

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Karangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Arti belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Defenisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut Ihsana (2017:4) “Belajar adalah suatu aktifitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tau menjadi tau, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil optimal”.

Sementara itu menurut Hilgrad (2020:128) pengertian belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi. Belajar juga Berkaitan dengan suatu aktifitas atau kegiatan untuk menguasai suatu hal yang dapat termaksud pengetahuan dan keterampilan. Menurut (Slamote 2018:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan, dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa yang diwujudkan dalam perubahan tingkah laku individu.

##### **2.1.2 Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Dari proses pembelajaran

itu akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang langsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Menurut Rusman dalam (Rosmita 2020:15) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Menurut (Yolandasari, 2020:17) pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat kita jelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif, dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara. Gerlach (2016:4) menyatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, Keterampilan tau sikap”. Daryanto (2017:4) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran”. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memberi perangsang bagi peserta didik dalam proses belajar.

#### **2.1.4 Media *Smart Box***

*Smart Box* menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah kotak pintar. Kotak pintar merupakan salah satu media sebagai tempat belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar siswa, media *Smart Box* terbuat dari kardus bekas yang mudah ditemui jika dibuka terdapat 4 sisi yang bisa digunakan untuk memaparkan materi kepada siswa agar dapat dimengerti *Smart Box* juga merupakan alat membantu siswa agar lebih mudah belajar dan memahami materi yang telah diajarkan sesuai dengan standart. Media pembelajaran *Smart Box* adalah media pembelajaran yang memuat suatu materi kelas rendah dengan kemasan menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik (Tiara, 2024:66).

#### **2.1.5 Manfaat *Smart Box***

Media *Smart Box* dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukasi (APE). APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Sugianto dalam makalah workshop). Adapun manfaat dari *Smart Box* adalah:

- a) Untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan peserta didik
- b) Mendorong aktivitas dan kreatifitas siswa melalui *Smart Box*
- c) Mengandung nilai pendidikan
- d) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
- e) Meningkatkan minat belajar peserta didik

#### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan *Smart Box***

Menurut (Purnama sari 2021) Kelebihan dari media *Smart Box* adalah:

- a. Lebih menarik dan memotivasi siswa karena tampilan gambar dan warnanya
- b. *Smart box* mudah dipahami, mempersingkat dan memudahkan peneliti atau guru dalam menjelaskan materi
- c. *Smart box* mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak secara lebih optimal karena media ini dapat melatih daya ingat dan daya fikir anak dalam memecahkan masalah dan terdapat proses belajar sambil bermain yang menyenangkan.

- d. Media *smart box* dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena tampilan gambar dan warnanya serta melibatkan anak untuk menggunakannya secara langsung.
- e. Tampilan gambar dan warna yang menarik serta mengkombinasikan belajar sambil bermain dapat menarik perhatian peserta didik

Smart Box juga memiliki kelemahan yakni, penggunaan smart box memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya dan cenderung susah dibawa kemana-mana karena bentuk yang cukup besar.

### **2.1.7 Langkah-langkah Membuat Media *Smart Box***

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Maka ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam pemeliharaan media yang baik menurut (Muallid 2018:9-10) adalah sebagai berikut:

- a. Sesuaikan dengan materi pembelajaran
- b. Praktis, luwes, bertahan
- c. Mampu dan terampil menggunakan media
- d. Disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak.
- e. Ketersediaan alat dan bahan.

### **2.1.8 Minat**

#### **2.1.8.1 Pengertian Minat Belajar**

Minat menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan, karena minat yang muncul dalam diri seseorang akan memunculkan perhatian untuk menjalankan suatu kegiatan dengan bersemangat dalam proses pembelajaran. Minat menjadi motor penggerak proses pembelajaran guna tercapainya tujuan yang diinginkan, jika tidak ada minat maka tujuan kesulitan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Menurut Basuki,dkk (2016:190) “Minat adalah keinginan yang terbentuk melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, konsep dan keterampilan, untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penguasaan”. Sedangkan berdasarkan defenisi oprasional minat adalah keinginan-tahuan seseorang tentang keadaan suatu objek.

