

**PENGARUH MEDIA *SMART BOX* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
DI SD NEGERI 106817 SIDODADI
T.A 2023/2024**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Penggunaan Media *Smart Box* pada materi Makhluk Hidup dikelas III SDN 106817 Sidodadi, 2) peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media *Smart Box* pada materi Makhluk Hidup dikelas III SDN 106817 Sidodadi. Penelitian ini menggunakan metode (*Quasi Eksperimen Design*) dan desain yang digunakan *Nonequivalent Control Group Desain*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 106817 Sidodadi dengan jumlah 40 orang. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas IIIA tidak diberikan perlakuan yaitu menggunakan media buku pelajaran dan kelas IIIB diberi perlakuan yaitu menggunakan media *Smart box*. Teknik analisis data menggunakan bantuan Microsoft Excel. Pengumpulan data dalam penelitian ini diambil dengan cara angket. Setelah data terkumpul dilakukan perhitungan statistik uji independen antara dua faktor untuk kelas eksperimen (media smart box) dan kelas kontrol (tanpa media smart box). Selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis statistik yaitu uji hipotesis. 1) Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi makhluk hidup dengan menggunakan media smart box pada siswa kelas III memperoleh nilai rata-rata minat 79,68 masuk kategori baik. 2) Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi makhluk hidup tanpa menggunakan media smart box pada siswa kelas III memperoleh nilai rata-rata 63,62 masuk kategori cukup baik. 3) Ada pengaruh signifikan dengan menggunakan media smart box terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA materi makhluk hidup di kelas III SD Negeri 106817 Sidodadi T.A 2023/2024.

Kata kunci : Minat Belajar, Media *Smart Box*, Makhluk Hidup

**THE EFFECT OF SMART BOX MEDIA ON INTEREST
STUDENT LEARNING IN SCIENCE SUBJECTS AT STATE
PRIMARY SCHOOL 106817 SIDODADI
T.A 2023/2024**

ABSTRACT

This research aims to determine 1) the use of Smart Box media in Living Creatures material in class III at SDN 106817 Sidodadi, 2) increasing students' interest in learning by using Smart Box media in Living Creatures material in class III at SDN 106817 Sidodadi. This research uses the method (Quasi Experimental Design) and the design used is Nonequivalent Control Group Design. The population used in this research was class III students at SD Negeri 106817 Sidodadi with a total of 40 people. The research sample was taken using purposive sampling technique. Class IIIA was not given treatment, namely using textbook media and class IIIB was given treatment, namely using Smart box media. Data analysis techniques use Microsoft Excel. Data collection in this research was taken by means of a questionnaire. After the data was collected, independent test statistics were calculated between the two factors for the experimental class (smart box media) and the control class (without smart box media). Next, it is analyzed using statistical analysis techniques, namely hypothesis testing. 1) Students' interest in learning in science subjects regarding living things using smart box media in class III students obtained an average interest score of 79.68 in the good category. 2) Students' interest in learning in natural science subjects regarding living things without using smart box media in class III students obtained an average score of 63.62 in the quite good category. 3) There is a significant influence using smart box media on students' interest in learning science subjects regarding living things in class III at SD Negeri 106817 Sidodadi T.A 2023/2024.

Keywords: Interest in Learning, Smart Box Media, Living Things