Jurnal Papeda: Vol. 7, No. 2, Mei 2025
ISSN 2715-5110

Pengaruh Media Kotak Tersenyum terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran IPAS

Trifani Aisyah[1]✉, Zainuddin[2] & Iwan Kuswandi[3]

[1,2,3] PGSD, STKIP PGRI Sumenep, Indonesia
✉ E-mail: trifani.aisy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media kotak tersenyum terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif model pre-eksperimen dengan desain penelitian intact group comparison. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Marengan Daya 1, Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep yang berjumlah 30 siswa yang ditentukan dengan simple random sampling. Instrument menggunakan tes pilihan ganda serta lembar observasi hal ini dilakukan untuk mengukur peningkatan aktivitas serta hasil belajar siswa selama pembelajaran. Penelitian menunjukan bahwa media kotak tersenyum berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan nilai signifikasi 0,009 < 0,05 sehingga *H1* diterima dan *H0* ditolak, serta adanya perbedaan yang cukup signifikan saat proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol dengan persentasi 89% dan 54%. Sebelumnya telah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas serta didapati hasil dari uji normalitas 0,854 pada kelas eksperimen dan 0.356 pada kelas kontrol yang mana nilai ini lebih tinggi dari 0,05. Pada uji homogentinas hasil yang didapat 0,029 < 0,05 yang menandakan bahwa data tidak homogen. Hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media kotak tersenyum terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media; Kotak tersenyum; Hasil belajar; Aktivitas

Abstract

This study aims to determine whether there is an effect of smiling box media on increasing student activity and learning outcomes in the subject of science. The research method used is a quantitative pre-experimental model with an intact group comparison research design. The population and sample in this study were 30 students of grade V SDN Marengan Daya 1, Kota Sumenep District, Sumenep Regency, determined by simple random sampling. The instrument used multiple choice tests and observation sheets, this was done to measure the increase in student activity and learning outcomes during learning. The study shows that smiling box media has an effect on student activity and learning outcomes. This is supported by a significance value of 0.009 <0.05 so that H1 is accepted and H0 is rejected, and there is a significant difference during the learning process in the experimental and control classes with a percentage of 89% and 54%. Previously, a prerequisite test had been carried out, namely the normality and homogeneity test and the results of the normality test were 0.854 in the experimental class and 0.356 in the control class, which is higher than 0.05. In the homogeneity test, the results obtained were 0.029 < 0.05, which indicates that the data is not homogeneous. The results of the study obtained can be concluded that there is an influence of the smiling box media on student activity and learning outcomes.

Keywords*: Media; Smile box; Learning outcomes; Activity*

PENDAHULUAN

Media dalam pendidikan bermakna instrument yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar dengan memanfaatkan berbagai alat, teknologi, dan pendekatan sebagai salah satu bentuk usaha dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak selalu berkaitan dengan hal-hal konkrit baik dari segi konsep maupun fakta kenyaatannya banyak hal dalam proses belajar yang melibatkan aspek yang kompleks, tidak nyata, dan berada di balik realitas (Kuswandi, 2017). Maka dari itu media pembelajaran hadir sebagai jembatan antara teori dan praktik, yang memungkinkan konsep abstrak menjadi konkret (Haptanti et al., 2024). Di era modern ini, tantangan dalam dunia pendidikan semakin beragam dan kompleks, seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang pesat (Imanita et al., 2022). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memainkan peranan yang sangat penting, karena tidak hanya memberikan pengetahuan tentang fenomena alam, tetapi juga membentuk pola pikir kritis, analitis, dan kreatif pada siswa (Irsan, 2021). IPA bukan hanya tentang mengumpulkan fakta, konsep, atau prinsip namun dengan melakukan sebuah penemuan baru (Haryati & Dini, 2016). Salah satu tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menyampaikan materi pembelajaran IPA yang beragam dengan cara yang menarik dan efektif (Chan, 2017). Proses pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, lingkungan belajar, dan media yang digunakan (Tae et al., 2019). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu aspek krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan produktif bagi siswa (As'zaroh, 2024)

