

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN 'KOMPAQ' MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA

K.P. Eskanda¹, Wahyudi², B.A. Mukmim³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Kediri, Indonesia

e-mail: krisna9g26@gmail.com¹, Wahyudi@unpkdr.ac.id², bagus.am@unpkdr.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KOMPAQ (Kolaboratif Media Pancasila QR Code) pada materi hak dan kewajiban serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa kelas IV SDN Dermo 2 yang terbagi dalam uji coba terbatas sebanyak 10 siswa dan uji coba lapangan utama sebanyak 14 siswa. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, angket kepraktisan, serta tes sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran KOMPAQ memperoleh persentase validitas sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media pada uji coba lapangan utama memperoleh persentase sebesar 89,5% dengan kategori sangat praktis. Peningkatan hasil belajar pada uji coba lapangan utama ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,57 dan *posttest* sebesar 84,28, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,661 yang termasuk kategori sedang. Ketuntasan belajar mencapai **85,71%**, dengan **12 dari 14 siswa** telah mencapai KKTP. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran KOMPAQ dinyatakan sangat valid dan sangat praktis serta menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam kategori sedang pada materi hak dan kewajiban.

Kata Kunci: Hak dan Kewajiban; KOMPAQ; Media Pembelajaran; Model ADDIE; Pendidikan Pancasila

Abstract

This study aimed to develop KOMPAQ (Collaborative Pancasila Media with QR Code) as learning media for teaching rights and responsibilities and to determine its validity, practicality, and improvement in students' learning outcomes. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were 24 fourth-grade students at SDN Dermo 2, consisting of 10 students in the limited trial and 14 students in the main field trial. Data were collected using validation sheets, practicality questionnaires, and pretest and posttest instruments. The results showed that KOMPAQ achieved a validity percentage of 89%, categorized as highly valid. The practicality percentage in the main field trial was 89.5%, categorized as highly practical. The improvement in learning outcomes in the main field trial was indicated by an increase in the mean score from 53.57 on the pretest to 84.28 on the posttest, with an N-Gain score of 0.661, which falls into the moderate category. Learning mastery reached 85.71%, with 12 out of 14 students achieving the specified learning mastery criterion (KKTP). Based on these results, KOMPAQ is considered highly valid and highly practical and demonstrates moderate improvement in students' learning outcomes on the topic of rights and responsibilities.

Keywords: Rights and Obligations; KOMPAQ; Learning Media; ADDIE Model; Pancasila Education

PENDAHULUAN

Kegiatan pendidikan pada dasarnya merupakan proses interaksi yang dinamis dan multidimensi yang melibatkan pengajar, peserta didik, serta sarana literasi dalam lingkungan akademik (Maulindah *et al.*, 2025). Keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh pencapaian hasil secara kuantitatif, tetapi juga oleh kualitas proses pembelajaran yang

berlangsung (Sanjaya, 2021). Kualitas pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung kemajuan dan pembangunan suatu bangsa karena pendidikan berkontribusi dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Sahari & Wahyudi, 2020). Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan perlu dirancang dan diselenggarakan secara optimal agar mampu menjawab berbagai tantangan yang berkembang seiring dengan perubahan zaman (Julianti *et al.*, 2021).

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai karakter dan kewarganegaraan (Putrie *et al.*, 2025). Hak dan kewajiban dalam konteks kewarganegaraan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan perlu dijalankan secara seimbang, karena seseorang tidak dapat hanya menuntut hak tanpa melaksanakan kewajibannya (Kikan *et al.*, 2025). Karakteristik materi yang berkaitan dengan hubungan dinamis dan konsep yang relatif abstrak dapat menyulitkan siswa sekolah dasar dalam memahami serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berkaitan dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret (Suryani, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, Profil Pelajar Pancasila menggambarkan peserta didik Indonesia yang kompeten, berakarakter, berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, serta memiliki komitmen untuk belajar sepanjang hayat (Indirayani *et al.*, 2023). Pendidikan Pancasila di sekolah memiliki fungsi penting dalam menginternalisasi nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara agar peserta didik mampu memahami dan mengimplementasikannya dalam kehidupan nyata (Rijal *et al.*, 2025). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga melalui pembentukan sikap dan perilaku positif (Dita *et al.*, 2024).

Kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di lapangan tercermin dari hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di kelas IV SDN Dermo 2. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berpusat pada metode ceramah satu arah dan bergantung pada buku teks serta papan tulis sebagai media pembelajaran utama. Penggunaan metode ceramah yang dominan cenderung menurunkan minat belajar peserta didik dan berdampak pada pencapaian hasil belajar (Hiranmayena *et al.*, 2025). Pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi juga menyebabkan keterlibatan aktif siswa belum optimal, yang ditunjukkan melalui kurangnya fokus, rasa bosan, dan menurunnya motivasi belajar. Kondisi tersebut tercermin pada hasil belajar siswa, yaitu dari 24 peserta didik, hanya 37% (9 siswa) yang telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 63% (15 siswa) lainnya masih berada di bawah kriteria yang ditetapkan.

Melihat permasalahan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran inovatif diperlukan untuk membantu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik menerima dan memahami materi melalui penyajian visual (Hiranmayena *et al.*, 2025). Seiring dengan transformasi pendidikan, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat mendukung penyampaian materi secara lebih interaktif dan fleksibel serta mendorong kemandirian belajar siswa (Budiarto *et al.*, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, pemanfaatan teknologi digital dalam media pembelajaran dapat mendukung penyajian materi secara lebih interaktif, mempermudah akses terhadap sumber belajar, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Budiarto *et al.*, 2020). Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *QR Code* (*Quick Response Code*), yaitu kode matriks dua dimensi yang memungkinkan peserta didik mengakses berbagai sumber belajar digital secara cepat melalui pemindaian menggunakan perangkat elektronik (Palupi *et al.*, 2022; Sari *et al.*, 2023). Pemanfaatan *QR Code* dalam media pembelajaran dapat dipadukan dengan berbagai aktivitas dan asesmen untuk mendukung proses pembelajaran serta memperoleh informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran secara sistematis (UNESCO, 2022; Yogi *et al.*, 2024).

Penelitian terdahulu telah memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, antara lain melalui media kartu kuartet berbantuan *QR Code* untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Aini & Sunarso, 2024) serta penggunaan video berbantuan *QR Code* dalam pembelajaran (Rahayu & Habibah, 2025). Meskipun demikian, pendekatan tersebut memiliki karakteristik media yang berbeda dengan pengembangan KOMPAQ. Penelitian ini mengembangkan media yang memadukan modul cetak dengan sumber belajar digital melalui *QR Code*, tayangan audiovisual, evaluasi interaktif, dan LKPD kolaboratif dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban kelas IV sekolah dasar. Perpaduan tersebut menjadi karakteristik utama KOMPAQ dalam menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual.

Sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa di SDN Dermo 2, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran KOMPAQ (Kolaboratif Media Pancasila *QR Code*). KOMPAQ dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan aktivitas *offline* melalui modul cetak dengan aktivitas *online* berupa tayangan audiovisual edukatif, evaluasi interaktif, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kolaboratif yang dapat diakses melalui pemindaian *QR Code*. Perpaduan berbagai fitur tersebut dirancang untuk membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban secara lebih konkret, interaktif, dan kontekstual. Produk dikembangkan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media KOMPAQ berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, mengetahui tingkat kepraktisannya berdasarkan respons guru dan siswa, serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Dermo 2 pada materi hak dan kewajiban setelah menggunakan media KOMPAQ.

METODE

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi peserta didik. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran KOMPAQ dan perangkat pendukungnya. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk serta validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada guru dan peserta didik kelas IV SDN Dermo 2, yang terdiri atas 10 peserta didik pada uji coba terbatas dan 14 peserta didik pada uji coba lapangan utama. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil penggunaan media dan melakukan perbaikan berdasarkan data yang diperoleh. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan awal, angket untuk menilai validitas dan kepraktisan media, serta tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest* untuk menganalisis peningkatan hasil belajar.

Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Tingkat validitas dan kepraktisan media ditentukan dengan mengonversi skor yang diperoleh dari lembar validasi ahli dan angket respons guru serta peserta didik ke dalam bentuk persentase. Peningkatan hasil belajar dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar klasikal dengan kriteria minimal 80% peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selanjutnya, besarnya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media KOMPAQ dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan dan Validasi Produk

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media KOMPAQ (Kolaboratif Media Pancasila *QR Code*) dengan mengadaptasi prosedur model ADDIE. Tahap perancangan dan pengembangan menghasilkan produk awal yang selanjutnya divalidasi oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh

persentase sebesar 90% dan aspek media sebesar 88%, sehingga rata-rata persentase validitas media KOMPAQ mencapai 89% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KOMPAQ telah memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian ahli pada aspek materi dan media. Validitas tersebut menunjukkan bahwa isi materi, penyajian, serta rancangan media telah sesuai dengan aspek-aspek yang dinilai dalam instrumen validasi dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba kepada pengguna.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media KOMPAQ

No	Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	54	60	90%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	53	60	88%	Sangat Valid
	Rata-rata			89%	Sangat Valid

Berdasarkan tinjauan dan saran dari para validator, dilakukan beberapa perbaikan teknis dan konten untuk menyempurnakan kualitas media sebelum digunakan pada tahap uji coba. Saran dari ahli materi berfokus pada penambahan variasi contoh penerapan hak dan kewajiban yang kontekstual dengan kehidupan peserta didik di lingkungan rumah maupun sekolah. Sementara itu, ahli media merekomendasikan perbaikan tata letak elemen visual, penyempurnaan kalimat pada petunjuk penggunaan, serta penyesuaian ukuran *QR Code* agar lebih mudah dipindai. Saran tersebut ditindaklanjuti melalui penyempurnaan rancangan antarmuka dan pengembangan fitur pendukung berupa menu permainan edukatif dan video interaktif. Perbaikan ini dilakukan untuk memastikan media lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna sebelum memasuki tahap uji coba.

Tabel 2. Tindak Lanjut Revisi Produk Berdasarkan Validator

Aspek Revisi	Saran Validator	Hasil Perbaikan
Materi	Contoh penerapan hak dan kewajiban perlu dibuat lebih nyata.	Menambahkan ilustrasi konkret kehidupan sehari-hari siswa.
Tata Letak	Penempatan elemen kurang seimbang.	Menyesuaikan rasio ikon agar lebih proporsional.
Petunjuk	Panduan operasional belum jelas.	Memperjelas langkah panduan dengan teks yang lebih ramah anak.
Aksesibilitas	Ikon dan <i>QR Code</i> berukuran terlalu kecil.	Memperbesar dimensi <i>QR Code</i> agar mudah dipindai kamera gawai.
Kelengkapan	Belum memuat profil pengembang dan media interaktif lain.	Menambahkan profil, serta menu khusus kuis dan video.

Hasil Uji Coba Kepraktisan

Pengujian kepraktisan media KOMPAQ dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama. Pada uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik, persentase respons peserta didik mencapai 85%, sedangkan respons guru memperoleh persentase sebesar 96%. Berdasarkan kedua penilaian tersebut, rata-rata kepraktisan media pada uji coba terbatas mencapai **90,5%** dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, pada uji coba lapangan utama yang melibatkan 14 peserta didik, persentase respons peserta didik mencapai 91%, sedangkan respons guru memperoleh persentase sebesar 88%. Rata-rata hasil uji kepraktisan pada tahap ini mencapai **89,5%** dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KOMPAQ memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik pada kedua tahap uji coba dan memenuhi kriteria kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Uji Kepraktisan Terbatas dan Lapangan

Tahap Uji Coba	Respon Guru	Respon Siswa	Rata-rata	Kategori
Uji Coba Terbatas	96%	85%	90.5%	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan Utama	88%	91%	89,5%	

Hasil Uji Coba Keefektifan

Peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media KOMPAQ dianalisis berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, persentase ketuntasan belajar klasikal, serta nilai *Normalized Gain* (N-Gain). Pada uji coba terbatas yang melibatkan 10 peserta didik, rata-rata nilai *pretest* meningkat dari 52 menjadi 87 pada *posttest*, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 80% dan nilai N-Gain sebesar 0,729 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya, pada uji coba lapangan utama yang melibatkan 14 peserta didik, rata-rata nilai *pretest* meningkat dari 53,57 menjadi 84,28 pada *posttest*. Ketuntasan belajar klasikal pada tahap ini mencapai 85,71%, dengan 12 dari 14 peserta didik telah mencapai KKTP. Nilai N-Gain sebesar 0,661 termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media KOMPAQ pada materi hak dan kewajiban, dengan besarnya peningkatan pada uji coba lapangan utama berada dalam kategori sedang berdasarkan nilai N-Gain.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar (Keefektifan Media)

Uji Coba	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Ketuntasan Klasikal	N-Gain	Kategori
Terbatas (10 Siswa)	52	87	80%	0,729	Tinggi
Luas (14 Siswa)	53,57	84,28	85%	0,661	Sedang

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran KOMPAQ memperoleh tingkat validitas dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian mencakup aspek-aspek yang terdapat dalam instrumen validasi, sehingga media KOMPAQ dinilai layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba kepada pengguna. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi dan rancangan media telah sesuai dengan aspek yang dinilai oleh validator. Selain itu, perpaduan materi hak dan kewajiban dengan elemen visual serta fitur interaktif dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara lebih konkret.

