

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar adalah pendidikan yang diselesaikan oleh siswa yang berusia antara 7 sampai 12 tahun. Pendidikan dasar berlangsung selama 6 tahun.<sup>1</sup> Landasan teoritis pendidikan dasar adalah suatu dasar atau pedoman teoritis yang dijadikan titik tolak dalam menjalankan dan mengembangkan praktik pendidikan di tingkat pendidikan dasar yakni dalam jenjang Sekolah Dasar (SD) dan bentuk sekolah lain yang sederajat tersebut sangat penting karena pendidikan merupakan pilar utama terhadap perkembangan manusia dan masyarakat bangsa tertentu. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak.<sup>2</sup>

Prestasi belajar siswa tidak lagi diukur melalui ranking kognitif semata, Akan tetapi, bagaimana sikap (karakter), keterampilan, dan kebermaknaan anak dalam belajar. Belajar adalah tentang apa yang anak “lakukan”, bukan tentang apa yang diingat sebagaimana filosofi dari sang Bapak Pendidikan Indonesia yaitu ngertingrasa-nglakoni. Belajar tidak hanya

---

<sup>1</sup> Marta Mevia, Murjainah, Ayurachmawati. “Pengembangan scrapbook digital yang diberdayakan oleh aplikasi Canva untuk pembelajaran IPS di kelas 5 SD.” *Ilmu pendidikan, penelitian dan pengembangan*, Vol 10, No 2. 2022.

<sup>2</sup> Jatmika. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran. Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Jasmani. Indonesia. 2005.

menguasai konsep ngerti, tapi sampai pada menelaah dan menimbang-nimbang manfaat dan baik buruknya (ngrasa) bahkan sampai pada mengamalkan/mempraktikkan (nglakoni). Kualitas suatu bangsa sangat ditentukan oleh sistem pendidikannya. Dunia pendidikan membutuhkan pengembangan dan kreativitas yang dapat mendukung upaya dalam peningkatan mutu pendidikan.<sup>3</sup> Tercapainya keberhasilan pembelajaran di kelas merupakan salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan, karena kualitas siswa yang terlibat ditunjukkan oleh keberhasilan suatu pembelajaran.<sup>4</sup>

Dalam Trisari, Hardini menyatakan bahwa guru dapat mencapai hasil belajar terbaik dengan memusatkan perhatian pada keterlibatan siswa dalam penggunaan sumber belajar dan memahami karakteristik siswanya.<sup>5</sup> Media untuk pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang beragam, guru dapat memanfaatkannya sebagai bahan untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa.<sup>6</sup>

Matematika merupakan ilmu logika yang membahas tentang konsep-konsep yang berkaitan dengan bilangan besar dan merupakan bagian penting

---

<sup>3</sup> Imam Nuraini, Utama, Sabar Narimo. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar". *JURNAL VARIDIKA*, Vol. 31 No. 2, Desember 2019. 62-71

<sup>4</sup> Muhammad Zaenal Fais, Ikha Listyarini, Ahmad Nashir Tsalatsa. "Pengembangan Media Papin dan Kojja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3 No. 1. 2019.26-30.

<sup>5</sup> Maria Novi Trisari. "Pengembangan Media Kotak Misteri dalam Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *JPGSD*, Vol.11 No. 4. 2023 Hal. 890-902.

<sup>6</sup> Abdul Jalil. "Pengembangan Media Smart Booklet untuk Menumbuh Kembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar". *Jurnal : Guru Kita*, Vol. 7 No. 2. Maret 2023. 3.

dalam kehidupan kita. Matematika berasal dari kata “mathema” dalam bahasa Yunani yang berarti “ilmu pengetahuan” atau “belajar”. Secara umum sama sekali tidak ada alasan untuk tidak menyukai atau takut dengan matematika apabila kita tidak menyukai matematika berarti tidak suka belajar.<sup>7</sup>