Dengan adanya media pembelajaran yang beragam, para siswa dapat belajar dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik mereka (Nugraha & Rodiyana, 2020). Dalam hal ini keterlibatan siswa pada proses pembelajaran tidak dapat diabaikan (Intaniasari et al., 2022). Proses pembelajaran siswa tidak hanya sekedar meniru dan mengamati tapi siswa juga harus bisa untuk memilih, memaknai setiap pelajaran, serta berpartisipasi secara aktif (Zainuddin, 2023). Siswa yang aktif terlibat dalam kegiatan belajar cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi (Martha, M., Karo, R. B., & Tarigan, 2022). Siswa yang aktif juga dapat lebih mudah dalam mengingat informasi dan konsep penting lainnya (Rusli, 2021). Ketika siswa terlibat secara aktif, mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran.

(Yaumi, 2017) berbagi pandangan mengenai pengaruh media yang meliputi, walaupun terdapat media canggih sekalipun jika guru, pengajar, atupun tutor tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya maka tidak akan memberikan dampak yang berarti terhadap peserta didik, sebaliknya walaupun menggunakan media sederhana seperti buku teks, guru, kapur tulis sebagai media maka prestasi dapat ditingkatkan. Namun pendapat itu mendapat sanggahan yang mana media dapat berperan besar untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik sehingga proses belajar bisa menjadi lebih efesien dan efektif. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan peserta didik sehingga proses belajar bisa menjadi efesien (Wulandari et al., 2023). Adapun manfaat

media yang diutarakan oleh (F. A. Sari, 2024) dibagi menjadi 2, manfaat bagi guru sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga materi yang dijelaskan bisa berurutan secara sistematis serta memungkinkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sedangkan bagi peserta didik media bisa dianggap sarana yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan hal ini kemudian akan membangkitkan motivasi serta minat belajar sehingga peserta didik akan mampu untuk berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.

Tidak bisa dipungkiri bahwa masih terdapat berbagai kendala yang seringkali menghambat pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Guru kurang inovatif dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Pemilihan media pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara langsung (Azizatunnisa et al., 2022). Keterbatasan sarana dan prasarana pendukung, kemampuan guru dalam menggunakan media, serta media yang digunakan belum sesuai dengan materi, karakteristik pelajaran, dan tujuan pelajaran (Putri & Citra, 2019).

Studi yang dilakukan di SDN Marengan Daya I, tepatnya pada bulan November 2024, ditemukan beberapa permasalahan pada media pembelajaran seperti tersedianya sarana dan prasana yang mumpuni namun beberapa guru belum mampu untuk memanfaatkannya secara optimal, beberapa guru yang masih menggunakan cara mengajar lama, serta guru cenderung menggunakan media yang monoton atau tidak terbarukan sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan tidak ada evaluasi lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan dengan peserta didik. Hal inilah yang kemudian akan berdampak pada aktivitas dan hasil belajar mereka.

Aktivitas belajar menjadi hal yang sangat penting bagi peserta didik karena dalam aktivitas ini akan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk berhubungan dengan objek yang dipelajari sehingga proses kontruksi pengetahuan akan lebih baik. Aktivitas pembelajaran dinilai sebagai usaha pembentukan diri melalui kegiatan yang dilaksanakan secara fisik, mental, maupun emosional untuk memperoleh keberhasilan dan manfaat dari kegiatan yang di fasilitasi oleh pendidik ataupun peserta didik itu sendiri (Mirdanda, 2019). Aktivitas bukan hanya tentang kegiatan yang direncanakan saja namun bagaimana kegiatan tersebut dapat mengubah peserta didik ke arah yang lebih baik (Kurniati, 2022). Proses yang dilakukan tidak berhenti dan terbatas pada dinding kelas saja tetapi proses dilakukan secara terus-menerus (Rohanah et al., 2020). Dengan aktivitas belajar yang baik diharapkan untuk mendaparkan hasil belajar yang baik pula.

