angket respon siswa didesain menggunakan skala dikotomi ("Ya/Tidak") guna mempermudah pengisian bagi anak usia sekolah dasar. Hasil persentase tingkat kepraktisan dirangkum pada Tabel 8.

Tabel 8. Rekapitulasi Data Kepraktisan Media

No.	Sumber data	Jumlah subjek	Skor perolehan	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Angket Respon Guru I	1 orang	96	100	96%	Sangat praktis
2.	Angket respon guru II	1 orang	94	100	94%	Sangat praktis
3.	Angket Siswa (Uji Terbatas)	9 siswa	396	450	88%	Sangat praktis
4.	Angket Siswa (Uji Luas)	30 siswa	1.371	1500	91,40%	Sangat praktis
Rata – Rata Akumulatif Kepraktisan					92,35%	Sangat praktis



Data dari Tabel 8 memperlihatkan bahwasannya respon guru praktisi I memperoleh nilai kepraktisan sebesar 96,00% dan guru praktisi II memperoleh nilai sebesar 94,00%. Sementara itu, respon dari siswa pada uji coba kelompok terbatas (9 siswa) mendapat nilai rata-rata sebesar 88,00%, dan pada uji coba lapangan skala luas (30 siswa) mencapai 91,40%. Secara akumulatif, seluruh komponen respon menghasilkan rata-rata nilai kepraktisan sejumlah 92,35% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tersebut membuktikan bahwasannya media *Hakku Box Smart* sangat praktis, mudah dioperasikan oleh guru, serta mampu memicu fokus belajar anak secara optimal di kelas.

4. Efektivitas Media Terhadap Hasil Belajar (Pretest dan Posttest)

Uji efektivitas dilaksanakan untuk mengukur perkembangan hasil belajar kognitif siswa pada materi hak, kewajiban, serta tanggung jawab. Pengujian ini menerapkan desain *one group pretest-posttest* yang dilaksanakan pada dua tahap, yakni kelompok uji coba terbatas (9 siswa) serta kelompok uji coba luas (30 siswa). Melalui desain ini, peneliti membandingkan nilai kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media (*pretest*) dengan nilai kemampuan akhir setelah menggunakan media *Hakku Box Smart* (*posttest*). Rekapitulasi data peningkatan hasil belajar tersebut ditampilkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Analisis Pretest, Posttest, dan Nilai N-Gain

Kelompok Uji Coba	Jumlah Siswa (N)	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Nilai N-Gain Score	Kategori N-Gain	Tafsiran Efektivitas
Uji Coba Terbatas	9	55,56	82,22	0,600 (60,0%)	Sedang	Cukup Efektif
Uji Coba Luas	30	56,33	83,67	0,625 (62,5%)	Sedang	Cukup Efektif

PEMBAHASAN

Berlandaskan hasil pengamatan perkembangan yang sudah dilaksanakan, media pembelajaran Hakku Box Smart berbasis *role play* pada materi hak, kewajiban, serta tanggung jawab guna siswa kelas III Sekolah Dasar sudah melalui seluruh tahapan model ADDIE secara sistematis. Seluruh indikator evaluasi yang meliputi aspek kevalidan (kelayakan), kepraktisan, dan efektivitas menunjukkan hasil capaian yang sangat positif dan memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran inovatif. Aspek pertama yang mendasari kelayakan produk ini adalah tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian para ahli. Hasil validasi akumulatif dari dosen ahli media serta ahli materi yang mencapai persentase 91,38% dengan kriteria "Sangat Valid" membuktikan bahwa naskah desain, struktur fisik kotak tiga dimensi, serta substansi isi materi di dalamnya telah memenuhi standar kelayakan teoretis. Hasil ini searah dengan pengamatan Pramudya & Paksi, (2024) yang membuktikan bahwasannya media pembelajaran Smart Box memperoleh kategori sangat valid pada aspek media maupun materi sehingga layak dipakai pada kegiatan pembelajaran. Tak hanya itu, validator juga memberi masukan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.