Menurut Djali (2017:51) mengatakan bahwa “Minat dapat diekpresikan melalui pernyataan yang mengwujudkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui pertisipasi dalam suatu aktifitas. Artinya, minat harus dipandang sebagai sesuatu yang sadar, karenanya minat merupakan aspek sikologis seseorang untuk menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorong yang yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tertentu. Beberapa pengertian minta dan belajar tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian dan ketertarikan terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar yang sedang ia lakukan. Dengan demikian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecenderungan seseorang dalam memusatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran IPA.

Minat memberikan pengaruh besar terhadap pembelajaran, sebab jika materi pembelajaran, situasi belajar, dan fasilitas tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tersebut tidak bisa belajar dengan sebaik mungkin, hal ini dikarenakan tidak ada daya tarik yang diperoleh siswa tersebut. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat merancang dan mengelolah pembelajaran IPA agar materi pembelajaran, situasi belajar, dan fasilitas sesuai dengan minat yang dimiliki siswa sehingga minat belajar siswa pada pelajaran IPA akan terus meningkat.

Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan belajar, maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Nurhasanah & sobandi:2016). Menurut nursya (2019) minat belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu karena ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan termasuk belajar .Minat belajar memiliki kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar sebab seseorang beraktivitas tergantung

minatnya(Asiyah dkk, 2020).

### **2.1.8.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Slameto (2016:54) menyatakan bahwa, “Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal”.

#### **1. Faktor Internal**

Faktor-faktor jasmani adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu, keadaan jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktifitas seseorang, kondisi fisik yang sehat dan akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kedewasaan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Faktor kelelahan meliputi seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani adalah kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat minat belajar siswa yang maksimal, dan kelelahan rohani adalah perasaan atau hati yang sedang ditimpah banyak masalah yang menghambat minat belajar siswa.

#### **2. Faktor Eksternal**

##### **a. Faktor Keluarga**

Lingkungan ini sangat mempengaruhi cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan.

##### **b. Faktor Sekolah**

Faktor sekolah, yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pembelajaran di atas ukuran.

##### **c. Faktor Masyarakat**

Faktor masyarakat mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

### 2.1.9 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah satu mata pelajaran di sekolah dasar (SD) yang dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Menurut Samidi (2016:4) “Ilmu Pengetahuan Alam adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu diman obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapampun dan dimanapun:.

Menurut Jufri (2017:132) “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam menarik untuk dikaji, bermanfaat, selalu berkembang, dan berlaku global”. Menurut Ahmad Susanto (2016:165) “IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di indonesia, termasuk jenjang sekolah dasar”.

Pendapat ahli tersebut peneliti dapat menyimpulkan IPA adalah mata pelajaran yang berorientasi pada fakta, prinsip, generalisasi, hukum, teori tentang alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum.

#### 2.1.9.1 Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk memahami konsep-konsep IPA dengan benar sesuai *consensus* ilmiah dan bisa menjawab persoalan-persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Banyak cara yang dapat guru lakukan untuk membantu pemahaman konsep siswa, salah satu contoh yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan mempraktekkan secara langsung materi yang akan di pelajari oleh siswa. Hal ini disesuaikan pernyataan (Sulistyorini,2017:15) sebagai berikut: (2) memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah; (3) memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapainya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA unuruk siswa Sekolah Dasar dengan mempraktekkan secara langsung, agar siswa mudah memahami konsep-konsep dalam IPA. Seperti melakukan percobaan atau eksperimen yang melibatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

### 2.1.9.2 Materi Pembelajaran

Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan penelitian ini, yakni:

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami hubungan sesama makhluk hidup dan antara makhluk hidup lingkungannya.	Mengidentifikasi beberapa jenis hubungan khas (simbiosis) dan hubungan “makan di makan”
	Mendiskripsikan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

### 2.1.9.3 Uraian Materi

#### 1. Makhluk Hidup



**Gambar 2.1 Makhluk Hidup**

Makhluk hidup adalah suatu organisme yang dapat mempertahankan dirinya dari berbagai bentuk perubahan lingkungan dan dapat berkembang biak untuk melestarikan jenisnya. Pengertian makhluk hidup adalah makhluk dengan ciri-ciri kehidupan, seperti bernapas, bergerak, dan berkembang biak. Contohnya,

pohon jambu yang berbuah, burung yang terbang di langit, ikan yang berenang di danau, hingga manusia yang bernapas dan berjalan,



