

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOX UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS 1 SD**

Sri Ayu Agustini¹, Misbah²

¹PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

²PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

¹sriayuagustini@gmail.com, ²misbah.smi@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

Students' low understanding of counting materials on subtraction and addition. This research aims to develop smart box learning media to determine the practicality and effectiveness of smart box media to improve student learning outcomes. This research uses the R&D method using the ADDIE model, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects in the research are 3 validators (media experts, languages, materials) teachers and students. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. Data analysis uses qualitative data generated from interviews and the results of expert validation questionnaires, teacher and student responses. The results of the smart box media research that have been declared very valid by experts with an overall score of 94% of the category are very valid and the results of use or practicality of 96.8% of the category are very practical and the effectiveness is obtained by 0.85% of the category is very effective. The smart box media developed is valid, practical and effective to improve student learning outcomes in mathematics subjects.

Keywords: smart box, learning outcomes , mathematics

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman berhitung siswa mengenai materi pengurangan dan penjumlahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *smart box* dapat mengetahui kepraktisan dan keefektifan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan menggunakan model ADDIE yaitu : Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Subjek dalam penelitian 3 validator (ahli media, bahasa, materi) guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan data kualitatif yang dihasilkan dari wawancara serta hasil angket validasi ahli, respon guru dan siswa. Hasil penelitian media *smart box* yang sudah dinyatakan sangat valid oleh para ahli dengan nilai keseluruhan 94% kategori sangat valid dan hasil penggunaan atau kepraktisan sebesar 96,8% kategori sangat praktis serta keefektifitasannya diperoleh 0.85% kategori sangat efektif. Media *smart box* yang dikembangkan sudah valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: kotak pintar ,hasil belajar,matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bentuk upaya penting yang diberdirikan oleh pemerintah yang bertujuan untuk membentuk generasi muda yang siap dalam menghadapi perkembangan jaman. Menurut (Dalimunthe & Ariani, 2023) menyatakan bahwa pernyataan tersebut sesuai dengan undang-undang No 20 tahun 2003 pada bab II pasal 3 yaitu tentang sistem pendidikan nasional. Surat keputusan (SK) kemendikbudristek nomor 262 tahun 2020 yaitu tentang kurikulum merdeka. Menurut (La'ia & Harefa, 2021) menyatakan bahwa ilmu matematika memiliki peran penting pada era kemajuan dan teknologi ilmu matematika.

Matematika adalah cabang ilmu yang tepat dan sistematis secara teratur, (Rafianti et al., 2018) matematika adalah bagian dari pengetahuan manusia tentang angka dan perhitungan, matematika membantu orang untuk menafsirkan dengan benar berbagai ide dan kesimpulan. Pembelajaran matematika dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk

menciptakan pembelajaran yang efektif dan terciptanya media pembelajaran yang tepat. Menurut (Sunaryati et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk membangun komunikasi terhadap guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I SDN Jatireja 04 pada mata pelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan terdapat fakta bahwa proses pembelajaran yang dilakukan mempunyai keterbatasan peneliti memperoleh hasil sebagai berikut :
1) Rendahnya pemahaman keterampilan berhitung siswa mengenai materi pengurangan dan penjumlahan
2) Proses pembelajaran dikelas yang belum kondusif
3) Belum berkembangnya media pembelajaran yang konkret sesuai dengan materi pengurangan dan penjumlahan.

Pada saat pembelajaran dimulai mengenai materi pengurangan dan penjumlahan. Terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam

memahaminya, sehingga rendahnya pemahaman keterampilan berhitung siswa. Sehingga pada saat guru menyampaikan materi pengurangan dan penjumlahan siswa merasa kesulitan untuk berhitung dan siswa hanya bisa menebak angka ketika guru bertanya. Dan belum berkembangnya media pembelajaran yang sesuai dengan materi pengurangan dan penjumlahan dikelas 1 sehingga mengakibatkan hasil belajar yang belum tercapai. Pada saat menyampaikan materi metode yang digunakan adalah metode ceramah, metode tanya jawab, penugasan dan metode diskusi melalui buku siswa dan buku guru. Guru juga dapat menggunakan media sederhana contohnya daun, kerikil, bunga dan alat sederhana yang ada dilingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk dapat membuat suatu produk berupa media pembelajaran.

smart box yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melakukan penelitian berjudul “

Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurangan Dan Penjumlahan Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN Jatireja 04”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) yang dapat menghasilkan produk, dan dianggap tepat untuk penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I sebanyak 30 siswa Sekolah Dasar Negeri Jatireja 04 Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat. Serta melibatkan 3 para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam (Sugiono, 2023) bahwa penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. adapun langkah-langkah research and development yaitu : 1) potensi masalah 2) pengumpulan data

3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Uji coba Produk 7) Revisi Produk 8) Uji coba pemakaian 9) Revisi Produk 10)

Produksi massal. Pemilihan model yang digunakan menurut (Benny A. Pribadi, 2019) ada beberapa model desain. yang dikembangkan oleh Dick and Carey (2005) salah satunya model ADDIE dilakukan dengan lima tahapan yaitu : 1) Analisis (*analysis*), 2) Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap pertama analisis yaitu mulai dimunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran Analisis siswa merupakan karakteristik siswa berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan. Dalam analisis siswa ini bertujuan untuk mengetahui tingkat dari kemampuan siswa yang beragam. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan pada langkah analisis yaitu : 1) analisis kurikulum 2) analisis kebutuha sarana pembelajaran 3) analisis materi pembelajaran matematika pengurangan dan penjumlahan 4) analisis karakteristik peserta didik.

Pada tahap kedua adalah tahap desain atau perencanaan.

Peneliti merancang desain dan tampilan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat menarik perhatian peserta didik. Adapun media yang akan peneliti kembangkan yaitu media smart box. Media *smart box* merupakan hasil modifikasi dari kotak *box* yang berisi alat berhitung. Papan *smart box* terbuat dari kayu dan tripleks, berbentuk kotak dengan ukuran 30 cm x 40 cm, menggunakan kain panel.

Pada tahap ketiga dalam model pengembangan bertujuan untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran *smart box* yang sudah dibuat dan dikembangkan. Langkah-langkah dalam pengembangan yaitu: 1) mengembangkan produk 2) mengembangkan panduan, 3) validasi dan revisi produk.

Pada tahap keempat menurut dick and carey (Setyosari, 2020) tahap implementasi atau menerapkan,

produk dilakukan untuk menguji kelayakan produk pada kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Tahap uji kelayakan dilakukan dengan menerapkan produk serta

pengujian lapangan uji coba dilakukan dengan 3 tahapan yaitu :
1) uji perorangan 5 orang 2) uji kelompok kecil 10 orang dan uji kelompok besar 30 orang.

Pada tahap kelima peneliti melaksanakan evaluasi dengan mengacu pada hasil validasi dari para ahli dan respon siswa dan guru. Tahap ini dilaksanakan untuk melihat apakah media pembelajaran *smart box* pada tahap ini dapat dilaksanakan dan dapat diimplementasikan sehingga dapat diketahui adanya kekurangan atau tidak. Jika pada tahap implementasi sudah tidak terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki maka media *smart box* dapat dinyatakan layak dan efektif untuk dipakai dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Angket kebutuhan dalam pengembangan produk ini di berikan kepada guru kelas I dan siswa kelas I SDN Jatireja 04.

yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Angket validasi yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Angket

validasi yang sudah diberikan kemudian dapat dianalisis menggunakan skala likert 1-5 persentase rata-rata validasi yang akan dihitung menggunakan rumus (Riduwan, 2018)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kevalidan

$\sum x$ = Jumlah Skor validasi

$\sum xi$ = Jumlah Skor maksimal

100 % = Bilangan konstanta

Hasil dari perhitungan dapat di temukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan. Kategori yang memenuhi ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Kevalidan Produk

Skor	Keterangan
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2018)

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *smart box* yang akan di uji oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli

materi dan ahli bahasa dan akan dikembangkan media *smart box* ketika sudah di nilai positif oleh validator, apabila persentase yang ditentukan dari angket sudah dinyatakan layak.

Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung angket respon guru dan respon siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kepraktisan

$\sum x$ = Jumlah Skor kepraktisan

$\sum xi$ = Jumlah Skor maksimal

100 % = Bilangan konstanta

Hasil dari perhitungan ditemukan tingkat kemenarikan dan kepraktisan produk media pembelajaran *smart box* yang digunakan. Kategori yang memenuhi ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Angket Respon Peserta didik dan Respon Guru

Skor	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber : (Riduwan, 2018)

Selanjutnya untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran *smart box* menggunakan rumus N-Gain. Uji ini digunakan untuk menguji peningkatan nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk dianalisis secara deskriptif persentase dengan menghitung presentase ketuntasan belajar siswa menggunakan uji *N-gain*.

