

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan keterampilan, pemahaman, atau perubahan perilaku melalui interaksi dengan informasi atau pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya intraksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan prilakunya.

Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Tentu saja, perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang positif. (Gunawan, 2021)

seseorang telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada diri seseorang. Perubahan perilaku misalnya, dapat berupa: dari tidak tahu sama sekali menjadi samar-samar, dari kurang mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi terampil, dari anak pembangkang menjadi penurut, dari pembohong menjadi jujur, dari kurang taqwa menjadi lebih taqwa, dll. Jadi, perubahan sebagai hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek kognitif, psikomotor maupun afektif. (Gunawan, 2020)

(Ahmad Djamaluddin, 2020) menyatakan Pengertian belajar adalah suatu proses atau Upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah

belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

(Ahdar Djamaluddin, 2020) menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan, pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

(Pupu setiawan 2020) menyatakan Belajar di sekolah perlu dirumuskan secara jenis pengertian belajar, di kalangan para ahli psikologi terdapat keragaman dalam cara menjelaskan dan mendefinisikan tentang belajar (learning). Namun demikian secara eksplisit maupun implisit pada akhirnya terdapat kesamaan maknanya, ialah bahwa dalam definisi maupun konsep perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui pengalaman, studi, pengajaran, atau interaksi dengan lingkungannya. Ini adalah proses fundamental yang terjadi sepanjang hidup seseorang dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan diri, beradaptasi dengan perubahan, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek kehidupan, proses pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk di sekolah, universitas, tempat kerja, atau bahkan secara mandiri. Ini melibatkan penerimaan informasi, pengolahan informasi tersebut, dan penggunaan hasilnya untuk memahami dunia, membuat keputusan, atau mengatasi masalah.

Pada dunia pendidikan, pembelajaran adalah fokus utama, dan berbagai teori dan pendekatan telah dikembangkan untuk memahami bagaimana manusia belajar dan bagaimana proses ini dapat dioptimalkan. Beberapa teori pembelajaran yang terkenal termasuk teori behaviorisme, teori kognitif, teori konstruktivisme, dan teori pembelajaran sosial, yang semuanya memberikan wawasan tentang bagaimana manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran yang efektif artinya tujuan belajar dan pembelajaran baik secara kuantitas dan kualitas tercapai sesuai dengan waktu yang telah direncanakan

atau ditargetkan. Sementara efisien artinya tujuan belajar dan pembelajaran tercapai secara tepat, baik menyangkut biaya maupun tenaga.

Proses pembelajaran merupakan perpanduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Keterpanduan dua aktivitas yang dilakukan guru dan murid pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut :

- a). Adanya unsur guru
- b) Adanya unsur siswa
- c) Adanya aktivitas guru dan siswa
- d) Adanya interaksi antar guru dan siswa
- e) Bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa
- f). Proses dan hasilnya terencana atau terprogram

(Usep Setiawan dkk, 2022) menyatakan Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan banyak pihak terkait dan berkepentingan. Sehingga sebagai guru, harus mampu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mengkaji tentang pembelajaran. Sebab sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dengan inovasi ini membantu guru menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.

Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

(Yantoro, Hariandi, dkk, 2022) menyatakan Pembelajaran melibatkan berbagai pemangku kepentingan dan kepentingan yang saling terkait. Oleh karena itu, sebagai guru, penting untuk responsif terhadap dinamika pendidikan, termasuk dengan mengkaji kembali praktik pembelajaran yang ada. Inovasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar guru dapat menyampaikan materi ajar secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih mudah.

Maka dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang didalamnya terdapat hubungan

timbangan antara pihak-pihak yang terlibat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar Siswa. Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum Lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

2.1.3.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif. (Nugraha dkk, 2020). Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut :

a. Faktor Internal, faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi:

1. Kesehatan fisik.

Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya, siswa yang sakit, apabila

kondisi sakitnya sangat parah dan harus dirawat secara intensif di rumah sakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik.