Integrasi *QR Code* dalam media pembelajaran KOMPAQ mendukung penyajian materi secara lebih beragam dan kontekstual. Melalui fitur *QR Code*, peserta didik dapat mengakses video pembelajaran, kuis interaktif, dan berbagai sumber belajar digital menggunakan perangkat yang tersedia. Penggunaan beragam unsur multimedia memungkinkan informasi disajikan tidak hanya melalui teks, tetapi juga melalui visual, audiovisual, dan fitur interaktif. Penyajian tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa pembelajaran dapat memanfaatkan berbagai bentuk representasi informasi untuk mendukung proses pemahaman dan retensi peserta didik (Mayer, 2021). Dengan demikian, integrasi *QR Code* dan unsur multimedia menjadi salah satu karakteristik media KOMPAQ dalam menyajikan materi hak dan kewajiban secara lebih bervariasi dan kontekstual.

Ditinjau dari aspek kepraktisan, media KOMPAQ memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,5% pada uji coba terbatas dan 89,5% pada uji coba lapangan utama, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada uji coba lapangan utama, respons peserta didik mencapai 91%, sedangkan respons guru memperoleh persentase sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KOMPAQ memperoleh respons positif dari pengguna, baik peserta didik maupun guru. Dari aspek penggunaannya, fitur *QR Code*, video pembelajaran, kuis interaktif, serta materi yang disajikan dalam media memberikan variasi

dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media KOMPAQ memenuhi kriteria kepraktisan untuk digunakan dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban pada kelas IV sekolah dasar.

Kepraktisan media juga terlihat dari meningkatnya persentase respons peserta didik pada uji coba lapangan utama dibandingkan dengan uji coba terbatas, yaitu dari 85% menjadi 91%. Peningkatan respons tersebut terjadi setelah dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan saran validator sebelum pelaksanaan uji coba lapangan utama. Perbaikan yang dilakukan meliputi penambahan contoh kontekstual, penyempurnaan petunjuk penggunaan, penyesuaian ukuran QR Code, serta penambahan permainan edukatif dan video pembelajaran. Penyempurnaan tersebut dilakukan sebagai bagian dari pengembangan produk untuk meningkatkan kualitas penggunaan media oleh peserta didik. Dengan demikian, berdasarkan hasil angket respons pengguna, media KOMPAQ memenuhi kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban.

Ditinjau dari peningkatan hasil belajar, penggunaan media KOMPAQ menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik pada kedua tahap uji coba. Pada uji coba terbatas, rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 52 pada *pretest* menjadi 87 pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,729 yang termasuk kategori tinggi. Sementara itu, pada uji coba lapangan utama, rata-rata nilai meningkat dari 53,57 menjadi 84,28 dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,661 yang termasuk kategori sedang. Perbedaan nilai *N-Gain* pada kedua tahap menunjukkan bahwa besarnya peningkatan hasil belajar berbeda antara uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama. Pada uji coba lapangan utama yang melibatkan 14 peserta didik, peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang berdasarkan nilai *N-Gain*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media KOMPAQ dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini berkaitan dengan karakteristik media KOMPAQ yang memadukan berbagai unsur multimedia dalam proses pembelajaran. Penyajian materi melalui gambar, video, permainan edukatif, dan kuis interaktif memberikan variasi dalam penyampaian informasi serta membantu mengaitkan materi dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu, penggunaan QR Code memberikan akses langsung terhadap berbagai sumber belajar digital yang terdapat dalam media. Karakteristik tersebut sejalan dengan penelitian Aini dan Sunarso (2024) yang mengembangkan media pembelajaran berbantuan QR Code dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta penelitian Rahayu dan Habibah (2025) yang memanfaatkan video berbantuan QR Code dalam pembelajaran. Kedua penelitian tersebut menunjukkan pemanfaatan QR Code sebagai bagian dari media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, KOMPAQ memadukan modul cetak dengan QR Code, video, permainan edukatif, kuis interaktif, dan LKPD kolaboratif pada materi hak dan kewajiban. Perpaduan tersebut memberikan variasi bentuk penyajian dan aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik media yang dikembangkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran KOMPAQ memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis serta menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi hak dan kewajiban. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* pada uji coba lapangan utama yang berada dalam kategori sedang. Berdasarkan karakteristik dan hasil pengujian tersebut, media KOMPAQ dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran KOMPAQ (Kolaboratif Media Pancasila QR Code) pada materi hak dan kewajiban memperoleh tingkat validitas sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Pada aspek kepraktisan, media KOMPAQ memperoleh persentase rata-rata sebesar 89,5% pada uji coba lapangan utama dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, peningkatan hasil belajar pada uji coba lapangan utama ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 53,57 pada *pretest* menjadi 84,28 pada