**Gambar 2.2 benda-benda mati**

Sementara benda mati adalah benda-benda yang tak hidup, misalnya meja, kursi, pulpen, tas, buku, jam, sepeda dan lainnya. Mereka bukan makhluk hidup karena tidak memiliki ciri-ciri dari makhluk hidup. Pengertian lain dari makhluk hidup adalah makhluk yang mempunyai ciri-ciri utama yaitu berevolusi atau mengalami perubahan dalam bentuk hidup. Selain itu, makhluk hidup juga merupakan makhluk yang mampu menerima rangsangan seperti rangsangan suara, sentuhan, dan lainnya. Jenis-jenis Makhluk Hidup adalah Manusia, Hewan, Tumbuhan

## **2. Ciri-ciri Makhluk Hidup**

Manusia, hewan, dan tumbuhan adalah contoh makhluk hidup. Mengapa manusia, hewan, dan tumbuhan disebut makhluk hidup? Karena manusia, hewan, dan tumbuhan memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh makhluk hidup. Apa saja ciri-cirinya?

### **a. Bernafas**

Sebagai makhluk yang dikatakan hidup, tentu saja makhluk hidup itu bernafas. Bernafas artinya menghirup udara berupa oksigen dan mengeluarkan udara berupa karbondioksida. Jika ada makhluk hidup yang tidak bernafas artinya mati.

Manusia bernafas menggunakan paru-paru. Tumbuhan bernafas melalui mulut daun atau yang disebut dengan stomata. Tumbuhan akan menghirup oksigen pada waktu siang hari dan mengeluarkan karbondioksida pada saat malam hari, oleh sebab itu sebaiknya kita tidak berada di bawah pohon pada saat malam hari, karena pada saat malam hari tumbuhan mengeluarkan karbondioksida.

Hewan juga bernafas menghirup oksigen dan karbondioksida, hanya saja hewan memiliki banyak macam alat pernafasan. Ada yang bernafas menggunakan paru-paru contohnya adalah sapi, dan kambing. Ada yang bernafas menggunakan insang contohnya adalah ikan. Ada yang bernafas menggunakan kulit yaitu cacing. Ada yang bernafas menggunakan paru-paru dan pundi-pundi udara yaitu burung.

b. Bergerak

Ciri makhluk hidup selanjutnya adalah bergerak. Makhluk hidup bergerak untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Manusia bergerak dengan anggota tubuhnya, kaki untuk berjalan, tangan untuk makan, menulis, mandi, dan lain sebagainya, sedangkan hewan bergerak sesuai dengan kondisi tubuhnya. Hewan yang memiliki kaki akan bergerak menggunakan kakinya, contohnya adalah kelinci, dan kuda. Hewan yang tidak mempunyai kaki akan bergerak dengan perut atau sayapnya. Contoh hewan yang bergerak menggunakan perut adalah cacing dan ular, cacing dan ular bergerak menggunakan sayap adalah burung, saat di udara burung menggunakan sayapnya untuk dapat terbang.

Bagaimana tumbuhan bergerak? Apakah tumbuhan juga berjalan atau berpindah tempat? Tidak, tumbuhan bergerak dengan mengikuti datangnya sinar matahari. Karena tumbuhan memerlukan sinar matahari untuk makanannya, tumbuhan akan bergerak ke arah sinar matahari.

c. Tumbuh dan berkembang

Saat lahir berat kita hanya 3kg dan tubuh kita sangat kecil, saat lahir kita juga tidak bisa apa-apa kita hanya bisa minum, tidur, dan menangis. Berbeda halnya dengan sekarang. Coba bandingkan berat mu saat lahir dulu dengan sekarang, apakah sama atau berbeda.

Perbedaan berat tubuh, besar tubuh, dan tinggi tubuh pada manusia menunjukkan bahwa manusia mengalami pertumbuhan. Pertumbuhan manusia diimbangi dengan perkembangan kemampuan manusia, setiap kita beranjak semakin besar, maka kemampuan juga semakin bertambah. Bagaimana hewan dan tumbuhan tumbuh? Coba amati gambar berikut.

Hewan tumbuh dari kecil sampai dewasa sama seperti manusia, hewan ada yang dilahirkan atau di tetaskan dari telur. Namun perbedaan hewan dan manusia terletak pada perkembangannya, hewan kecil sudah bisa melakukan aktivitas seperti induknya, sedangkan manusia tidak bisa, harus sampai tahapan atau usai tertentu.