Media *Hakku Box Smart* dirancang secara proporsional sebagai media manipulatif yang mampu memindahkan informasi verbal dari buku teks ke dalam visualisasi konkret berbentuk objek nyata. Hal ini sejalan dengan teori Febrianti, (2026) bahwa penggunaan media konkret yang tepat tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami keteraturan dan urutan, tetapi juga secara signifikan merangsang perilaku eksploratif dan keberanian anak dalam mengemukakan pendapat di kelas. Pramudya & Paksi, (2024) juga menegaskan bahwa perkembangan media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi agar sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang fleksibel. Dengan demikian, integrasi media ini menjadi krusial dalam menciptakan jembatan antara pemahaman teoretis dengan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Aspek kedua terkait tingkat kepraktisan media yang diperoleh dari angket respon pengguna menunjukkan keterpakaian produk yang sangat tinggi di lapangan. Penilaian dari dua orang guru kelas selaku praktisi pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,00%. Guru menilai bahwa komponen kotak interaktif ini sangat efisien, mudah dioperasikan dalam dinamika kelas reguler, serta membantu guru dalam mengorganisasikan materi PPKn secara terpadu. Keselarasan ini diperkuat oleh hasil angket respon peserta didik yang mencapai 88,00% pada uji coba terbatas serta meningkat menjadi 91,40% pada uji coba luas dengan kategori 'Sangat Praktis'. Tingginya respon positif dari siswa didorong oleh penggunaan instrumen angket skala dikotomi yang ramah anak, serta desain visual media yang penuh warna, interaktif, dan dilengkapi dengan komponen taktil (dapat diraba/dimanipulasi langsung) yang berhasil memicu fokus dan rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip pengembangan media instruksional modern yang menekankan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif yang dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan menarik mampu secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa serta memudahkan guru dalam menerangkan materi yang kompleks dengan lebih sistematis dan efisien Asaroh, (2025). Dengan demikian, media *Hakku Box Smart* bukan sekedar berperan untuk alat bantu visual, namun juga untuk fasilitator yang mewujudkan ekosistem pembelajaran yang berfokus pada partisipasi aktif siswa.

Aspek ketiga dan yang paling krusial adalah efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Pembuktian empiris ini ditunjukkan melalui tren kenaikan nilai rata-rata yang konsisten pada kedua kelompok uji coba. Pada kelompok uji coba terbatas (9 siswa), nilai rata-rata meningkat dari 55,56 menjadi 82,22 dengan nilai N-Gain sejumlah 0,600. Sejalan dengan hal berikut, pada kelompok uji coba luas (30 siswa) nilai rata-rata juga melonjak signifikan dari kondisi awal (*pretest*) sebesar 56,33 menjadi 83,67 (*posttest*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Melalui rumus indeks *Normalized Gain*, didapati skor rata-rata N-Gain sejumlah 0,625 yang dikelompokkan ke dalam kategori 'Sedang' dengan tafsiran 'Cukup Efektif'. Data kuantitatif ini membuktikan secara nyata bahwa penggunaan media *Hakku Box Smart* mampu memberikan kontribusi besar dalam menuntaskan pemahaman akademik kognitif siswa secara merata, baik dalam skala kelompok kecil maupun kelas reguler. Efektivitas ini sejalan dengan temuan Afandi, (2024) bahwa kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan instrumen atau media yang tepat, di mana sinergi antara kompetensi pendidik dan media yang



inovatif secara parsial maupun simultan memberi kontribusi signifikan pada perkembangan mutu hasil belajar siswa. Hal berikut juga sejalan dengan Putri & Lutfi, (2025) menegaskan bahwasannya penggunaan media pembelajaran interaktif yang direncanakan dengan baik bisa membantu siswa menggambarkan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dimengerti pada proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media *Hakku Box Smart* tidak sekadar menjadi pelengkap, melainkan instrumen determinan dalam menjembatani kesenjangan antara tujuan belajar awal siswa dengan standar kompetensi yang diinginkan

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini tidak lepas dari peran integrasi metode bermain peran (*role play*) yang disematkan ke dalam media kotak pintar tersebut. Materi PPKn mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab sering kali dianggap menjemukan jika hanya disampaikan melalui metode ceramah satu arah (*teacher-centered*). Penggabungan media *Hakku Box Smart* dan metode *role play* berhasil mengubah atmosfer kelas menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Siswa tidak hanya membaca materi, melainkan ikut menyimulasikan situasi sosial riil, seperti memperagakan pelaksanaan tanggung jawab di lingkungan rumah dan sekolah secara imajinatif melalui kartu peran yang disediakan. Aktivitas belajar sambil bermain ini secara psikologis terbukti ampuh mereduksi kejenuhan anak, meningkatkan motivasi berprestasi, serta mengasah kepekaan sosial peserta didik sejak dini. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terkait menunjukkan bahwa model *role playing* merupakan cara yang mengaitkan siswa dalam memainkan peran khusus sesuai dengan materi pelajaran, sehingga mewujudkan pengalaman belajar yang aktif serta berarti serta memudahkan siswa memahami konsep karena terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata Damayanti,(2026). Hal berikut diperkuat oleh temuan Muharlimah, (2025) yang membuktikan bahwasannya penerapan metode bermain peran secara konsisten mampu mendorong siswa untuk lebih berani mengungkapkan kesimpulan serta internalisasi nilai-nilai Pancasila pada kehidupan sehari-hari secara lebih lugas. Oleh sebab itu, media pembelajaran *Hakku Box Smart* berbasis *role play* secara sah terbukti menjadi sebuah produk inovasi pembelajaran yang memenuhi kriteria, praktis, serta efektif guna diterapkan pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian serta pengembangan yang sudah dilaksanakan, bisa disimpulkan bahwasannya media pembelajaran Hakku Box Smart berbasis *role play* pada materi hak, kewajiban, serta tanggung jawab berhasil dikembangkan dengan tahapan model ADDIE yang melingkupi *Analysis, Design, Development, Implementation*, serta *Evaluation*. Proses pengembangan mewujudkan media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar serta mendukung pembelajaran yang lebih aktif serta bermakna. Temuan pengamatan ini membuktikan bahwasannya media Hakku Box Smart melengkapi ciri valid, praktis, serta efektif untuk dipakai pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Validitas media ditunjukkan dengan penilaian ahli yang menyatakan bahwa isi materi, desain media, dan aspek penyajiannya telah memenuhi standar kelayakan. Kepraktisan media tercermin dari respon positif guru serta siswa yang membuktikan bahwasannya media praktis dipakai, menarik, dan bisa mendorong pelaksanaan pembelajaran.