Dalam perkembangannya, ilmu hitung sudah seharusnya menjadi ilmu yang paling penting atau penting dalam hal-hal yang harus dipusatkan dalam dunia pendidikan, karena mata pelajaran matematika ini ada dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari. Sifat teoritis matematika adalah bahwa memahaminya membutuhkan konsentrasi dan kesungguhan yang tinggi bahkan menyita waktu yang lama karena matematika penuh dengan simbol-simbol yang terkadang sulit untuk dipahami.<sup>8</sup> Media atau alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mempelajari teori-teori belajar selama proses pembelajaran pada bidang matematika seharusnya dipelajari dan dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas 1 di MI An-Najah, ditemukan beberapa permasalahan pada peserta didik diantaranya mereka yang masih kesulitan dan cenderung lama dalam memahami materi. Banyak siswa yang kurang memperhatikan guru ketika pembelajaran berlangsung dan asik bermain sendiri. Siswa terlihat kurang aktif dan tertarik mengikuti pembelajaran dikarenakan terbatasnya alat peraga/media yang ada didalam kelas. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang tidak dapat dibayangkan dan memerlukan media bantu

---

<sup>7</sup> Yuliana Widiani, Nana Ferolina. “Matematika dan Lingkungan”. *Equation*, Vol. 2 No. 1. Maret, 2019. 40- 45 .

<sup>8</sup> Fatmawati, Novia Ratna Sari, Hanafi. “Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Pada Materi Pola Bilangan”. *JURNAL TULIP*, Vol.11 No.1, 2022. 7-20.

agar siswa lebih mudah mengkonkritkan sesuatu dan materi mudah dipahami. Dalam proses pembelajarannya di kelas guru hanya menggunakan sarana yang telah tersedia dikelas seperti buku LKS, papan tulis, spidol, dan juga benda yang ada disekitarnya saja. Kurangnya media pembelajaran akan membuat peserta didik merasa bosan dan kurang nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang baru harus diperkenalkan kepada peserta didik agar peserta didik merasa lebih nyaman, senang, tertarik belajar sehingga minat belajar matematikanya meningkat.

Sesuai dengan pendapat Nurkholis dalam Shofiya, salah satu cara mendidik peserta didik pada usia pendidikan formal yang terbaik adalah dengan memperkenalkan dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) kepada mereka karena kelak mereka akan menjadi sumber daya manusia dimasa mendatang.<sup>9</sup> *Power point* atau biasa disingkat PPT merupakan media berbasis teknologi. PPT juga termasuk media yang banyak diminati pendidik dan baik untuk dikenalkan pada peserta didik di MI An-Najah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Nuryanti menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point* layak digunakan dalam pembelajaran dan sangat berpengaruh pada minat belajar siswa yang otomatis berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.<sup>10</sup> Namun melihat dari sarana prasarana di MI An-Najah yang belum memadai seperti belum adanya LCD

---

<sup>9</sup> Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, Angga Setiawan. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV". *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1. No. 3 Juli 2022. Hal. 216.

<sup>10</sup> Sri Nuryanti. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Power Point di SD Negeri Inpres 2 Koya Bara". *Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR)* Vol.1, No.6, 2022. 1311-1318

proyektor yang tersedia di kelas, media *power point* ini kurang tepat untuk dijadikan sebagai solusi permasalahan dan diterapkan pada peserta didik.

Selain media *power point*, media video animasi juga menjadi kategori media yang cukup menarik untuk diberikan pada siswa kelas I. Sesuai dengan penelitian Prasong, Kalang, Nurlailah menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi interaktif memiliki kualitas yang baik dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.<sup>11</sup> Akan tetapi, sesuai dengan karakter peserta didik kelas I di MI An-Najah media video animasi ini kurang cocok untuk diberikan. Alasannya ketika proses penayangan yang membutuhkan LCD proyektor agar dapat terlihat dengan jelas namun di kelas belum tersedia dan juga dengan media ini siswa akan bosan jika penayangan dengan durasi yang lama. Akibatnya banyak siswa yang akan ramai sendiri dan pembelajaran menjadi tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Senada dengan penelitian Launin, Nugroho, dan Setiawan bahwa media *game online wordwall* juga dapat mengatasi minat belajar siswa. Dalam penelitiannya terbukti terdapat pengaruh media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa.<sup>12</sup> Media ini dapat memudahkan pendidik dalam pembelajaran karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Namun media ini memiliki beberapa kekurangan yaitu, di MI An-Najah belum terdapat Lab.Komputer yang bisa digunakan untuk mengakses media *game*