2. Psikologis

a) *Intelegensi (intelligence)*

Taraf intelegensi yang tinggi pada seseorang siswa, akan memudahkan bagiannya, dalam memecahkan masalah-masalah akademis disekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik tersebut, maka mereka pun akan mampu meraih prestasi belajar terbaik.

b) Bakat siswa. Secara umum kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang mempunyai dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi secara global bakat itu mirip dengan intelegensi. Itulah sebabnya seorang anak yang berintelegensi sangat cerdas atau cerdas luar biasa.

c) Minat adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

d) Kreativitas ialah kemampuan untuk berpikir alternatif dalam menghadapi suatu masalah, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang baru dan unik. Kreatifitas dalam belajar memberi pengaruh positif bagi individu untuk mencari cara-cara terbaru dalam menghadapi suatu masalah akademis. Terpaksi dengan cara-cara klasik namun berupaya mencari terobosan baru, sehingga tidak akan putus asa dalam belajar.

3. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar (*learning motivation*) adalah dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran di sekolah.

Motivasi berprestasi (achievement 3 motivation) ialah motivasi yang akan mendorong individu untuk meraih prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandai dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pelajaran, tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan, bila menghadapi suatu masalah maka ia berusaha mencari cara lain. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

4. Kondisi Psikoemosional yang Stabil

Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi sering kali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya. Misalnya putus hubungan dengan kekasihnya maka membuat seseorang pelajar tidak bergairah dalam belajarnya karena merasa sedih, atau depresi, sehingga berakibat rendahnya prestasi belajarnya.

b. Faktor *eksternal* ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

1. Lingkungan fisik sekolah ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Sarana dan prasarana di sekolah menandai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik.
2. Lingkungan sosial kelas ialah suasana psikologi dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas, iklim kelas yang kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi Pelajaran yang baik.
3. Lingkungan sosial keluarga (*Family sosial environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orangtua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik, karena orangtua cenderung otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh semu (*pseudo obedience*) dan memberontak bila di belakang orang

tua. Pengasuhan permisif yang serba memperbolehkan seorang anak untuk berperilaku apa saja, tanpa ada kendali orang tua, akibatnya anak tidak tahu akan tuntutan dan tanggung jawab dalam hidupnya sebagai pelajar. Kedua pengasuhan ini akan berdampak buruk pada pencapaian prestasi belajar anak disekolah. Namun orangtua yang menerapkan pengasuhan demokratis yang ditandai dengan komunikasi aktif orang tua/anak, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, orang tua yang mendorong anak untuk berprestasi terbaik, maka pengasuhan yang kondusif ini akan berpengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar anak di sekolah

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, teknologi, atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu. Media pembelajaran dapat berperan sebagai alat bantu yang membantu guru atau instruktur dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan juga sebagai sumber informasi yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Media juga bisa diartikan sebagai media yang mempunyai peran yang penting dalam pembelajaran dan media memiliki peran serta fungsi untuk mengatur keefektif dalam proses pembelajaran yaitu antara guru dan peserta didik.

(Usep Setiawan, 2022) Menyatakan Media dalam pembelajaran sangat berperan penting di mana media merupakan alat yang dapat dilakukan oleh guru untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang baik sesuai rencana yang telah di susun oleh guru. Seperti halnya kegiatan pembelajaran juga harus dilakukan seorang guru. Oleh karena itu guru harus bisa memperlihatkan dan mengembangkan unsur-unsur pada saat proses pembelajaran kepada siswa. karena seperti banyak hal yang dijumpai siswa salah satunya tertarik mempelajari sesuatu materi karena materi pelajaran tersebut cenderung membosankan. Untuk menghadapi gejala tersebut guru harus mampu memilih dan mengorganisasikan materi tersebut dengan sedemikian rupa sehingga mampu merangsang dan menantang siswa untuk mempelajarinya.

(Usep Setiawan,2022) menyatakan media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan peserta didik untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dari apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

(Bastian 2019:29) menyatakan Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya Sri Anitah dalam kutipan Indramawan mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan beberapa definisi ini dapat dipahami bahwa makna media meliputi perantara, sarana, alat, dan saluran komunikasi.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, atau keduanya, dengan tujuan utama untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan adanya media dapat membangkitkan minat belajar dan memberikan motivasi. (Nabilla & Suyadi, 2020) menyatakan Media pembelajaran yang digunakan tidak perlu yang rumit akan tetapi yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan mampu belajar secara mandiri serta materi-materi yang dimuat di dalam media pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas dan akan mempermudah peserta didik untuk memahaminya.

