

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX MATHEMATIC  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS 1 SD**

Angella Lupita Sandra<sup>1</sup>, Dani Kusuma<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana  
<sup>1</sup>292020004@student.uksw.edu, <sup>2</sup>dani.kusuma@uksw.edu

**ABSTRACT**

*This research aims to develop and determine the effectiveness of the Smart Box Mathematics learning media in mathematics subjects with material on adding numbers 1-10 for grade 1 elementary school. This research uses the Research and Development research method. The subjects in this research were 1st grade elementary school students, totaling 16 students. Data collection techniques use pretest questions, posttest questions, interest questionnaires, student responses and teacher responses. Data was analyzed quantitatively and qualitatively. The research results show that the development of Smart Box Mathematics learning media for grade 1 elementary school students carried out by researchers was declared valid based on the assessment of validators consisting of two experts, namely media experts and learning design experts. Validation carried out by media experts got a percentage of 96%, while validation from learning design experts got a percentage of 97.6%. The research results also show that the Smart Box Mathematic learning media is said to be effective, which can be seen from the increase in learning outcomes before and after using the Smart Box Mathematic learning media with an average pretest score of 54.69 and after learning using the Smart Box Mathematic learning media the average posttest was 76.56. This shows that there is a difference in the average pretest and posttest of 21,875, so it can be said that there has been an increase in student learning outcomes. From the results of distributing interest questionnaires given to students, it can be seen that students have experienced a significant increase in interest in learning mathematics. Thus it can be concluded that the Smart Box Mathematics learning media is declared valid, effective and practical.*

**Keywords:** *student outcomes, learning media, interest*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui keefektivan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* pada mata pelajaran matematika dengan materi penjumlahan bilangan 1-10 kelas 1 SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD yang berjumlah 16 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan soal pretest, soal posttest, angket minat, respon siswa dan respon guru. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* untuk peserta didik kelas 1 SD yang dilakukan peneliti dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari validator yang terdiri dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli design pembelajaran. Validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase 96%, sedangkan validasi dari ahli design pembelajaran mendapatkan persentase 97,6%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Box Mathematic* dikatakan efektif dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* dengan hasil skor rata-rata pretest 54,69 dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* rata-rata posttest sebesar 76,56. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata pretest dan posttest sebesar 21.875, sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari hasil penyebaran angket minat yang diberikan kepada peserta didik dapat dilihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan minat yang cukup besar terhadap pembelajaran matematika. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box Mathematic* dinyatakan valid, efektif dan praktis.

**Kata Kunci :** hasil belajar siswa, media pembelajaran, minat

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan (bimbingan) dan pengajaran, yang bertujuan membantu anak menjadi individu dewasa yang mandiri dalam

kehidupan bermasyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pendidikan yang harus dilalui tidak singkat; pendidikan berlangsung tidak terbatas oleh waktu tertentu, melainkan dapat terjadi secara berkelanjutan tanpa batasan waktu.

Anak-anak di sekolah dasar biasanya berusia antara 6 atau 7 tahun hingga 12 atau 13 tahun. Menurut teori Piaget yang disampaikan dalam jurnal ilmiah "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika"

(Agung, 2019). Pandangan dunia anak pada tahap operasional konkret (7-12 tahun) berbeda dari pandangan orang dewasa, sehingga pendidik perlu mendorong anak untuk mengembangkan konsep yang akurat, terutama dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari lebih lanjut teori yang dikembangkan oleh Jean Piaget, karena ini sangat membantu pendidik dalam menyusun materi dan metode yang sesuai dengan tingkat pemikiran anak, khususnya pada anak usia sekolah dasar di SD Kanisius Lodoyong yang umumnya berada pada tahap operasional konkret (7-12 tahun).

Sampai saat ini peserta didik masih menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Hal ini bisa disebabkan karena dimungkinkan guru hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media yang kreatif dan menyenangkan. Selain itu siswa masih cenderung kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya ataupun hanya untuk sekedar bertanya mengenai hal-hal yang belum begitu dipahami sehingga menjadikan siswa tidak