Hasil belajar adalah hal yang diperoleh peserta didik dari kegiatan pembelajaran serta bukti keberhasilan peserta didik dalam suatu mata pelajaran (S. P. Sari, 2020). Hasil belajar yang diinginkan pada mata pelajaran IPA adalah ketika terjadi perubahan dalam aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif (Harsiwi & Arini, 2020). Perubahan yang di hasilkan dari proses belajar diharapakan menetap atau konsisten dan menyeluruh sebagai respon dari individu terhadap situasi tertentu (Charli, L., Ariani, T., & Asmara, 2019).

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh

(Wibowo & Pradana, 2022) mendapatkan hasil positif dengan meningkatnya minat siswa pada pembelajaran, peningkatan ini disebabkan dengan pennggunan metode CTL yang digabungkan dengan pemanfaatn media kotak misteri. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Evitasari & Aulia, 2022) mendapatkan bahwa penggunaan media diorama pada pelajaran IPA mengahasilkan dampak positif dengan meningkanya keaktifan belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh (Dessiane & Hardjono, 2020) menjelaskan bahwa penggunaan media akan sangat membantu tugas seorang guru untuk meningkatkan respon siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada variabel *y* dimana fokus penelitian yaitu meningkatnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

(Hildayanti, M. S., Prasetyo, S, A., & Fajriyah, 2023) pada penelitian ini media yang digunakan adalah Magic box yang mana penggunaan media ini pada saat kotak ditutup, isi di dalam kotak yang beraneka macam sehingga peserta didik tertarik. Penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan yaitu penggunaan media yang akan di telaah. Media yang akan digunakan pada penelitian ini adalah kotak tersenyum, kotak ini berbentuk huruf **L** yang dilengkapi dua gambar pada sisi kotak. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik tentang sifat cahaya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan inovasi pembelajaran yaitu pengaruh media kotak tersenyum terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang ada terdapat celah yang bisa peneliti jadikan bahan untuk melakukan penelitian seperti perbedaan lokasi tempat untuk penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model *Pre-Eksperimental*. Penelitian ini melibatkan satu variabel bebas yaitu media kotak tersenyum (X) dan satu variabel terikat yaitu aktivitas dan hasil belajar siswa (Y). Desain penelitian yang digunakan intact group comparison, dengan satu kelompok namun dibagi menjadi dua.

Tabel 1. Design Penelitian Intact Group Comparision

X	O1
	O2

Deskripsi:

X = Perlakuan yang diberikan

O1 = Hasil pengukuran setengah kelompok yang diberikan perlakuan

O2 = Hasil pengukuran setengah kelompok yang tidak diberikan perlakuan

Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan dengan simple random sampling, dimana penentuan kelas menggunakan undian. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran kotak tersenyum dan kelas kontrol dengan cara konvensional. Penelitian ini dilakukan di SDN Marengan Daya 1 dengan menjadikan kelas V sebagai populasi, kemudian 15 peserta didik dijadikan sebagai kelas eksperimen dan 15 peserta didik lainnya sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes berupa pre-test dan post-test serta lembar observasi sebagai salah satu bukti penguatan berdasarkan fakta dalam mencari pengaruh media kotak tersenyum terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi cahaya dan sifatnya kelas V.

Pada penelitian ini terdapat 3 tahapan prosedur yang perlu dilakukan. (1) Tahap persiapan, pada tahap ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan instrument penelitian berupa kisi-kisi soal dan lembar observasi, (2) tahap pelaksanaan, tahap ini melakukan pembelajaran di kelas dengan memberikan perlakuan khusus kepada kelas eksperimen berupa penggunaan kotak tersenyum dan pembelajaran di kelas kontrol dengan cara konvensional, (3) tahap akhir, pada tahap ini peneliti melakukan analisis data. Analisis data adalah suatu langkah yang paling menentukan dalam penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil dari penelitian (Rahmawati & Hardini, 2020). Perhitungan menggunakan semua data yang terkumpul dengan melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa uji statistik dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic guna memberikan hasil yang akurat dari penelitian tentang pengaruh media kotak tersenyum terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka uji prasyarat perlu dilakukan terlebih dahulu, yaitu berupa uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan data tentang faktor-faktor yang mempengaruhinya. Uji normalitas yang paling sederhana adalah dengan membuat grafik distribusi atas skor yang ada (Usmadi, 2020). Jika menggunakan ketentuan sig maka data dapat dikatakan berdistribusi normal jika $sig_{hitung} > sig_{tabel}$, hasil uji normalitas sebagai berikut