(Zaki & Diyan, 2020) menyatakan Media pembelajaran merupakan alat, sarana, metode atau teknik yangs digunakan untuk menjalin interaksi maupun komunikasi antar guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2.1.4.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media *Visual* adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.
2. Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.
3. Media audio *visual* adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

2.1.5 Media *Smart Box*

2.1.5.1 Pengertian Media *Smart Box*

Media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses belajar mengajarkarena membantu guru menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam memahami konsep. Arsyad (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Artinya, media bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa agar pembelajaran lebih efektif.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang berkembang adalah Smart Box. Smart Box merupakan media berbentuk kotak yang di dalamnya berisi kumpulan bahan ajar atau permainan edukatif seperti kartu soal, gambar, puzzle, maupun miniatur yang dirancang untuk menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan menyenangkan. Media ini dibuat agar siswa tidak hanya

mendengar penjelasan guru, tetapi juga dapat terlibat aktif secara langsung dengan membuka kotak, memilih kartu, menjawab pertanyaan, atau menyusun bagian tertentu yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Kehadiran Smart Box dalam pembelajaran memberikan sejumlah manfaat. Media ini bersifat praktis karena mudah digunakan oleh guru maupun siswa, baik secara individu maupun berkelompok. Selain itu, Smart Box mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif karena melibatkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Media ini juga fleksibel karena dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, mulai dari IPAS, Matematika, hingga Bahasa Indonesia. Dari sisi tampilan, Smart Box dirancang dengan bentuk dan warna yang menarik sehingga mampu menumbuhkan motivasi serta rasa ingin tahu siswa.

Smart Box dapat dipahami sebagai media pembelajaran inovatif berbasis permainan yang dikemas dalam sebuah kotak, berfungsi untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih konkret, visual, dan menyenangkan. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta menjadikan suasana belajar lebih bermakna.

2.1.5.2 Kekurangan dan Kelebihan Media *Smart Box*

a) Kelebihan Media *Smart Box*

Media Smart Box memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pertama, media ini merupakan bentuk permainan edukatif yang menyenangkan bagi anak karena siswa dapat terlibat langsung dalam proses permainan. Keterlibatan tersebut membuat anak lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

Kedua, Media Smart Box sangat menarik karena isi kotaknya dapat disesuaikan dengan materi atau tema yang sedang diajarkan, sehingga penggunaannya fleksibel untuk berbagai mata pelajaran. Ketiga, melalui kegiatan permainan dalam Smart Box, siswa dapat mengembangkan sikap kebersamaan dan kekompakan, sebab sebagian besar aktivitas dilakukan secara

berkelompok. Keempat, media ini mampu melatih anak untuk berpikir kreatif, baik dalam menemukan jawaban maupun menyusun strategi permainan. Kelima, Smart Box juga dapat merangsang kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana yang muncul dalam permainan, sehingga dapat melatih keterampilan berpikir kritis sejak dini.

b. Kekurangan Media Smart Box

Meskipun memiliki banyak kelebihan, Media Smart Box juga tidak lepas dari beberapa kekurangan. Pertama, media ini membutuhkan tempat yang cukup luas agar siswa dapat bermain dengan tenang dan leluasa. Keterbatasan ruang kelas sering kali menjadi kendala dalam pelaksanaannya. Kedua, kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan dapat menimbulkan keributan dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sangat penting untuk memberikan arahan yang jelas sebelum permainan dimulai agar kegiatan dapat berjalan dengan tertib dan sesuai tujuan pembelajaran.

2.1.5.3 Cara Membuat Media Permainan *Smart Box*

A. Alat dan Bahan

Dalam pembuatan media Smart Box diperlukan beberapa alat dan bahan. Alat yang digunakan meliputi gunting, cutter, dadu, penggaris, pensil, spidol atau pensil warna, serta botol aqua. Sementara itu, bahan yang diperlukan antara lain papan tripleks, cat kaleng, kertas origami, selotip kertas (slasiban), lem, dan kuas cat. Alat dan bahan tersebut dipilih karena mudah diperoleh dan sesuai untuk mendukung proses pembuatan media Smart Box yang kuat, menarik, dan tahan lama.

Langkah-langkah pembuatan media Smart Box diawali dengan mengukur tripleks sesuai ukuran yang diinginkan oleh peneliti. Setelah ukuran ditentukan, gambar rancangan Smart Box dibuat di atas tripleks menggunakan pensil. Sebelum proses pengecatan, garis-garis gambar ditutup dengan menggunakan selotip kertas agar bagian yang tidak dicat tetap bersih. Setelah itu, tripleks dicat sesuai warna yang diinginkan, kemudian dijemur selama beberapa jam hingga cat benar-benar kering.