Rumus normal gain adalah:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Potesst} - \text{Skor Prettest}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil dari perhitungan uji N-gain dapat diklasifikasikan dengan kriteria berikut :

Tabel 3 Kriteria Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
0,3 ≥ N-gain < 0,7	Sedang
N-gain ≥ 0,7	Tinggi

Sumber : (Hake, 2018)

Media pembelajaran smart box dapat dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria tarsiran dari N-Gain dengan persentase sedang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada guru kelas I SDN Jatireja 04 mengenai pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab, penugasan dan metode diskusi melalui buku siswa dan buku guru. Dengan adanya keterbatasan mengenai media pembelajaran, guru juga dapat menggunakan media sederhana contohnya daun, kerikil, bunga dan alat sederhana yang ada dilingkungan sekitar. Pada saat pembelajaran dimulai mengenai materi pengurangan dan penjumlahan terdapat beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Keterbatasan tersebut karena belum tersedianya media pembelajaran yang konkret mengenai materi pengurangan dan penjumlahan, sehingga rendahnya pemahaman keterampilan berhitung siswa.

mengenai materi pengurangan dan penjumlahan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Oleh karena itu siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga pada saat guru menyampaikan materi pengurangan dan penjumlahan siswa merasa kesulitan untuk berhitung dan siswa hanya bisa menebak angka ketika guru bertanya.

Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, maka peneliti tertarik ingin mengembangkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas 1 SD.

Media smart box mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak secara lebih optimal karena media ini dapat melatih,

daya ingat dan daya pikir anak terhadap proses belajar sambil bermain menyenangkan.

Untuk mengembangkan media smart box melalui beberapa langkah sebagai berikut:

Langkah pertama pengumpulan alat dan bahan untuk membuat kerangka papan *smart box* terbuat dari kayu dan tripleks, berbentuk kotak dengan ukuran 30 cm x 40 cm, menggunakan kain panel. Langkah kedua, peneliti membuat bagian-bagian mengenai materi pengurangan dan penjumlahan dibagi menjadi 5 tempat . Langkah ketiga mendesai media sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Langkah keempat mencetak soal evaluasi pengurangan (sope) berwarna kuning dan penjumlahan (soju) berwarna merah. Langkah kelima membuat buku panduan penggunaan media smart box dan di cetak menggunakan art catron dan art paper dilaminsasi doff berukuran A5 (14,8 cm X 21 cm).

Adapun desain media memiliki beberapa komponen yaitu:

Papan media smart box terbuat dari kayu dan tripleks dengan ukuran panjang 30 cm x lebar 40 cm berbentuk kotak diberi warna dasar biru 4 sisi dan sisi atas dan bawah berwarna coklat dengan menggunakan kain flannel dan dapat dibuka melalui.

bagian atas saja. Namun setelah dibuka media ini akan terlihat lebar dan 5 tempat berisi alat berhitung. Sisi pertama bagian penjumlahan, sisi kedua bagian pengurangan , sisi ketiga bagian soal evaluasi, sisi keempat bagian hiasan angka 1-10 dan bagian tengah berisi kincing angin dan tempat pengambilan angka.



Gambar 1 Tampilan Media Smart Box

Langkah selanjutnya setelah media smart box ini dibuat maka akan dilakukan validasi kepada para ahli agar dapat mengetahui kelayakan atau kevalidan media smart box.

Untuk melakukan penilaian kepada validator, guru dan peserta didik yaitu menggunakan angket. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut : 1) Analisis data kevalidan media smart box 2) Analisis respon guru dan peserta didik

3) Hasil pretest dan posttest mengenai materi pengurangan dan penjumlahan.

Media smart box dikembangkan kemudian di validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Setelah dilakukan penilaian oleh setiap validator kemudian dilakukan analisis pada lembar hasil validasi oleh tiga ahli tersebut:

Tabel 4 Persentase Validator

Validator	Aspek Penelitian	Nilai
Ahli Materi	Kelayakan materi	88%
	Penyampaian Materi	
Ahli Bahasa	Lugas	96%
	Komunikatif Dialogis dan Interaktif	
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	
	Penggunaan istilah atau simbol	

Ahli Media	Kemenarikan media ketahanan media	98%
	fisik media	
Rata - Rata Persentase		94%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa pada ahli materi.mendapatkan skor 66 persentase 88%, ahli bahasa mendapatkan skor 72 persentase 96% dan ahli media mendapatkan 74 persentase 98,6. Sehingga memperoleh rata-rata keseluruhan dalam persentase adalah 94,2% dengan kategori sangat valid. Maka dari hasil data tersebut dikategorikan bahwa produk media *smart box* valid serta layak untuk dapat digunakan serta dikembangkan di sekolah SDN Jatireja 04 Cikarang Timur kelas 1B pada pembelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan.