Tanaman kacang hijau tumbuh dari biji, biji yang ditanam beberapa saat kemudian akan tumbuh akar, akar tersebut tumbuh bersamaan dengan tumbuhnya batang, kemudian disusul dengan tumbuhnya daun.

d. Berkembang biak

Makhluk hidup berkembang biak untuk melestarikan jenisnya agar tidak punah. Manusia berkembang biak dengan cara melahirkan, sebelum melahirkan manusia mengandung janin didalam perut ibu selama kurang lebih 9 bulan. Setelah 9 bulan ada kandungan, barulah janin tersebut lahir dan menjadi bayi.

Hewan berkembang biak dengan 3 cara, yaitu beranak, bertelur, dan bertelur beranak. Hewan yang antara lain adalah sapi, kambing, dan kelinci. Hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur antara lain ayam, ikan, dan bebek. Selain beranak dan bertelur, ada hewan yang berkembang biak dengan bertelur dan juga beranak. Contoh hewan yang bertelur dan juga beranak adalah ikan pari, buaya, dan ular sanca.

Tumbuhan berkembangbiak dengan cara kawin dan tak kawin. Tumbuhan yang berkembang biak dengan cara kawin tersebut dengan generative tubuhan generative umumnya memiliki alat kelamin jantan yaitu benang sari dan alat kelamin betina.

e. Memerlukan makan dan minum

Makhluk hidup membutuhkan makanan untuk tetap bertahan hidup. Manusia, dan hewan membutuhkan makan dan minum untuk kelangsungan hidupnya. Tumbuhan dapat membuat makanan sendiri dengan cara fotosintesis akan diedarkan ke seluruh bagian tumbuhan.

f. Peka Terhadap Rangsangan

Contoh rangsangan pada makhluk hidup pupil mata manusia akan mengecil dan secara spontan, biasanya kita akan menutup mata kita saat menerima rangsangan berupa sinar matahari yang terlalu terang dan menyilaukan, Contoh rangsangan pada tumbuhan daun putri malu akan segera menutup daunnya saat mendapatkan rangsangan berupa sentuhan, dan contoh rangsangan pada hewan landak dan kaki seribu akan menggulung bendannya jika disentuh.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir ini bermula dari adanya masalah terhadap minat belajar di SD 106817 sidodadi masih tergolong rendah. Minat merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena minat merupakan kecenderungan yang tepat selalu disertai dengan rasa nyaman. Dari hasil observasi awal, rendahnya minat siswa pada mata pelajaran IPA dikarenakan pada umumnya siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran IPA itu sulit. Hal ini disebabkan juga oleh cara mengajar guru dikelas, cara mengajar yang monoton dan media yang digunakan kurang menarik menyebabkan siswa menjadi malas dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan *Smart Box* sebagai media akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dianggap sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan. Terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternative ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_o$ ). Hipotesis alternative ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nol ( $H_o$ ) dinyatakan dalam kalimat negatif.

( $H_a$ ) : Terdapat pengaruh yang signifikan media *Smart Box* terhadap minat belajar siswa kelas III di SD Negeri 106817 Sidodadi.

( $H_o$ ) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan media *Smart Box* terhadap minat belajar siswa kelas III di SD Negeri 106817 Sidodadi.

### 2.4 Definisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan tentang materi Makhluk Hidup dengan menggunakan media *Smart Box*.
2. Pengaruh adalah suatu reaksi yang timbul akibat adanya dorongan untuk melakukan atau merubah suatu perubahan ke arah yang lebih baik.
3. Pembelajaran merupakan adanya interaksi yang dilakukan oleh Pembelajaran merupakan adanya interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Box* pada materi Makhluk Hidup.
4. Minat adalah faktor utama untuk meningkatkan belajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran menggunakan media *Smart Box* pada materi Makhluk Hidup.
5. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi Makhluk Hidup.
6. *Smart Box* adalah media yang dapat digunakan oleh guru untuk memperjelas materi pembelajaran pada materi Makhluk Hidup

menggunakan *Smart Box* agar mudah dipahami siswa, sehingga proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien.

7. Makhluk Hidup adalah makhluk hidup adalah makhluk dengan ciri-ciri kehidupan, seperti bernapas, bergerak, dan berkembang biak.