Langkah berikutnya adalah membuka selotip kertas secara perlahan agar bentuk garis Smart Box terlihat jelas. Setelah itu, kertas origami dibentuk menyerupai dompet kecil yang akan digunakan sebagai wadah kartu bom, kartu bonus, dan kartu tantangan. Dompet kecil dari origami tersebut kemudian ditempelkan pada permukaan media Smart Box sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan permainan. Dengan langkah-langkah tersebut, Smart Box siap digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

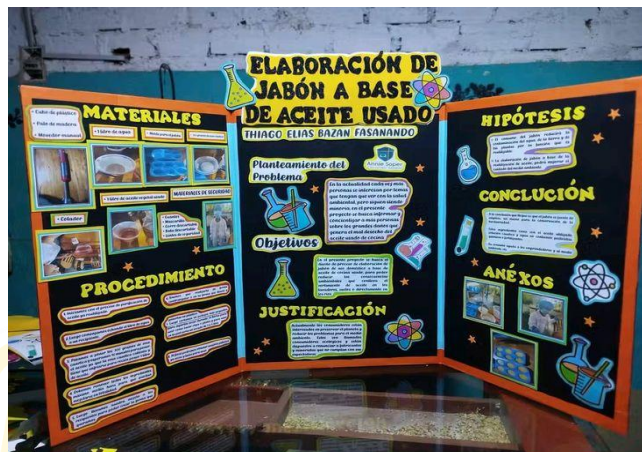
2.1.5.4 Langkah-Langkah Media Smart Box

Penggunaan Media Smart Box di kelas dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Penggunaan media pembelajaran Smart Box diawali dengan tahap persiapan, yaitu guru menyiapkan Smart Box yang di dalamnya telah disediakan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Guru memastikan seluruh komponen Smart Box tersusun dengan baik dan mudah digunakan. Pada tahap pelaksanaan, guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengalaman belajar siswa. Selanjutnya, guru menjelaskan materi pembelajaran secara singkat dan memperkenalkan media Smart Box sebagai alat bantu untuk memperjelas konsep yang dipelajari.

Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan Smart Box untuk menjelaskan materi secara visual dan konkret. Guru kemudian menunjuk beberapa siswa secara bergantian untuk mengambil dan mengerjakan LKPD yang terdapat di dalam Smart Box. Siswa yang ditunjuk mengerjakan LKPD tersebut di depan kelas atau di tempat yang telah ditentukan, sementara siswa lainnya memperhatikan dan ikut berdiskusi. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD, memberikan arahan, serta meluruskan kesalahan pemahaman yang muncul selama kegiatan berlangsung. Melalui penggunaan LKPD dalam Smart Box, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dengan menggunakan *Smart Box*. Guru

memberikan penguatan terhadap konsep-konsep penting serta melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Pembelajaran diakhiri dengan refleksi dan tindak lanjut sesuai dengan hasil evaluasi yang diperoleh., serta mengaitkan kembali permainan dengan tujuan pembelajarann, melalui penggunaan media *smart box ini* siswa tidak hanya merasa senang saat bermain, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.



Gambar 2.1 Media Smart Box

2.1.6 Materi / Tema

2.1.6 Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) dapat disimpulkan bahwa bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai aspek yang berkaitan dengan masyarakat manusia dan interaksi sosial. Ini mencakup pemahaman tentang bagaimana manusia berperilaku dalam konteks sosial, bagaimana masyarakat berkembang, dan bagaimana berbagai faktor sosial memengaruhi individu dan kelompok dalam masyarakat. IPAS mencakup berbagai subdisiplin, seperti sosiologi, antropologi, ekonomi, ilmu politik, psikologi sosial, geografi sosial, dan sejarah sosial.

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai

gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

2.1.6.1 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Tujuan Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) untuk membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) membantu kita memahami berbagai aspek kehidupan sosial manusia, termasuk dinamika masyarakat, perubahan sosial, dan interaksi antara individu dan kelompok dalam konteks budaya dan lingkungan yang berbeda. Pengetahuan dalam bidang ini juga digunakan untuk merumuskan kebijakan, memecahkan masalah sosial, dan memahami peran manusia dalam membentuk masyarakat modern.