terbiasa untuk berpikir kritis, kreatif dan analitis apabila dihadapkan pada suatu permasalahan karena rasa ingin tahu siswa masih rendah dan siswa tidak terbiasa menyusun pengetahuannya secara mandiri (Dani Kusuma, Iswara & Wahyudi, 2022) . Asumsi seperti ini menyebabkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika sangat rendah. Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mayoritas berbasis kalkulasi dan rumus yang secara umum pembelajaran matematika di kelas memanfaatkan papan tulis sebagai media yang digunakan guru dalam menjelaskan materi (Kusuma, 2021). Oleh karena itu diperlukan kreativitas dan inovasi pembelajaran yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas untuk membangkitkan minat belajar pada peserta didik, khususnya pada siswa kelas rendah. Secara didaktis dan psikologis, media pembelajaran sangat mendukung perkembangan psikologis anak dalam proses belajar. Ini karena media pembelajaran dapat mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan nyata, sehingga

memudahkan siswa dalam memahami materi. Proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada media material, tetapi juga pada media non-material yang dapat dimanfaatkan (Supriyono, 2018). Untuk dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi penurunan atau peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar matematika. Salah satu faktor kunci adalah penggunaan media pembelajaran serta tingkat minat siswa dalam mempelajari matematika. Guru juga ambil bagian dalam usaha meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi berarti dan menghasilkan hasil yang terbaik. Pembelajaran dianggap berarti ketika siswa dapat dengan mudah memahami materi dan merasa tertarik untuk belajar lebih lanjut, serta tidak mudah merasa bosan.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga mereka lebih antusias

dalam proses belajar. Media ini juga harus dapat menjadi sumber belajar alternatif yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan berhasil dengan baik. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran konkret seperti *Smart Box Mathematic*.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian pengembangan media pembelajaran konkret *Smart Box Mathematic* adalah suatu inovasi yang menarik dan layak untuk dikembangkan saat ini. Media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk guru dalam proses belajar mengajar, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang konkret efisien, yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan media pembelajaran konkret tersebut. Selain itu, media pembelajaran konkret *Smart Box Mathematic* menerapkan pendekatan saintifik yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam proses eksplorasi dan pemahan materi. dalam menggali dan memahami

materi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan, untuk siswa kelas 1 SD. Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika serta dapat berfungsi sebagai media tambahan atau pendukung dalam menjelaskan materi penjumlahan.

Media pembelajaran merupakan komponen yang esensial dalam proses pembelajaran. Sebagai sumber belajar, media pembelajaran membantu guru untuk memperkaya pengetahuan siswa dengan berbagai jenis materi pembelajaran. Dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, guru dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan bervariasi, sehingga memfasilitasi pemahaman siswa. Dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika, penulis telah menciptakan produk bernama *Smart Box Mathematic*. Produk ini

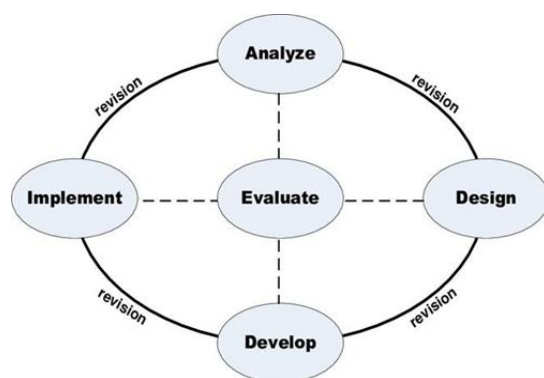
dirancang untuk merangsang minat siswa dalam mempelajari materi matematika baru yang diajarkan oleh guru, dengan harapan dapat mempermudah pemahaman mereka. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa memiliki peran penting dalam memotivasi mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengelolaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam konteks lembaga pendidikan formal. Sebagai seorang guru, kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dan relevan sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Jampel, 2014)

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Smart Box*

*Mathematic* pada materi penjumlahan pada kelas 1 Sekolah Dasar. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Jampel 2014). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut :



**Gambar Pengembangan ADDIE**

Pembuatan media pembelajaran berupa *Smart Box Mathematic* ini dilakukan dengan 5 tahapan proses yaitu :

#### 1) *Analysis* (Tahap Analisis)

Tahap pertama dari model ADDIE adalah melakukan analisis kebutuhan siswa. Analisis dilakukan melalui observasi serta wawancara tentang situasi, kondisi, sarana prasarana, dan media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mempermudah pemahaman konsep, yang benar-benar dibutuhkan oleh SD Kanisius Lodoyong. Oleh karena itu, peserta didik kelas 1 SD Kanisius Lodoyong membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Tahap yang kedua dari analisis ini adalah analisis materi pembelajaran, pada tahap analisis ini peneliti menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) yang akan digunakan dalam media pembelajaran *Smart Box Mathematic*.