---

<sup>11</sup> Fauzia Prasong, Faizan Kalang, Nurlailah. "Pengembangan Media Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Membaca dengan Tema Kegemaranku Pada Siswa Kelas 1 MIS Al-Fitrah Oesapa". *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, Vol. 3 No. 1. 2022, hal. 276-280.

<sup>12</sup> Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, Angga Setiawan. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV". *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1. No. 3 Juli 2022. 216.

*wordwall* ini. Selain itu walaupun media ini dapat diakses dimana saja dengan menggunakan *handphone*, akan tetapi di madrasah ini terdapat larangan membawa *handphone* ke sekolah dan juga media ini dalam mengaksesnya secara *online* sehingga membutuhkan jaringan *Wi-Fi*/kuota internet.

Berdasarkan pemaparan solusi beberapa media diatas maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai untuk menyelesaikan masalah belajar yang ada pada MI An-Najah. Peneliti merasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan dapat menarik minat belajar peserta didik berupa *smart box* yang berisi tentang materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran inovatif merupakan salah satu kunci utama dalam berhasilnya proses pembelajaran karena media dapat memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik lebih hidup sehingga proses pembelajaran matematika di kelas akan lebih bermakna dan menyenangkan. *Smart box* ini dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran secara langsung sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan dimana hal tersebut nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diharapkan.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Saraswati, dan Kurniawati menunjukkan bahwa hasil validasi pada pengembangan media *claws box* ini memiliki tingkat kevalidan yang sedang. Media *claws box* ini valid digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang dan bangun datar untuk siswa kelas II.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Elis Indah Saraswati, Rikke Kurniawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Claws Box Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Dan Bangun Datar Di Kelas II SDN Plumbungan". *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, Mei 2022.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutiaah, Sinensis, dan Rofiqoh dapat disimpulkan bahwa dengan pengembangan media pembelajaran EBOP (*Explosions Box of Physics*) tersebut berpengaruh terhadap minat belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak di gunakan untuk pembelajaran IPA pada materi gerak jatuh bebas.<sup>14</sup>

Dilain itu penelitian yang dilakukan oleh Sukaryanti, Murjainah, dan Syaflin menyatakan bahwa media kotak pintar pada dinyatakan valid dan praktis dan memiliki nilai potensi yang cukup baik dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media kotak pintar ini cocok untuk diterapkan dengan materi keragaman rumah adat di Indonesia.<sup>15</sup>

Berdasarkan paparan dari beberapa peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *smart box* dapat memberikan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran. Sejalan dengan kebiasaan pendidik dalam sebuah pembelajaran yang hanya memanfaatkan papan tulis sebagai media dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik cenderung cepat bosan dan sulit memahami materi matematika sehingga media *smart box* ini memungkinkan untuk mendukung proses pembelajaran. Media *smart box* menyajikan rumus materi Matematika dengan praktis, menarik, mudah dipahami dan berinovasi. Keunggulan media pembelajaran *smart box* yang peneliti kembangkan adalah memberikan praktik berhitung dengan mudah

---

<sup>14</sup> Ana Septiani Mutiaah , Arini Rosa Sinensis, Siti Anisatur Rofiqoh. “Pengembangan Media Pembelajaran EBOP (Explosions Box of Physics) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, Vol.3 No. 2. 2022. 37-44

<sup>15</sup> Ayu Sukaryanti, Murjainah, Sylvia Lara Syaflin. “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD”. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, Vol .7 No. 1, Januari 2023.

kepada peserta didik, peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara langsung dengan menyenangkan.