Berdasarkan pendapat tersebut tujuan pengajaran IPAS secara umum mempunyai kemampuan secara berfikir dan dapat melanjutkan konteks budaya dan lingkungan yang berbeda. Dan menambah wawasan siswa dalam berinteraksi dengan kehidupan alam di muka bumi ini.

2.1.6.2 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pesatnya Perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga sentiasa mengalami perkembangan, apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di masa lampau boleh jadi mengalami bergeseran di masa kini maupun masa depan

Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang. Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang. Keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu.

2.1.6.3 Materi Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan terjadi agar tidak punah. Dalam siklus hidup, hewan mengalami perkembangbiakan. Mulai dari lahirkan hingga mengalami pertumbuhan dan perkembangan menjadi besar. Hewan tumbuh dan berkembang melalui beberapa tahapan. Jadi, membentuk siklus hidup.

Siklus hidup hewan berbeda-beda. Ada hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahap. Hewan tersebut dapat dilakukan mengalami metamorfosis. Metamorfosis merupakan perubahan bentuk dan ukuran hewan secara bertahap. Adapula hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk setiap tahapnya. Namun, hanya mengalami perubahan ukuran menjadi semakin besar. Hewan tersebut dikatakan tidak mengalami metamorfosis.

Hewan yang tidak mengalami metamorfosis contohnya kucing, perhatikan gambar berikut:



Gambar 2. 2 kucing tidak mengalami perubahan metamorfosis. Kucing tidak mengalami perubahan bentuk tubuh. Namun, kucing mengalami perubahan ukuran dari kecil menjadi besar.

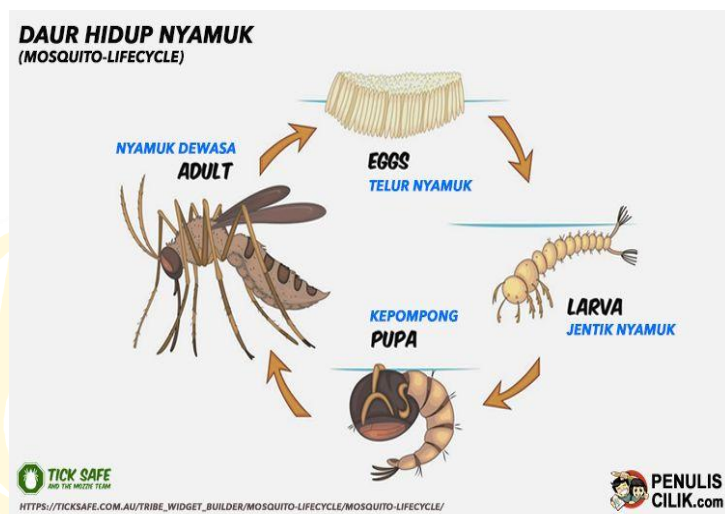
Metamorfosis dibedakan menjadi dua macam. Ada metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

a. Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna merupakan perkembangan hewan dengan perubahan bentuk yang berbeda pada setiap tahapnya. Metamorfosis sempurna memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Memiliki bentuk yang berbeda antara anak dan induknya.
2. Mengalami tahapan kepompong.

Ada hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Contohnya kupu-kupu, katak, lalat, dan lebah.



Gambar 2. 3 metamorfosis nyamuk



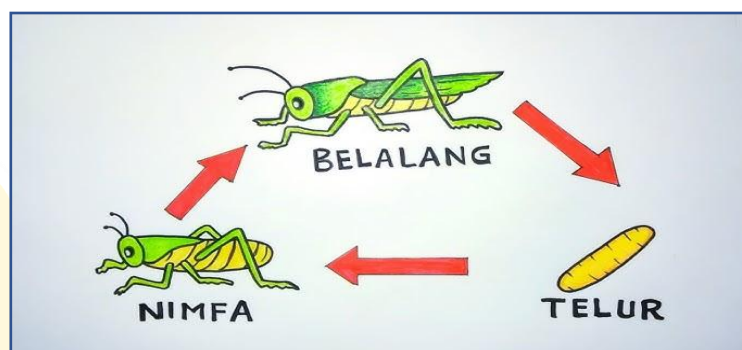
Gambar 2. 4 metamorfosis kupu-kupu

b. Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna merupakan perkembangan hewan dengan perubahan bentuk yang tidak terlalu berbeda setiap tahapnya. Ciri-ciri metamorfosis tidak sempurna sebagai berikut.