Tahap analisis yang ketiga yaitu analisis Kurikulum, Kurikulum yang digunakan kelas 1 SD Kanisius Lodoyong yaitu Kurikulum Merdeka. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan agar peneliti dapat menyesuaikan materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran *Smart Box Mathematic* agar dapat menjadi media yang inovatif dan menarik minat peserta

didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh bahwa (Abdullah et al., 2023) inovasi pendidikan akan berjalan dan mencapai sasarannya jika program pendidikan tersebut dirancang dan di implementasikan sesuai dengan kondisi dan tuntutan jaman.

Tahap analisis yang keempat yaitu merumuskan tujuan, media pembelajaran *Smart Box Mathematic* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan bilangan 1-10 kelas 1 SD.

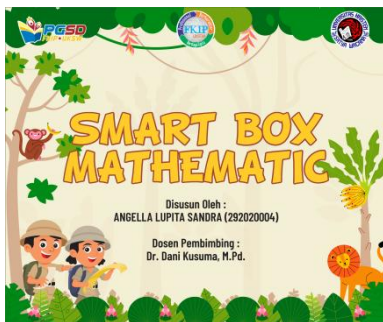
## 2) *Design* (Tahap Perencanaan)

Tahap perencanaan bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa *Smart Box Mathematic* dengan materi Penjumlahan bilangan 1-10 untuk siswa kelas 1 SD. Dalam proses perancangan *Smart Box Mathematic*, tahapan desain mengikuti prinsip yang serupa dengan merancang kegiatan belajar mengajar pada umumnya. Peneliti menyusun gambaran design yang akan diterapkan pada media pembelajaran *Smart Box Mathematic* dengan menyesuaikan materi dan capaian

pembelajaran yang akan digunakan. Prosedur sistematis dalam kegiatan ini meliputi mengumpulkan referensi materi, menyusun media pembelajaran *Smart Box Mathematic*, merancang pembelajaran sesuai tujuan pembuatan media pembelajaran *Smart Box Mathematic*, menyusun media pembelajaran *Smart Box Mathematic* sesuai alur tujuan, serta merancang tampilan media pembelajaran *Smart Box Mathematic*. komponen yang terdapat pada media pembelajaran *Smart Box Mathematic* ini adalah papan hitung, *box 1*, *box 2*, kartu soal, aturan main, kartu kelengkapan *box*, spidol dan stik hitung. Yang terakhir pada tahap design yaitu merancang evaluasi, pada tahap ini peneliti menyediakan angket untuk diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk digunakan sebagai alat ukur apakah media pembelajaran *Smart Box Mathematic* layak untuk di uji cobakan dalam penelitian atau belum. Peneliti juga menyediakan angket respon guru, respon siswa dan angket minat untuk diberikan kepada guru dan peserta didik guna mendapatkan tanggapan dari guru dan siswa.

### 3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah pembuatan media pembelajaran berupa *Smart Box Mathematic* dengan materi penjumlahan bilangan 1-10 kelas 1 SD yang selanjutnya akan di uji validitas kelayakan dari *Smart Box Mathematic* yang telah dikembangkan dalam pembelajaran. Berikut adalah design *Smart Box Mathematic* :



Dalam proses uji validitas, terdapat dua tahapan, yaitu uji validitas materi dan uji validitas media pembelajaran, yang dalam hal ini adalah *Smart Box Mathematic* yang telah dikembangkan. Setelah penulis mendapatkan saran atau komentar dari validator, kemudian penulis

melakukan revisi sesuai saran dari validator.

### 4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini media *Smart Box Mathematic* diimplementasikan didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran berupa *Smart Box Mathematic* digunakan sesuai dengan materi yang terdapat dalam Modul Ajar Penjumlahan Kelas 1 SD yang sudah dirancang sebelumnya yaitu penjumlahan bilangan 1-10 pada semester 1. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 25 Juli 2024.

### 5) *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi yang digunakan untuk mengukur kelayakan dari media *Smart Box Mathematic* pada kelas 1 SD Kanisius Lodoyong untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada materi penjumlahan bilangan 1-10 kelas 1 SD. Pada tahap ini peneliti membandingkan hasil yang diperoleh peneliti dari validasi ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Evaluasi ini dilakukan guna mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Box Mathematic*.



### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Keterbaruan dari penelitian yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Smart Box Mathematic* didesign dengan menambahkan beberapa aspek seperti kartu soal, stick hitung, dan design media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran ini didesign untuk mengajak peserta didik belajar sambil bermain agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih semangat dalam proses belajar mengajar dan juga dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan sehinggamembantu peserta didik untuk mengembalikan minat belajar (Siregar et al., 2022). Perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran *Smart Box Mathematic* didesign semenarik mungkin menggunakan aplikasi *PhotoShop* dan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* ini memiliki materi dan cara bermain yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

**Tahap Analisis**, observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa siswa

merasa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Hal ini mungkin disebabkan oleh metode pengajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan kurangnya penggunaan media yang kreatif dan menyenangkan. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran matematika di kelas untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama di tingkat yang lebih rendah. Selain itu, guru perlu bijak dalam memilih berbagai alat bantu yang digunakan dalam pengajaran. Pembelajaran tidak hanya bergantung pada media material, tetapi juga pada media non-material yang dapat dimanfaatkan (Supriyono, 2018). Untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

**Tahap Design**, peneliti merancang pembuatan desain yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan mengembangkan media pembelajaran *Smart Box Mathematic*. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan

kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar dan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Guru diharapkan dapat memilih dan mengembangkan media yang tepat (Nurseto, 2011). Peneliti menciptakan media pembelajaran berupa *Smart Box Mathematic*, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Diharapkan hal ini dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. *Smart Box Mathematic* dirancang dengan desain yang menarik serta dilengkapi dengan papan hitung, kartu soal, dan stick hitung.

**Tahap pengembangan,** membuat produk dari design yang telah dibuat berupa media pembelajaran *Smart Box Mathematic*. Hasil dari tahap pengembangan media yang dilakukan peneliti adalah uji validasi media dan design pembelajaran dari media pembelajaran yang dibuat. Pembahasan tingkat validitas media pembelajaran *Smart Box Mathematic* untuk meningkatkan minat dan hasil

belajar peserta didik kelas 1 SD dengan hasil dari validasi ahli media memperoleh skor presentase 96%, nilai ini tergolong dalam kategori sangat tinggi. Hasil validasi ahli design pembelajaran memperoleh skor presentase sebesar 97,6% dan tergolong dalam kategori sangat tinggi sehingga layak untuk di uji cobakan.

**Tahap Implementasi,** Pada tahap implementasi, peneliti melaksanakan uji coba terbatas terkait penggunaan media yang telah dikembangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Damopolii et al., 2019) Untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media yang digunakan maka perlu adanya uji coba. Penelitian ini dilakukan di SD Kanisius Lodoyong untuk siswa kelas 1, dari tanggal 27 Juli hingga 29 Juni 2024, selama tiga hari. Pada hari pertama, peneliti membagikan soal pretest untuk menilai kemampuan awal siswa dalam materi penjumlahan bilangan 1-10 sebelum menggunakan media pembelajaran *Smart Box Mathematic*.



Pada hari kedua, peneliti menguji produk *Smart Box Mathematic* dan mendistribusikan lembar respon guru, respon siswa, serta angket minat siswa.



Pada hari ketiga, peneliti memberikan soal posttest untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Box Mathematic*.

**Tahap Evaluasi**, hasil dari tahap evaluasi berupa penilaian pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Smart Box Mathematic*. Selain itu respon guru, respon siswa dan angket minat juga digunakan untuk menghitung

keefektivan media pembelajaran *Smart Box Mathematic*. Hal ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui tingkat keefektivan pada media pembelajaran *Smart Box Mathematic* yang dikembangkan. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Sukaryanti et al., 2023) pada siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa keragaman lingkungan belajar dari *Smart Box* yang dikembangkan oleh peneliti Indonesia dinilai valid. Penilaian tersebut dilakukan oleh tiga dosen yang mengevaluasi berbagai aspek seperti struktur, isi, dan bahasa, dengan rata-rata penilaian sebesar 87,7%. Kepraktisan keragaman ini juga terkonfirmasi melalui survei siswa, dengan rata-rata 88,7% untuk kelas I dan 96,7% untuk kelas II. Pada fase kelompok, dampak keragaman lingkungan belajar dari kotak pintar tersebut menunjukkan peningkatan efektivitas atau potensi sebesar 80,3%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan keragaman lingkungan pembelajaran kotak *Smart Box* telah terbukti valid, layak, dan berpotensi memberikan dampak positif.

Media pembelajaran *Smart Box Mathematic* dikatakan efektivitas dilihat dari hasil belajarnya yang meningkat. Hasil dari Uji T menyatakan bahwa nilai rata-rata pretest dan posttest meningkat 21.8 dari pretest rata-rata nilai peserta didik 54,69 dan posttest rata-rata nilai menjadi 76,56.