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Tests of Normality

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-tes Eksperimen	0,970	15	0,854
	Post-tes Eksperimen	0,897	15	0,087
	Pre-tes Kontrol	0,938	15	0,356
	Post-tes Kontrol	0,960	15	0,690

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui jika sig_{hitung} sebesar 0,854 dan 0,087 pada kelas eksperimen serta 0,356 dan 0,690 pada kelas kontrol yang mana lebih besar dari nilai signifikasi yaitu 0,05 maka disimpulkan jika data berdistribusi normal serta dapat dilanjutkan pada uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen dengan kententuan $sig_{hitung} > sig_{tabel}$. Data yang diperoleh memperlihatkan bahwa sig_{hitung} lebih kecil dari 0,05 yang berarti data tidak homogen. Hal ini bisa dilihat melalui tabel 3 dibawah dimana nilai sig_{hitung} hanya 0,029 < 0,05 sehingga nilai ini kurang dari sig_{tabel}.

Tabel 3. Uji homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai pre-test	Based on Mean	5,284	1	28	0,029
	Based on Median	2,816	1	28	0,104
	Based on Median and with adjusted df	2,816	1	20,260	0,109
	Based on trimmed mean	5,245	1	28	0,030

Uji hipotesis adalah pernyataan sementara yang berbasis norma-norma yang terkait pada penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat (Yam & Taufik, 2021). Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah t-welch. Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_O = tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media kotak tersenyum dalam peningkatan hasil belajar siswa dan H_1 = terdapat

pengaruh dari penggunaan media kotak tersenyum dalam peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan diatas dapat deiketahui bahwa data berdistribusi normal namun tidak homogen maka dari itu penelitian akan dilanjutkan dengan menggunakan uji t welch's. Kriteria yang digunakan adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Tabel 4. Uji t-welch's

Robust Tests of Equality of Means				
selisih_tes				
	Statistic[a]	df1	df2	Sig.
Welch	8,508	1	19,042	0,009
Brown-Forsythe	8,508	1	19,042	0,009

Data dari perhitungan uji t-welch's didapati $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan nilai dari t 0,009 sedangakan untuk signifikasi t_{tabel} sebesar 0,05 maka bisa disimpulkan bahwa penggunaan media kotak tersenyum berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini juga didasari data siswa yang diterjemahkan ke dalam gain score untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kotak tersenyum. Rata-rata yang didapatkan untuk kelas eksperimen 51,31 sedangkan kelas kontrol -35,83. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media kotak tersenyum dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Hasil observasi pada aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen didapati nilai persentase dari aktivitas siswa sebesar 89% dimana hal ini masuk pada kriteria baik. Sedangkan pada kelas kontrol hanya mendapat 54% dengan kriteria cukup. Perbedaan menunjukan adanya perbandingan yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, hal ini dihasilkan dari penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut tabel rekapitulasi dari observasi aktivitas siswa.