Setelah selesai melakukan analisis kevalidan produk maka dilanjutkan pada tahap analisis respon guru dan peserta didik dengan menggunakan uji perorangan,

uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Adapun hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Data Persentase Respon Guru dan Peserta Didik

No	Nama	Nilai
1	Perorangan	97,6%
2	Kelompok Kecil	95,6%
3	Uji Coba Lapangan	95,7%
4	Respon Guru	98,6%
Rata-rata		96,8%
Kriteria		Sangat baik

Berdasarkan rumusan masalah analisis data dari respon peserta didik dan guru pada tabel uji perorangan memiliki persentase 97,6%, uji coba kelompok kecil memiliki persentase 95,6%, uji coba lapangan memiliki persentase 95,7% dan pada respon guru memiliki persentase 98,6%. Pada keempat uji coba tersebut mendapatkan kategori sangat baik dan dapat dinyatakan produk menarik dan praktis. Maka media pembelajaran smart box dapat membuat siswa tertarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Setelah selesai mengetahui kelayakan dari produk, selanjutnya menentukan hasil,

keefektifan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pretest dan posstest dan dihitung menggunakan rumus N-Gain.

Adapun hasil dari pretest dan posstest yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 6 Data Nilai Pretest dan Posstest

No	Kode Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest
1	S1	90	100
2	S2	45	75
3	S3	60	95
4	S4	35	90
5	S5	15	95
6	S6	55	95
7	S7	45	90
8	S8	85	100
9	S9	65	90
10	S10	80	100
11	S11	40	70
12	S12	60	100
13	S13	65	100
14	S14	60	85
15	S15	60	95
16	S16	50	100
17	S17	85	100
18	S18	65	95
19	S19	80	100
20	S20	20	90
21	S21	30	90
22	S22	50	100
23	S23	25	85
24	S24	20	90
25	S25	45	90
26	S26	50	95

27	S27	45	95
28	S28	35	95
29	S29	45	100
30	S30	25	85
Jumlah Skor		1530	2790
Rata-Rata		51	93

Dari hasil pengolahan data pretest mendapatkan rata-rata 51 dan posstest mendapatkan rata-rata 93. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest. Data yang didapatkan menunjukkan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran smart box yang telah dikembangkan di SDN Jatireja 04. Adapun perhitungannya menggunakan rumus N Gain sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

$$\langle g \rangle = \frac{93 - 51}{100 - 51}$$

$$\langle g \rangle = \frac{42}{49}$$

$$\langle g \rangle = 0,85$$

Hasil pengolahan data nilai rata-rata pretest dan posstest peserta didik kelas IB SDN Jatireja 04 dalam uji keefektifan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran smart box melalui

perhitungan *N-gain* menghasilkan skor 0,85. Berdasarkan kriteria *N gain* hasil 0,85 menunjukkan terjadinya peningkatan tinggi pada sebelum dan sesudah menggunakan media *smart box* pada materi pengurangan dan penjumlahan peserta didik kelas IB SDN Jatireja 04.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut : 1) Berdasarkan hasil validasi dari 3 orang ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Tujuannya untuk dapat mengetahui kelayakan produk dengan menggunakan uji kevalidan atau kelayakan pengembangan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. setelah melakukan revisi dapat dinyatakan sangat valid dan layak untuk dapat dikembangkan atau di uji cobakan

kelengkapan dengan nilai keseluruhan dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media dapat diperoleh 94,2% termasuk ke dalam kategori sangat valid. 2) Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika berisi alat berhitung mengenai materi pengurangan dan penjumlahan, soal pengurangan (sope) dan soal penjumlahan (soju) dan hiasan mengenai media *smart box* dan membuat buku petunjuk penggunaan media *smart box* yang berisi cover, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi pengurangan dan penjumlahan, mengenal media *smart box*, spesifikasi produk, bagian media *smart box*, langkah-langkah penggunaan media *smart box* dan biodata penulis. 3) Berdasarkan

Hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik pada media *smart box* yaitu dengan memberikan angket respon guru dan 30 orang siswa. pada uji coba skala perorangan didapatkan persentase 97,6% dan uji kelompok kecil didapatkan persentase 95,6% uji lapangan didapatkan persentase 95,7% dan hasil respon guru didapatkan persentase 98,6% . Pada kesimpulan hasil analisis data ini diperoleh rata-rata persentase 96,8% dan kategori sangat praktis atau sangat baik. Maka dapat diputuskan bahwa media *smart box* praktis dan menarik serta layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar mengenai mata pelajaran matematika materi pengurangan dan penjumlahan. 4) Berdasarkan uji keefektifan sebelum dan sesudah penggunaan media *smart box* didapatkan bahwa nilai *Ngain*

didapatkan hasil pada 0,85%. Hal ini menunjukkan bahwa pada nilai pretest dan posstest terdapat perbedaan yang bermakna dan signifikan. Berdasarkan uji keefektifan produk pengembangan media *smart box* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *smart box*. Berdasarkan uji *Ngain* nilai posstest *Ngain* memperoleh nilai 0,85 pada kategori Tinggi, berdasarkan tafsiran efektifitas *N gain* berada pada tafsiran kategori efektif. Disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran *smart box* bernilai efektif. 5) Media *smart box* sudah layak untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika menengenai materi pengurangan dan penjumlahan sebagai media pembelajaran yang memiliki kualitas valid, praktis , menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid, Ahmad Syahid, Mirnawati. (2022). Upaya Pemanfaatan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 40–47.
<https://doi.org/10.24239/ibtidaiy.vol3.iss1.37>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aniqoh, A. N., Khan, R. I., & Iswantiningtyas, V. (2022). Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Papan Pintar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 826–832.
- Arikunto. (2019). *Dasar-dasar*

- Evaluasi Pendidikan.* 1p1-10.497
- Cahyaningtyas. (2023). *Media Edu Specials Kids.*
- Dalimunthe, A., & Ariani, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1023–1031. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4812>
- Humaira, S., Satria, D., Riau, U., Bina Widya, K. K., Baru, S., Tampan, K., & Pekanbaru, K. (2023). Pengembangan Media Smart Dental Box Terhadap Pemeliharaan Kesehatan Gigi Anak Usia 5-6 Tahun Di TK As-Shofa Kecamatan Tembilahan Hulu. *Journal on Education*, 5(3), 7563–7673. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1549>
- Konseling, B. D. A. N. (2021). *Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling.* 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v1i>
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>
- Magister, P., Dasar, P., & Surakarta, U. M. (2021). *Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.* 3(2), 153–162.
- Munawaroh, S. A., Andriana, E., & Setiawan, S. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA GIFT BOX BERBASIS MULTILITERASI SEKOLAH DASAR Pendahuluan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pembelajarannya meliputi kegiatan percobaan maupun peserta didik dapat secara memperoleh Pratiwi pengetahuan kumpulan pengetahuan yang terdiri*

- hanya. 9(2), 399–411.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- 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*. 13(1), 545–554.
- Pribadi, B. A. (2019). *Model Desain Sistem Pembelajaran*.
- prof Dr H sutaryat Trisnamansyah. (2020). *Evaluasi pembelajaran*.
- Rafianti, I., Anriani, N., & Iskandar, K. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dalam Mendukung Kemampuan Abad 21. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 123–138.
<https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol3no2.2018pp123-138>
- RIDUWAN. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian*.
- Septiani Mutiah, A., Rosa Sinensis, A., & Anisatur Rofiqah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran EBOP (Explosions Box of Physics) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 3(2), 37–44.
<https://doi.org/10.30599/uteach.v3i2.180>
- Setyosari, M. E. (2020). *metode penelitian Pengembangan dan Pendidikan*.
- Simbolon, F. J., Noer, S. H., & Gunowibowo, P. (2020). Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning (RBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8(2), 77–88.
<https://doi.org/10.23960/mtk/v8i2.pp76-88>
- Sudijono. (2020). *Evaluasi Pendidikan*.
- Sugiono, P. (2023). *R&D, Metode Penelitian Kualitatif kuantitatif*

dan R&D.

- Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Misbah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education Edisi*, 7(3), 2023.
- Tiara Melinda, & Erwin Rahayu Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.