posttest, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,661 yang termasuk kategori sedang. Ketuntasan belajar mencapai 85,71%, dengan 12 dari 14 peserta didik telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran KOMPAQ dinyatakan sangat valid dan sangat praktis serta menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kategori sedang pada materi hak dan kewajiban. Media KOMPAQ dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, S. Q., & Sunarso, A. (2024). Pengembangan media kartu kuartet berbantuan QR Code mata pelajaran pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 01 Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 915–930. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17159>
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., & Sudiyanto. (2020). Student's view of using digital learning media in classroom activities: A case of public senior high school in Cirebon, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1), 47–54. <https://doi.org/10.23960/jpp.v10.i1.202006>
- Dita, M. A. D. P., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Buku cerita bergambar berbasis Tri Hita Karana sebagai media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 25–39. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.2978
- Hiranmayena, N. P. C., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2025). Pengembangan media UTALA (ular tangga Pancasila) bermuatan kearifan lokal jegog untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 41–55. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v9i1.4864
- Indirayani, A. A. I. R., Sudiana, I. N., & Kristiantari, M. G. R. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar berkearifan lokal tradisi ngayah untuk menstimulasi tumbuh dan berkembangnya karakter profil pelajar Pancasila dimensi bergotong royong. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 194–206. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2290
- Julianti, N. L., Lasmawan, I. W., & Adnyana, P. B. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis higher order thinking skills (HOTS) pada pembelajaran IPA tema Selamatkan Makhluk Hidup kelas VI SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 281–290. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.473
- Maulindah, I. D., Purnama, A., & Khotimah, K. (2025). Development of QR Code-based interactive ludo learning media for teaching Pancasila values to fourth grade students. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 156–165. <https://doi.org/10.21831/jk.v9i2.81772>
- Palupi, D. A. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan e-book menggunakan aplikasi Book Creator berbasis QR Code pada materi ajar siswa sekolah dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Putrie, K. A., Syah, E., Krisdiyanto, W. G., Wulandari, S. Y. C., Fitria, V. D. B., Aprilia, S. S., Sumarna, & Luruks, J. (2025). Peran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan dalam menanamkan kesadaran hukum sejak dini di Ponpes Al Hidayah Depok. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(3), 3896–3905.
- Rahayu, E. S., & Habibah, S. M. (2025). Efektivitas model pembelajaran problem-based learning dengan media video berbantuan QR Code. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(3), 1455–1472. <https://doi.org/10.24256/iqro.v8i3.9279>

- Rijal, M. S., Bakhtiar, M. A., Laili, I., & Damayanti, A. M. (2025). Internalisasi nilai demokrasi Pancasila melalui pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah. *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 10(4), 2819–2835. <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i4.1523>
- Sahari, S., & Wahyudi. (2020). Pengembangan media tata surya berbasis Macromedia Flash sebagai inovasi pembelajaran daring untuk siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 174–183. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14711>
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sari, L. I., Mulyawati, Y., & Mirawati, M. (2023). Development of monopoly media based on QR-Code on the theme of rich my country. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 6(2), 159–170. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v6i2.8044>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development)*. Alfabeta.
- Suryani. (2023). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam memahami konsep hak dan kewajiban. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 75–84.
- UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO.
- Yogi, I. K. N. D., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Media video pembelajaran IPAS berbasis model inkuiri terbimbing materi perubahan wujud zat. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 111–123. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3178