Selain fungsi utamanya sebagai alat atau media yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi, media ini juga berfungsi untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal sekaligus membantu pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan ulasan di atas maka peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Minat Belajar dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas I MI An-Najah Joho Wates”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan kedalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *smart box* pada mata pembelajaran matematika domain bilangan pada siswa kelas I di MI An-Najah Joho Wates?
2. Bagaimana kelayakan media *smart box* pada mata pembelajaran matematika elemen bilangan pada siswa kelas I di MI An-Najah Joho Wates?
3. Bagaimana keefektifan media *smart box* pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I di MI An-Najah Joho Wates?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berikut adalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *smart box* pada mata pembelajaran matematika domain bilangan pada siswa kelas I di MI An-Najah Joho Wates.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media *smart box* pada mata pembelajaran matematika elemen bilangan pada siswa kelas I di MI An-Najah Joho Wates.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *smart box* pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas I di MI An-Najah Joho Wates.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk merupakan deskripsi tentang suatu produk yang akan dibuat. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *smart box*. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media *smart box* yang dikembangkan memuat materi pada kurikulum merdeka fase A tentang mata pelajaran matematika materi elemen bilangan untuk peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah kelas I.
2. Model media *smart box* berbentuk bangun ruang balok dengan ukuran 40cm x 40cm x 50cm dan pada masing-masing sisi balok terdapat materi matematika elemen bilangan pada kelas 1.

3. Media *smart box* ini dalam setiap sisinya menampilkan materi penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20, menghitung maju dan mundur, serta nilai tempat bilangan.
4. Media *smart box* ini didesain dengan bahan kayu (triplek) sehingga kokoh, tahan lama.
5. Media *smart box* didesain dengan *cover* atau dilapisi dengan kertas stiker dengan warna *full colour*.
6. Media *smart box* dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas.
7. Media ini akan didesain semenarik mungkin sehingga dapat membuat peserta didik merasa senang ketika belajar dan mudah untuk memahami materi.
8. Media *smart box* ini dapat digunakan siswa secara mandiri ataupun bersama pendamping (pendidik).

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media *smart box* merupakan usaha untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Pada media yang dikembangkan ini memiliki peran yang sangat penting untuk suatu penelitian. Penelitian ini dalam pengembangan media *smart box* dalam proses pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang terdapat dalam pembelajaran matematika. Pengembangan media pembelajaran *smart box* dapat membantu peserta didik membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan mendapatkan pengalaman yang menarik saat proses pembelajaran. Pengembangan media ini diharapkan menumbuhkan minat belajar siswa dan keaktifan pada peserta

didik dalam pembelajaran matematika. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan juga dapat membantu guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dan menciptakan suasana kelas menjadi lebih efektif dan kreatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dilihat bahwa pentingnya penelitian dan pengembangan media *smart box* dalam pembelajaran matematika sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

- a. Menumbuhkan minat peserta didik untuk dapat belajar dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.
- b. Mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.
- c. Memotivasi peserta didik makin semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

- a. Media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan suatu proses belajar mengajar di dalam kelas serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Menambah wawasan pendidik mengenai variasi media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah selaku lokasi penelitian dan pengembangan.
- b. Dengan adanya media pembelajaran *smart box* diharapkan dapat menjadi motivasi bagi pihak sekolah untuk menjadikan acuan kebutuhan media dalam proses pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti

- a. Dapat mengetahui dan mengimplementasikan secara langsung pengembangan media *smart box* pada mata pelajaran Matematika di kelas 1 SD/MI serta dapat dijadikan masukan bagi peneliti.
- b. Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam hal pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan sehingga bermanfaat dalam proses pembelajaran.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini perlu adanya asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang dapat diselesaikan dengan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran. Dengan ini terdapat asumsi dan keterbatasan penelitian & pengembangan sebagai berikut ini :

1. Asumsi dari penelitian ini adalah media *smart box* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di MI An-Najah Joho Wates. *Smart box* ini mampu membangkitkan minat belajar siswa, mengurangi rasa bosan saat mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa aktif saat kegiatan pembelajaran dan membantu siswa untuk memahami materi dengan baik. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga memudahkan proses belajar mengajar di kelas.
2. Keterbatasan dari pengembangan media *smart box* ini adalah terletak pada karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika siswa kelas I di MI An-Najah Joho Wates.