Peserta didik juga mengalami peningkatan terhadap pembelajaran matematika dapat dilihat dari angket yang telah diberikan kepada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* rata-rata peserta didik memberikan tanda pada kolom "TIDAK" yang berarti bahwa peserta didik kurang memiliki ketertarikan dalam pembelajaran matematika. Sedangkan angket minat yang diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, peserta didik rata-rata menjawab pada kolom "YA" yang berarti bahwa peserta didik memiliki minat belajar matematika jika pembelajaran tersebut menggunakan media pembelajaran matematika. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Peningkatan ini dipengaruhi oleh

penggunaan media *Smart Box Mathematic* yang membuat peserta didik menjadi memiliki minat dan merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan. Hasil observasi menunjukkan pada saat mengerjakan soal pretest peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami soal dan belum terlalu bisa dalam menghitung penjumlahan dengan benar. Kemudian hasil observasi saat peserta didik mengerjakan soal posttest menunjukkan bahwa mereka sudah terbiasa dengan soal penjumlahan dalam bentuk angka maupun soal cerita, meskipun soal dibuat berbeda dengan soal pretest. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Oktavia et al., 2024) dengan penelitian yang berjudul "Penerapan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban" Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar sebelum penerapan media *Smart Box* adalah 64%. Setelah penerapan media *Smart Box*, terlihat adanya peningkatan pada persentase ketuntasan belajar.

Kepraktisan pengembangan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* dari hasil respon guru dan respon siswa dapat dikategorikan praktis. Presentase respon guru adalah sebesar 78,5% dan rata-rata pada respon siswa, siswa memberikan tanda ceklist pada kolom "YA". Saat melakukan uji coba penggunaan media, peserta didik terlihat sangat antusias untuk ingin bermain *Smart Box Mathematic*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Penelitian yang dilakukan oleh (Nya, 2019) dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Box Mengetahui Bilangan dan Operasinya Bagi siswa Kelas 1 Di SDN Gadang 1 Kota Malang". Pada hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa Hasil validitas dinyatakan valid oleh ahli materi dan sangat valid oleh ahli media. Kepraktisan dan daya tarik produk mencapai 94% dikategorikan sangat praktis dan sangat menarik. Sedangkan keefektifan produk ditandai dengan respon positif dari siswa yang mencapai ketuntasan minimal sekitar 82%.

Keterbatasan penelitian dari penelitian ini hanya berpusat pada peningkatan minat dan hasil belajar

peserta didik kelas 1 SD pada materi penjumlahan bilangan 1-10. Maka dari itu, jika diimplementasikan dikelas yang lain bisa terjadi perbedaan peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan uji ahli maupun uji lapang secara terbatas, media pembelajaran *Smart Box Mathematic* sebagai hasil penelitian pengembangan layak digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas 1 SD khususnya pada pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan 1-10. Media ini memiliki beberapa kelebihan antara lain hasil rata-rata validasi ahli media sebesar 96% dengan kategori sangat tinggi. Hasil rata-rata validasi ahli design pembelajaran 97,6% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box Mathematic* pada pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan bilangan 1-10 untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SD Kanisius Lodoyong layak serta efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan saran bagi siswa yaitu diharapkan

dengan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* ini siswa dapat lebih memiliki minat untuk belajar matematika dan lebih terbantu untuk dapat memahami materi. Saran bagi guru yaitu diharapkan dengan media pembelajaran *Smart Box Mathematic* ini guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu agar lebih tercipta pembelajaran yang menarik dan memotivasi. Sedangkan bagi sekolah diharapkan dengan adanya efektifitas media ini sebagai alat bantu pembelajaran, pihak sekolah dapat memperbanyak produk ini supaya dapat dimanfaatkan guru maupun siswa secara maksimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, A. A., Ahid, N., Fawzi, T., & Muhtadin, M. A. (2023). Peran Guru dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran. *Tsaqofah*, 3(1), 23–38. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.732>
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 1(2), 74–85.
- Dani Kusuma, Iswara, S. N. W., & Wahyudi. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tema 3 Subtema 2 Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Siswa Kelas Iv. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 388–396. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2268>
- Dr. I Made Tegeh, M.Pd., Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Drs. Ketut Pudjawan, M. P. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kusuma, D. (2021). Pelatihan Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(1), 2775–2666.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nya, D. A. N. S. (2019). Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika. *Jurnal*

- Kajian Pembelajaran Matematika*,  
3(April), 46–51.
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554. <https://jurnaldidaktika.org/content/s/article/view/425/293>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.675](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675)
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar
- Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
-