

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan peserta didik dalam menghadapi perkembangan di masa depan. Pendidikan dasar adalah pendidikan yang diselesaikan oleh siswa yang berusia antara 7 sampai 12 tahun. Pembelajaran merupakan proses di mana guru dan siswa berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, Pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Menurut Hidayat et al. (2020), harus ada hubungan yang saling menunjang antara dua elemen tersebut agar hasil belajar siswa dapat dimaksimalkan. Kegiatan pembelajaran akan dapat berjalan secara efektif bila dalam prakteknya melibatkan seluruh potensi (aspek) yang dimiliki oleh si belajar (Chatrin agist savira, 2023). Pembelajaran yang efektif akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan kreatif, dan perubahan perilaku dan kepribadian berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

Pengembangan adalah produksi aktual dari konten dan bahan belajar berdasarkan fase desain (Handayani,2023). Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran dan merupakan dukungan sarana yang menunjang untuk keberhasilan pembelajaran (Kustandi & Daddy, 2020, hlm. 6). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, beberapa sekolah tidak memiliki media

pembelajaran yang memadai. Menurut (Sartika & Bahri 2022, p. 83), proses pembelajaran yang berkualitas mampu meningkatkan hasil potensi siswa dengan memanfaatkan minat dan bakat siswa. Namun, kegiatan belajar mengajar tidak selalu berjalan lancar seperti yang diharapkan karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda untuk menyerap materi pelajaran.

Ada banyak manfaat menggunakan media pembelajaran, seperti membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami, membuat pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar (Ningrum & Dahlan, 2023). Ada berbagai macam media pembelajaran, salah satu media pembelajaran yaitu media visual. Media visual merupakan media pembelajaran yang penggunaannya dengan memaksimalkan indra penglihatan siswa, artinya keberhasilan siswa dalam memperoleh pengalaman belajarnya dengan penggunaan media ini sangat tergantung pada penglihatannya. Contohnya modul, majalah, poster, media realitas alam, dan kotak pintar (*smart box*) (Triana, 2023).

*Smart box* berasal dari bahasa Inggris dan berarti "kotak pintar". Kotak pintar adalah alat atau media yang berbentuk kotak yang diisi dengan gambar dan kata-kata yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar menarik perhatian siswa saat belajar (Polinda dkk, 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD N 42 Palembang pada hari senin tanggal 17 November 2024, ternyata di SD tersebut proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan bosan dalam belajar karena guru hanya terpaku pada buku pembelajaran. Dan belum adanya media konkrit (nyata). Selain itu, di sekolah ini

media pembelajaran terbilang belum lengkap dan kurang bervariasi guru hanya menggunakan media berupa papan tulis, buku mata pelajaran (buku-buku yang diberikan pemerintah dan juga buku LKS), dan alat untuk menulis (spidol, pena, pensil saja). Hal ini berdampak pada pembelajaran yang belum optimal sehingga suasana proses pembelajaran kurang nyaman dan mengakibatkan proses belajar peserta didik kurang efektif dan kondusif. Dikarenakan peserta didik masih banyak yang kurang aktif dalam pembelajaran, dilihat dari respon peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *smart box* interaktif agar peserta didik menjadi semangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari pengembangan media *smart box* interaktif ini adalah untuk menghasilkan media yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat membantu peserta didik memiliki motivasi dalam pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif serta membantu siswa untuk dapat memahami dan mengerti materi secara cepat khususnya pada pelajaran IPA materi kenampakan alam dan buatan. Alasan peneliti memilih materi kenampakan alam dan buatan karena peserta didik masih kesulitan dalam membedakan contoh kenampakan alam dan buatan.

Beberapa peneliti pernah melakukan penelitian mengenai pengembangan media *smart box* interaktif salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Elfin Purnama Sari, 2024) yang berjudul “Pengembangan Media Smart Box berbasis permainan monopoli dalam kalimat transitif dan kalimat intransif peserta didik kelas 4 sekolah dasar”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli

kalimat transitif dan kalimat intransitif dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *smart box* berbasis permainan monopoli kalimat transif dan kalimat intransitive, sedangkan peneliti mengembangkan media *smart box* berbasis interaktif pada melajaran IPA.

Adapun yang menjadi keterbaruan dari media *smart box* yang peneliti buat terlihat dari bentuk media nya, yang dimana biasanya *smart box* hanya berbentuk kotak saja yang didalamnya terdapat gambar atau pertanyaan, sedangkan peneliti membuat media *smart box* berbentuk seperti rak dan berisi gambar atau pertanyaan kemudian siswa menjawab dengan menyusun huruf alfabet yang berada didalam box.

Dari hasil observasi peserta didik kelas III SD Negeri 42 Palembang yang peneliti lakukan pada hari selasa 14 Mei 2025. Peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang aktif dan bosan dalam belajar, oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar”** yang kemudian diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan literasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui media ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan bosan dalam belajar.
2. Guru belum memvariasikan media pembelajaran yang lebih trendi
3. Media pembelajaran terbilang belum lengkap dan kurang bervariasi

### **1.3 Pembatasan Masalah**

1. Penelitian ini dibatasi pada pembelajaran IPA Bab 5 Topik C kelas III materi kenampakan alam dan buatan
2. Pengembangan media *smart box* interaktif dalam pembelajaran pada kelas III.a SD N 42 Palembang

### **1.4 Perumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *smart box* dalam pembelajaran IPA kelas III SD 42 Palembang
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *smart box* dalam pembelajaran IPA materi kenampakan alam dan buatan pada kelas III SD 42 Palembang

### **1.5 Tujuan Pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk memaparkan kevalidan media pembelajaran *smart box* interaktif dalam pembelajaran IPA pada kelas III SD 42 Palembang.
2. Untuk memaparkan kepraktisan media pembelajaran *smart box* interaktif dalam pembelajaran IPA pada kelas III SD 42 Palembang.

## 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

### 1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam pengembangan media *smart box* interaktif dalam pembelajaran IPA pada kelas III SD 42 Palembang

### 2. Kegunaan praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

1. Hasil penelitian ini dapat mempermudah dan mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA
2. Media *smart box* ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

1. Media *smart box* ini dapat dijadikan pedoman untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
2. Penelitian ini dapat memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik.

#### c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 42 Palembang.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi relevan bagi peneliti selanjutnya dan dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan

penelitian ini, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih menarik lagi bagi peserta didik.

### **1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIKEMBANGKAN**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media *smart box* interaktif dalam pembelajaran IPA pada kelas III SD Negeri 42 Palembang.

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media *smart box* interaktif dengan gambar gambar atau pertanyaan kenampakan alam dan buatan
2. Media pembelajaran *smart box* ini diberi warna latar biru dan dihiasi dengan tulisan warna-warni sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat lebih semangat dalam belajar dan mempermudah proses pembelajaran.
3. Media *smart box* yang terbuat dari bahan dasar sterofom, kemudian di dalam box terdapat tutup botol yang di beri tulisan huruf-huruf alfabet.
4. Media pembelajaran *smart box* interaktif yang sesuai dengan kompetensi dasar (menggali informasi tentang kenampakan alam dan buatan) disajikan dalam bentuk gambar dan pertanyaan untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.
5. Media pembelajaran *smart box* interaktif yang dikembangkan mendapatkan validasi dari para ahli