Pembuatan produk dalam penelitian ini juga membutuhkan waktu yang cukup lama karena pembuatan setiap item memiliki bentuk yang berbeda-beda.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Sukaryanti, Murjainah, Sylvia Lara Syaflin dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD”. Tujuan dari studi pengembangan ini adalah untuk menghasilkan *smart box* keberagaman Indonesia yang valid dan praktis dari rumah adat yang berpotensi berdampak pada siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 31. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes prestasi akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keragaman lingkungan belajar kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti Indonesia untuk siswa kelas IV SD berdasarkan penilaian validasi yang diperoleh misalnya. 3 orang dosen yang dinilai pada semua aspek yaitu, struktur, isi dan bahasa. 87,7%, Keanekaragaman terbukti praktis berdasarkan survei siswa, rata-rata 88,7% di kelas I dan 96,7% di kelas I memenangkan si kecil. pada fase kelompok dan lingkungan belajar kotak pintar keragaman yang

dikembangkan Indonesia untuk siswa kelas IV SD yang dampak efektif atau potensialnya meningkat sebesar 80,3 persen. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan keragaman lingkungan pembelajaran kotak cerdas untuk siswa kelas IV SD di Indonesia telah terbukti valid, layak dan berpotensi berdampak.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Produk yang dikembangkan sama-sama media *smart box*/kotak pintar.
- b. Sama-sama melakukan penelitian pada jenjang SD/MI.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Perbedaannya terletak pada materi dalam media pembelajaran.
  - b. Sasaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Ayu Sukaryanti, dkk adalah siswa kelas IV sedangkan penelitian ini siswa kelas I.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Adiyah Yuliasri, Rohyana Fitriani, dan Baiq Shofa Ilhami yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *smart box* dan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Desain pengembangan disederhanakan menjadi 6 langkah, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan bentuk awal produk, (4) ujicoba terbatas, (5) revisi produk, (6) ujicoba lapangan. Subjek uji coba lapangan adalah 15 orang

anak. Pengumpulan data menggunakan validitas *expert judgment* dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan skala lima. Hasil penelitian menunjukkan media *smart box* dari materi dan tampilan menurut ahli (*expert judgment*) berkategori “baik” dan tampilan media berkategori “sangat baik”. Terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah media *smart box* hasil yaitu 41% mulai berkembang sebelum menggunakan media *smart box* dan sesudah menggunakan diperoleh hasil 80,4% berkembang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *smart box* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sama-sama mengembangkan produk berupa media *smart box*.
- b. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D).

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif.
  - b. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada peserta didik usia 5-6 tahun.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Feri Tirtoni, Fidaus Su’udiyah, dan Joko Susilo yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Exploding Box* Berbasis *Deep Dialogue Critical Thinking* Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0”. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) menguji kevalidan media *smart exploding box* berbasis *deep dialogue critical*