1. Memiliki bentuk yang sama antara anakan dan induknya
2. Tidak mengalami tahapan kepompong.

Adapun hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, yaitu belalang, kecoak, dan capung.



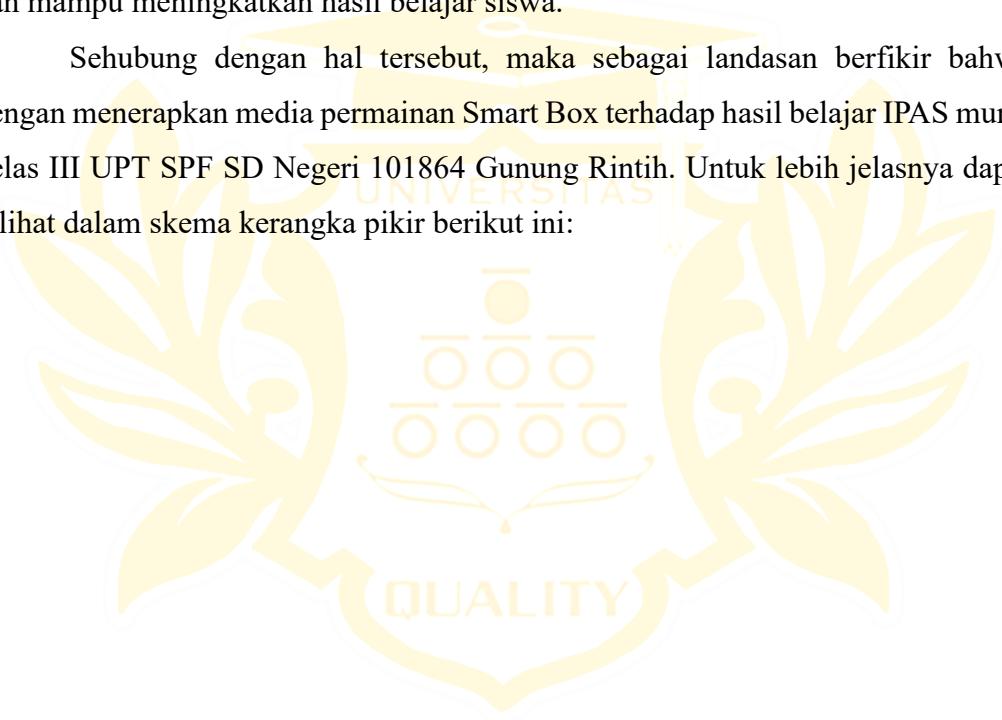
Gambar 2. 5 metamorfosis belalang

2.2 Kerangka Berpikir

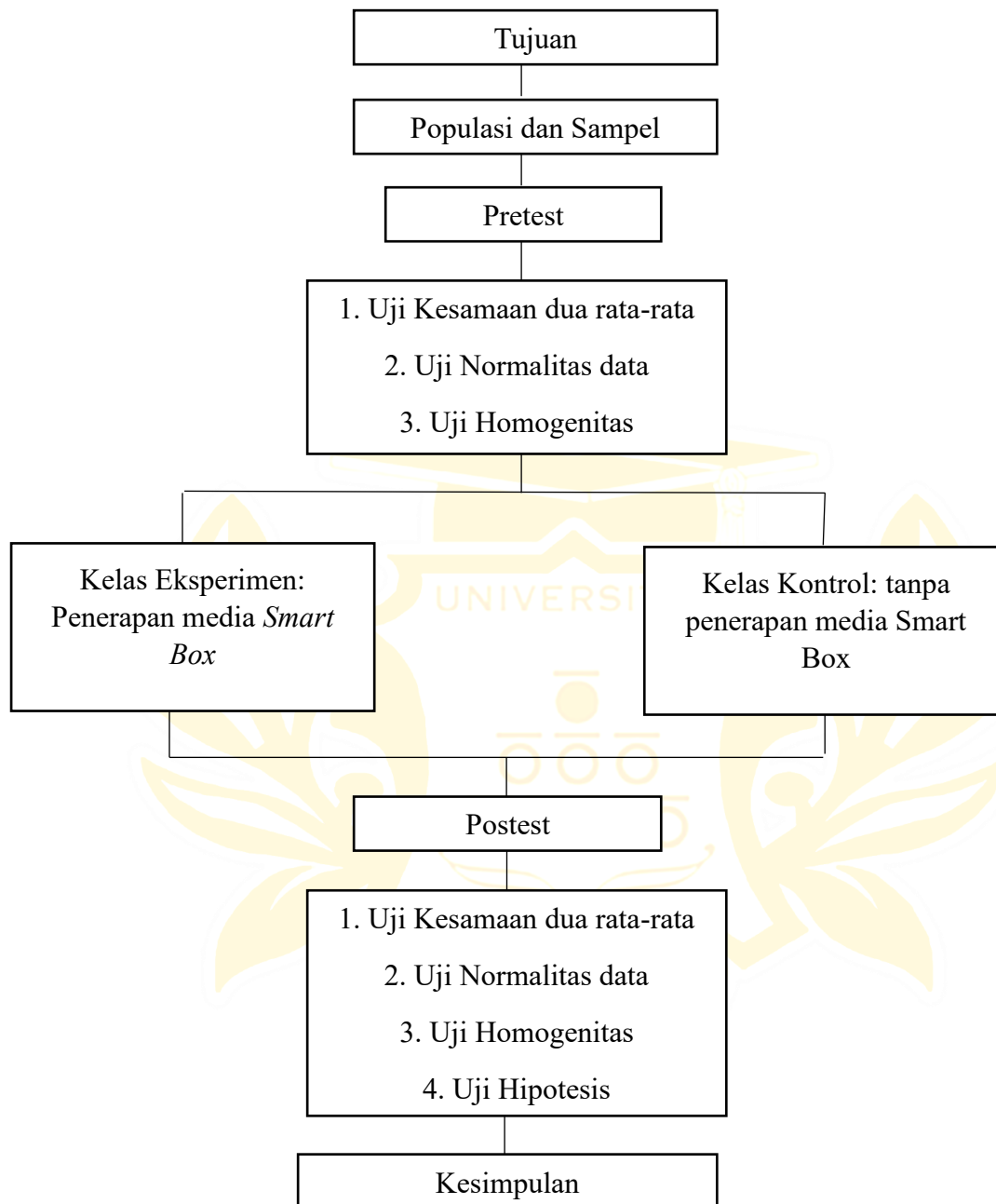
Proses pembelajaran yang berkualitas ditandai dengan adanya tujuan yang jelas, spesifik, dan terukur. Tujuan ini penting untuk dijadikan acuan oleh guru dalam merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran serta membantu siswa dalam mengukur sejauh mana kemajuan belajarnya. Guru, sebagai fasilitator pembelajaran, memiliki peran sentral dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan kondusif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, kenyataannya, terdapat berbagai faktor yang menjadi penghambat peningkatan hasil belajar siswa. Kurikulum yang tidak sesuai dengan kebutuhan atau minat siswa dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Selain itu, lingkungan belajar yang tidak kondusif, seperti adanya kebisingan, fasilitas yang rusak, atau kondisi ruang belajar yang tidak aman, juga dapat mengganggu konsentrasi siswa. Kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kelelahan, kurang tidur, kesehatan yang buruk, hingga stres atau masalah emosional, turut berkontribusi terhadap penurunan kemampuan kognitif dan fokus siswa dalam belajar.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti *Smart Box*. *Smart Box* dirancang sebagai media interaktif yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses berpikir dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, media ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama teman-temannya, sehingga tercipta suasana kolaboratif yang mendukung perkembangan sosial dan kognitif. Melalui penerapan media *Smart Box*, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka sebagai landasan berfikir bahwa dengan menerapkan media permainan *Smart Box* terhadap hasil belajar IPAS murid kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam skema kerangka pikir berikut ini:



Bagan 2.2 Rancangan penelitian



Gambar 3.2 Skema Kerangka berpikir

2.3 Definisi Operasional

- 1) Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.
- 2) Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya.
- 3) Smart Box adalah permainan yang berbentuk kotak yang terbuat dari kertas ataupun papan. Peranan pokok dari media Smart Box dalam pengajarannya adalah kemampuannya dalam menciptakan hasil belajar para siswa.
- 4) Pelajaran IPAS adalah suatu Pelajaran yang wajib dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pembelajaran IPAS adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan diantaranya
- 5) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum Lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih. Sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan uraian, peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh penerapan media permainan Smart Box terhadap hasil belajar IPAS murid III SD Negeri 101864 Gunung Rintih.