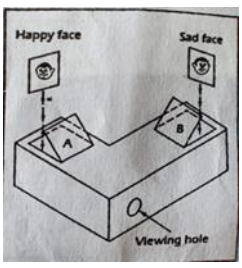
Tabel 5. Rekapitulasi observasi siswa

Tindakan	Eksperimen	Kontrol
Proses belajar	89%	54%
Kriteria	Baik	Cukup

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hildayanti, M. S., Prasetyo, S, A., & Fajriyah, 2023) bahwa keseluruhan penelitian menunjukan adanya peningkatan baik dari segi aktivitas siswa, pemahaman siswa terhadap materi maupun hasil belajar. Penggunaan alat peraga juga memaksimalkan peran guru bukan hanya sebagai penceramah namun juga fasilitator yang mendampingi siswanya untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat". Kemudian dari penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo & Pradana, 2022) bahwa media kotak pintar yang diujinya telah membantu untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, karena media bukan hanya sebagai pembelajaran namun juga dijadikan sebagai permainan yang membuat siswa menjadi aktif dan berminat pada pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh (Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, 2020) bahwa media pembelajaran memiliki peran yang vital dalam meningkatkan hasil belajar karena menyenangkan dan tidak monoton sehinggan dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun pada penelitian (Westi et al., 2024) walau didapati hasil bahwa penggunaan media berdampak pada pemahaman dan hasil belajar siswa, tetapi dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak selalu efektif karena terdapat beberapa konteks tertentu yang mempengaruhinya seperti desain pembelajaran, sarana dan prasarana yang memadai, serta evaluasi yang

terus-menerus tentang efektivitas dan responsif terhadap kebutuhan siswa juga menjadi kunci dalam memaksimalkan potensi media pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan. Bukan hanya itu sinergi antara guru dan orang tua bisa menjadi salah satu kunci keberhasilan siswa dalam pembelajaran, karena belajar bukan hanya di sekolah namun di rumah yang mana anak lebih banyak menghabiskan waktunya (Zainuddin, 2021).

Kotak tersenyum merupakan alat peraga inovatif untuk mengajarkan siswa tentang sifat cahaya pada materi cahaya dan sifatnya. Alat peraga ini berbentuk huruf **L**, dengan sisi atas terdapat gambar wajah tersenyum sedangkan sisi yang bagian bawah terdapat wajah sedih atau cemberut. Penggunaan cermin sebagai alat bantu diperlukan untuk membuat kotak ini, cermin di taruh pada tengah kotak dengan sudut tertentu yang memungkinkan untuk memaksimalkan penggunaan dari kotak tersenyum. Pada sudut yang telah diletakan cermin ada sebuah lubang yang berfungsi untuk mengamati apa terjadi di dalam kotak. Bagian atas kotak juga dilengkapi oleh pintu agar cahaya bisa masuk. Media ini dibuat untuk bisa memberikan pengalaman nyata kepada siswa tentang bagaimana sifat cahaya. Kotak ini akan mengajarkan tentang seberapa pentingnya cahaya dalam kehidupan. Dibawah ini contoh dari kotak tersenyum:



Gambar 1. Contoh kotak tersenyum

Perbedaan pada kelas eksperimen dan kontrol didasari oleh penggunaan media pembelajaran. Pada kelas eksperimen aktivitas dan keantusiasan siswa sangat tinggi dalam menerima materi yang diajarkan dengan penggunaan media kotak tersenyum. Sebaliknya pda kelas kontrol aktivitas dan keantusiasan siswa tergolong cukup karena mereka hanya mendapatkan pembelajaran secara konvensional. Faktor-faktor lain juga bisa mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik seperti adanya keterlibatan orang tua, motivasi serta kualitas dalam pembelajaran. Lingkungan sekolah juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa (Yandi et al., 2023).

Hal ini bisa dijadikan acuan guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar secara optimal dengan pemanfaatan media. Saat ini tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi namun bagaimana bisa mencetak generasi emas untuk melanjutkan peradaban serta agar mereka bisa bersaing dengan perubahan jaman dan tuntutan yang semakin besar nantinya (Djono, 2022). Oleh karena itu guru harus bisa memanfatakan media pembelajaran baik yang berbasis teknologi ataupun media non-teknologi. Secara keseluruhan penelitian ini memberikan hasil positif dalam penggunaan media kotak tersenyum untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA untuk mengatasi masalah hasil belajar rendah yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kotak tersenyum terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dengan rata-

rata yang didapatkan untuk kelas eksperimen 51,31 sedangkan kelas kontrol -35,83. Serta adanya perbedaan persentase dari aktivitas kelas eksperimen 89% dan kontrol 54%. Kesimpulan ini juga didukung dengan uji hipotesis yang menunjukan nilai p-value signifikasi 0,009 < 0,05, yang artinya *H1* diterima dan *H0* ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media kotak tersenyum dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

DAFTAR RUJUKAN

As'zaroh, U. M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Media Pop Up Book Berbasis Augmented Reality pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Papeda: Vol. 6, No. 3, September 2024 ISSN 2715-5110*, *6*(3), 2715–5110.