Sementara itu, efektivitas media dibuktikan oleh terjadinya peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan Hakku Box Smart, sehingga media ini bisa membantu siswa mengerti materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab secara lebih konkret melalui kegiatan *role play*. Dengan demikian, Hakku Box Smart berbasis *role play* bisa dijadikan untuk bagian dari alternatif media pembelajaran yang layak dipakai guna mendorong pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam mewujudkan pembelajaran yang berfokus pada siswa serta meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing atas bimbingan yang diberikan, serta kepada para ahli yang telah berkontribusi dalam validasi media *Hakku Box Smart*. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak sekolah yang sudah memfasilitasi pelaksanaan uji coba, serta kepada siswa kelas III Sekolah Dasar yang telah berpartisipasi dengan sangat antusias sebagai subjek penelitian. Berkat dukungan seluruh pihak, media ini terbukti valid, praktis, serta efektif guna meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran PPKn pada tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adenya, A. G., Anggraini, R., & Sari, D. A. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misterius pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara. 1*, 314–325.
- Afandi, S. H. (2024). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Kompetensi Literasi Digital dan Continuing Professional Development (CPD) (Analisis Sequential Explanatory Pada Guru MTs. Negeri 5 Tangerang)*.
- Ahmad Ali Ulan Saniq, Mumun Nurmilawati, Novi Nitya Santi, F. N. Z. (2025). *Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Organ Pencernaan. 12*, 20–25.
- Anugrah, & Rahmad. (2024). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). 4*, 22–34.
- Asaroh, F. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMKN 10 Semarang*.
- Damayanti, A. F. (2026). *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Kelas VII SMP Negeri 3 Jati Agung Lampung Selatan*.
- Fauziah, A. Z., Pendidikan, U., Kampus, I., Tasikmalaya, D., & Artikel, I. (2023). *Implementasi pembelajaran pkn dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar. 4*, 19–24.
- Febrianti, V. (2026). *Analisis Kemampuan Kognitif Melalui Media Tutup Botol Pada Kelompok B Di Tk Permata Bunda Labuhan Maringgai Lampung Timur*.



- Fisher-yates, M. A., Ifanka, R., Najib, A. K., Stiawan, L., & Aditama, D. (2026). *Pengembangan Game Edukasi 3D Interaktif sebagai Media Pembelajaran JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]*. 7(1), 324–334.
- Ixfina, F. D., Fitriani, S. L., & Rohma, S. N. (2024). *Tantangan Modernitas Abad 21 di Era Disrupsi Digital Terhadap Generasi Milenial Else (Elementary School Education*. 8(1), 19–31.
- Labuhan, K., Utara, B., Qorinah, R., Nasution, B. R., Tarbiyah, F., & Ilmu, D. A. N. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing*.
- Makruf, A., & Nugroho, A. W. (2026). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 22(1), 39–52.
- Muharlimah, F. (2025). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul 'Uluum Aek Nabara Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhanbatu*.
- Nuryanti, N., Santi, N. N., & Wiguna, F. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Sipena Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri Mrican*. 674–680.
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). *Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar*. 1090–1104.
- Putri, F. N., & Lutfi, A. (2025). Kepraktisan E-KomikInteraktif Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 15, 498–505.
- Radinal, W. (2021). *Pengembangan Kompetensi Tenaga Pendidik di Era Disrupsi*. 1, 9–22.
- ROKHIMAH, E. D. (2023). *Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Budaya Dan Kewargaan pada Siswa Kelas IV SDN Mrican I*.
- Veny Iswantiningtyas, W. W. (2023). *Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. 1(3), 197–204. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1396>
- Wulansari, W. (2021). *Pengaruh model pembelajar problem solving terhadap hasil belajar mahasiswa pg-paud un*