*thinking* beserta perangkatnya (silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), buku ajar PKn berbasis *deep dialogue critical thinking*, dan tes hasil belajar (THB)); (2) Mengukur tingkat aktivitas siswa melalui penggunaan media tersebut; (3) Mengukur kemampuan berfikir kritis siswa setelah penggunaan media tersebut, dan (4) mengukur respon minat siswa setelah penggunaan media tersebut. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan Plomp (dalam Khabibah, 2006) yang terdiri dari: (1) Investigasi awal, (2) Desain, (3) Realisasi/konstruksi, (4) Pengujian, Evaluasi, dan Revisi, (5) Implementasi. Dari hasil dan pembahasan pada bagian di atas, disimpulkan bahwa, media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini termasuk dalam kategori valid, dimana hasil kevalidan ahli media mendapatkan skor 25 (baik) dan ahli materi mendapatkan skor 24 (baik). Berdasarkan hasil uji coba pada pertemuan ke-1 dan ke-2 yang telah dilaksanakan pada penelitian ini ditemukan sebuah data baru bahwa penggunaan media ini pada mata pelajaran PKn pada kelas V SDN Ketajen I Sidoarjo menunjukkan bahwa hasil rerata persentase capaian aktivitas siswa satu kelas (7 aspek amatan selama 2 pertemuan) sangat tinggi, yaitu sejumlah 84%. Kemudian data hasil TKBK sebesar 81,15 (tuntas). Selain itu, media ini juga mendapatkan respon minat siswa yang baik, yaitu pada pertemuan terakhir (ke-2) mendapatkan skor *attention* (perhatian) sebesar 17,5 (sangat baik), *convidence* (keyakinan) sebesar 11,0 (baik), *satisfaction* (kepuasan) sebesar 7,0 (cukup), dan *relevance* (keterkaitan) sebesar 8 (cukup).

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D).
- b. Sama-sama melakukan penelitian pada jenjang SD/MI.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sasaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Feri Tirtoni, dkk adalah peserta didik kelas V.
  - b. Penelitian yang dilakukan Feri Tirtoni, dkk berjenis penelitian pengembangan Plomp
  - c. Penelitian pengembangan ini mengembangkan media disertai perangkat pendamping.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Septiani Mutiaah, Arini Rosa Sinensis, dan Siti Anisatur Rofiqoh yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran EBOP (*Explosions Box of Physics*) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengembangkan dan menghasilkan media EBOP (*Explosions Box of Physics*) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Gerak Jatuh Bebas di SMA kelas X; 2) Mengetahui kelayakan media EBOP (*Explosions Box of Physics*) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Gerak Jatuh Bebas di SMA kelas X. Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian

ini adalah dua validator ahli media dan 2 validator ahli materi serta peserta didik kelas X IPA 2 tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 34 siswa. Teknik mengumpulkan data menggunakan lembar penilaian ahli media dan ahli materi serta angket minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran EBOP (*Explosions Box of Physics*) layak digunakan untuk pembelajaran gerak jatuh bebas, nilai validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 0,88 kategori tinggi dan nilai validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 0,85 kategori validasi tinggi; 2) Hasil peningkatan minat belajar siswa menggunakan rumus N-Gain dengan nilai sebesar 0,32 yang menunjukkan kategori sedang.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D).
- b. Sama-sama mengembangkan media untuk meningkatkan minat belajar

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sasaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Ana Septiani Mutiaah, dkk adalah peserta didik kelas X SMA.
  - b. Materi yang digunakan untuk mengembangkan media adalah mata pelajaran IPA, sedang penelitian ini mata pelajaran matematika.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Meilanda, Satinem, Elya Rosalina yang berjudul “Pengembangan Media *Magic Box* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuklinggau” bertujuan untuk

dapat mengembangkan media *magic box* dalam pembelajaran Matematika untuk siswa kelas III SDN 13 Lubuklinggau dan menghasilkan media yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah Research and Development menggunakan model pengembangan 4D. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 13 Lubuklinggau yang berjumlah 11 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan kuesioner. Berdasarkan hasil validitas uji tiga validator yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media, skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,27 dengan kategori sangat valid. Sementara hasilnya diperoleh dari uji praktikalitas pendidik dan siswa dengan keseluruhan skor rata-rata sebesar 95,31% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *magic box* telah memenuhi kategori valid dan praktis serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika bagi siswa kelas III sekolah dasar.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D).
- b. Sama-sama melakukan penelitian pada jenjang SD/MI.
- c. Sama-sama melakukan pengembangan media pada mata pelajaran Matematika.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sasaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Indah Meilanda, dkk adalah peserta didik kelas III.
  - b. Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Indah adalah model 4D, sedangkan penelitian ini dengan model ADDIE.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aminah dan Eka Yusnaldi yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah” bertujuan untuk mengembangkan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V MIS Rantau Panjang yang layak ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah 22 siswa kelas V MIS Rantau Panjang. Instrumen pengumpulan data adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar angket guru, lembar angket siswa, pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji kevalidan, uji kepraktisan, uji keefektifan media pembelajaran. Hasil data kevalidan media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil penilaian validasi media oleh ahli yang memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori ”sangat valid”, validasi materi sebesar 94% dengan kategori ”sangat valid”. Hasil data kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket guru yang memperoleh persentase 100% dengan kategori ”sangat praktis” dan hasil penilaian angket respon siswa yang memperoleh persentase 100% dengan