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *6*(1), 14–23. https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071

Chan, F. (2017). Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *2*(1), 106–123. https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821

Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, *2*(2), 52–60.

Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *2*(1), 42–46. https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537

Djono, D. (2022). Peran Guru di Era Milenial dalam Menyongsong Generasi Emas. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, *5*(3), 67. https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59316

Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, *3*(1), 1. https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013

Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, *4*(9), 972–980. https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980

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

Haryati, & Dini. (2016). Efektivitas Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD INPRES BTN IKIP I Makassar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *3*(2), 80–96. https://doi.org/10.24252/auladuna.v3i2a4.2016

Hildayanti, M. S., Prasetyo, S, A., & Fajriyah, K. (2023). Analisis Penggunaan Alat Peraga Magic Box Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Macam-Macam Sumber Energi Kelas Iv Sdn 03 Sendang Kulon Kendal. *Cerdas Mendidik*, *2*(1).

Imanita, M., Insani, M., & Rachmedita, V. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Flipbook untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru-guru MGMP IPS

Kabupaten Lampung Selatan. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *22*(2), 251. https://doi.org/10.24036/sb.02400

Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, *4*(1). https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424

Irsan, I. (2021). Implemensi Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5631–5639.

Kurniati, S. (2022). Metode Pembelajaran LBS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. In *Penerbit Nem*.

Kuswandi, I. (2017). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tunagrahita Dengan Mengoptimalkan Penggunaan Media Yang Ada Di Lingkungan Sekolah Di Sekolah Dasar Luar Biasa Saronggi Kabupaten Sumenep. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *1*(2), 30–42.

Martha, M., Karo, R. B., & Tarigan, D. (2022). Penerapan Diskusi Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelaharan Pendidikan Agama Kristen. *DIDAXEI*, *3*(2), 484–507.

Mirdanda, A. (2019). Mengelola Aktivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *PGRI Kalbar dan Yudha English Gallery*.

Nugraha, E., & Rodiyana, R. (2020). Media Pembelajaran CD Interaktif untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020*, 138–143.

Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1), 48–56. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090

Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ips Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, *1*(1), 49. https://doi.org/10.29300/ijsse.v1i1.1325

Rahmawati, L., & Hardini, A. T. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumen Pada Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1035–1043. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.496

Rohanah, L., Mirawati, M., & Anwar, W. S. (2020). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *03*(September), 139–143. http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda

Rusli, R. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. *Syattar*, *1*(2), 123–130.

Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, *2*(2), 414–421.

Sari, S. P. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, *1*(1), 19–24.

Tae, L. F., Ramdani, Z., & Shidiq, G. A. (2019). Analisis Tematik Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Siswa dalam Pembelajaran Sains. *Indonesian Journal of Educational Assesment*, *2*(1), 79. https://doi.org/10.26499/ijea.v2i1.18

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, *7*(1), 50–62. https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 23–27.

Westi, S., Damai, Y., Roy, E., Kimia, P., Dan, M., Pengetahuan, I., & Medan, U. N. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman dan Hasil Belajar siswa Sekolah Menengah. *Jiic: Jurnal Intelek Insan Cendikia*, *1*(4), 786–792.

Wibowo, A., & Pradana, R. W. (2022). Penerapan Metode Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbantuan Media Kotak Misteri (KOMIS) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 SDN Mergosono 1 Malang. *Jurnal Multidisiplin Madani*, *2*(1), 99–116. https://doi.org/10.54259/mudima.v2i1.340

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. *3*(2), 96–102.

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, *1*(1), 13–24. https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14

Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. 1–21.

Zainuddin, Z. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP: Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan Dan Teknologi*, *1*(1), 119–122.

Zainuddin, Z. (2023). Development Of Learning Media Smart Book To Improve Understanding Of Elementary School Students In Science Learning. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, *26*(1), 72–87.