kategori "sangat praktis". Hasil data keefektifan media pembelajaran dilihat dari peningkatan signifikan pada analisis N-gain dengan perolehan rata-rata 0,85 dengan kategori tinggi dan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D).
- b. Sama-sama melakukan penelitian pada jenjang SD/MI.
- c. Produk yang dikembangkan sama-sama media *smart box*.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Materi yang digunakan untuk mengembangkan media adalah mata pelajaran IPS, sedang yang peneliti kembangkan ini mata pelajaran matematika.
  - b. Variabel Y pada judul diatas adalah hasil belajar, sedangkan yang peneliti kembangkan menggunakan variabel minat belajar.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Indah Saraswati dan Rikke Kurniawati yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Claws Box* Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang dan Bangun Datar di Kelas II SDN Plumbungan" bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Claws Box* yang menarik di SDN Plumbungan Sukodono Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Metode yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi pengembangan materi dan validasi pengembangan media pengembangan serta validasi pengembangan RPP. Analisis data menggunakan kualitatif deskriptif.. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari tiga tahapan yakni: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*) dan Pengembangan (*Development*). Hasil penilaian dari validator ahli materi menunjukkan presentase skor 87% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Sedangkan hasil penilaian media yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi oleh validator ahli media dengan presentase skor 81% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Serta hasil penilaian dari validator ahli RPP menunjukkan presentase skor 75% yang dikategorikan ”Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media *Claws Box* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sama-sama menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D).
- b. Sama-sama melakukan penelitian pada jenjang SD/MI.

Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sasaran dalam penelitian yang dilakukan oleh Elis Indah Saraswati dan Rikke Kurniawati adalah peserta didik kelas II.
- b. Materi yang digunakan Elis dan Rikke adalah materi matematika (bangun ruang dan bangun datar).

## H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi penelitian dan pengembangan. Sesuai dengan judul yaitu “Pengembangan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Minat Belajar dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas I MI An-Najah Joho Wates“. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan secara terencana oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan tujuan untuk mendukung dan memperjelas proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan minat mereka untuk belajar, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

### 2. Media *Smart Box*

Media *smart box* merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk kotak atau kubus yang ketika dibuka, menampilkan gambar dan materi di keempat sisi atau lapisan kotaknya, yang disesuaikan dengan subjek atau tema pelajaran. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajari.

### 3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika ialah suatu proses yang melibatkan kegiatan terstruktur dan terencana di mana siswa berinteraksi dengan materi, instruktur, dan sumber daya pembelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam konsep-konsep matematika. Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur, pola, angka, dan hubungan di antara mereka melalui konsep-konsep seperti bilangan, geometri, aljabar, dan statistik. Pembelajaran matematika dalam penelitian ini berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan yang banyaknya sampai 20, menghitung maju dan mundur, serta nilai tempat bilangan.

### 4. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu konsep yang menggambarkan ketertarikan, motivasi, dan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran atau pendidikan. Minat belajar diukur melalui indikator-indikator spesifik seperti perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, dan perhatian siswa. Minat belajar dikatakan meningkat jika terdapat peningkatan yang signifikan dalam skor yang diperoleh peserta didik antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada indikator-indikator minat belajar. Jika skor *posttest* pada indikator-indikator tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan skor *pretest*, maka minat belajar dikatakan meningkat.