

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART BOX* BERBASIS *MAKE A MATCH* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV SD**

Putri Afrinia Gunawan¹, Misbah²

¹PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

²PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

¹putriafrinia04@gmail.com ²misbah.smi@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of innovative learning media so that it has an impact on low student interest in learning. This research aims to develop a smart box learning media based on make a match to increase students interest in learning IPAS subjects. This research uses a research and development (R&D) method using the ADDIE model which consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that 1) smart box media based on make a match is very feasible to use as evidenced by the results of the experts assessment obtained an average score of 94.21% 2) smart box media based on make a match is practical and interesting to use in learning as evidenced by the results of the teacher and student response assessment by obtaining an average score 93.4% 3) smart box media based on make a match is declared very effective to increase student interest in learning questionnaire assessment obtained a score of 93.5%.

Keywords: smart box, make a match, learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *smart box* berbasis *make a match* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media *smart box* berbasis *make a match* sangat layak digunakan dibuktikan dengan hasil penilaian para ahli memperoleh skor rata – rata 94,21% 2) media *smart box* berbasis *make a match* praktis dan menarik digunakan dalam pembelajaran dibuktikan dengan hasil penilaian respon guru dan siswa dengan memperoleh skor rata – rata 93,4% 3) media *smart box* berbasis *make a match* dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dibuktikan dari hasil penilaian angket minat belajar memperoleh skor 93,5%.

Kata Kunci: kotak pintar, make a match, minat belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah usaha secara sadar yang dilakukan seseorang untuk menggali potensi yang dimilikinya berupa sikap, perilaku, pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat menjadi penerus generasi dalam mewujudkan dan mengharumkan bangsa dan negara. Menurut (Misbah, 2024) pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seluruh warga negara memiliki hak untuk menempuh pendidikan, karena melalui pendidikan seseorang mampu merubah pola kehidupannya ke arah yang lebih baru dan maju melalui pengalaman dan proses pembelajaran (Renna, 2022). Setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru selalu berpedoman pada kurikulum yang ditetapkan. Kurikulum sebagai panduan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan benar dan sesuai dengan tujuan pendidikan (Mahrus, 2021). Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum merdeka. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum merdeka.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)

merupakan kombinasi dari IPA dan IPS, diajarkan secara holistik karena IPA berhubungan juga dengan masyarakat dan lingkungan. Ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari peserta didik karena dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu mengenai fenomena alam di lingkungan sekitarnya sehingga peserta didik dapat aktif mempelajari hubungan antara alam semesta dengan kehidupan manusia serta belajar melindungi dan melestarikan alam dengan bijak (Suhelayanti dkk., 2023). Oleh karena itu pembelajaran IPAS haruslah menarik dan menyenangkan untuk mendorong keaktifan dan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena tanpa adanya minat, siswa cenderung kurang terlibat dalam pembelajaran. Sebaliknya, jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka ia akan termotivasi dan belajar dengan tekun sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal (Rahmawati, 2024). Minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Guru merupakan salah satu faktor eksternal yang sangat berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran sedemikian rupa agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga minat belajar siswa meningkat (Zahra dkk., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan walikelas 4B di SDN Mekar Mukti 04 pada mata pelajaran IPAS terdapat fakta bahwa proses pembelajaran masih memiliki beberapa kendala dan keterbatasan yaitu: 1) pada saat guru menyampaikan materi siswa tidak memperhatikannya justru mereka sibuk dengan kegiatannya sendiri yaitu mengobrol dengan temannya, bercanda, meledek teman, bertengkar sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif dan menyebabkan siswa sulit memahami materi pelajaran, 2) siswa terlihat kurang antusias atau kurang semangat untuk belajar terbukti masih banyak siswa yang tidak membawa alat tulis dengan lengkap dan tidak berpakaian dengan rapi, 3) kurangnya rasa percaya diri siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya, 4)

proses pembelajaran masih terkesan monoton karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran hanya terfokus pada guru, yang menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Melihat permasalahan yang muncul dari hasil observasi dan wawancara tersebut, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif dan menarik yang dapat membangkitkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar, seperti pengembangan media *smart box* berbasis *make a match*. Media *smart box* berbasis *make a match* merupakan media konkret yang berbentuk kotak persegi panjang yang dilengkapi dengan permainan, yaitu permainan spinner dan permainan *puzzle* budaya, sehingga dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas IV SDN Mekar Mukti 04 dengan judul "Pengembangan Media *Smart Box* Berbasis *Make a Match* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau, *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah prosedur ilmiah yang digunakan untuk mengembangkan atau menciptakan produk dan menguji efektivitasnya melalui langkah – langkah seperti analisis kebutuhan, perancangan desain, validasi, revisi desain, uji coba, dan perbaikan produk, dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Media pembelajaran adalah salah satu produk yang dapat dikembangkan dalam bidang pendidikan (Sugiyono, 2023). Produk pendidikan yang akan dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan sekolah dan peserta didik.

Model desain penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu: 1) analisis (analysis), 2) desain (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation). Model ADDIE

dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda pada tahun 1967. Menurut (Pribadi, 2019) salah satu model yang menggambarkan fase – fase dasar yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mekar Mukti 04, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Subjek penelitian ini meliputi 30 siswa kelas IV B, 1 guru kelas serta melibatkan validator materi, bahasa dan media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari angket untuk validasi ahli, angket untuk respon guru dan siswa, serta angket untuk minat belajar.

Angket validasi ahli diberikan kepada para ahli materi, bahasa dan media untuk mengukur kevalidan media *smart box* berbasis *make a match*, angket ini menggunakan skala likert 1 – 5 kemudian presentase rata – rata dihitung menggunakan rumus (Sugiyono, 2023: 148) yaitu :

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

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

\sum_{xi} = Jumlah skor maksimal
 100% = Bilangan konstanta
 Hasil perhitungan kemudian di konversikan ke dalam tabel interpretasi kelayakan media *smart box* berbasis *make a match* dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria kelayakan produk

| Presentase | Kriteria |
|------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 21% - 40% | Kurang layak |
| 0% - 20% | Tidak layak |

Sumber : (Riduwan, 2018: 15)

Produk media *smart box* berbasis *make a match* yang dikembangkan akan dinilai baik oleh validator apabila hasil presentase masuk ke dalam kriteria layak dan sangat layak.

Angket respon guru dan siswa diberikan kepada 1 guru kelas dan 30 siswa kelas IV B untuk mengukur kemenarikan dan kepraktisan media *smart box* berbasis *make a match*, angket ini menggunakan skala likert 1 – 5 kemudian presentase rata – rata dihitung menggunakan rumus (Sugiyono, 2023: 148) yaitu :

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

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

\sum_x = Jumlah skor yang diperoleh
 \sum_{xi} = Jumlah skor maksimal
 100% = Bilangan konstanta
 Hasil perhitungan kemudian di konversikan ke dalam tabel interpretasi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2 Interpretasi respon guru dan siswa

| Presentase | Kriteria |
|------------|-------------|
| 81% - 100% | Sangat baik |
| 61% - 80% | Baik |
| 41% - 60% | Cukup baik |
| 21% - 40% | Kurang baik |
| 0% - 20% | Tidak baik |

Sumber : (Riduwan, 2018: 15)

Tabel 3 Interpretasi efektivitas media

| Presentase | Kriteria |
|------------|----------------|
| 81% - 100% | Sangat efektif |
| 61% - 80% | Efektif |
| 41% - 60% | Cukup efektif |
| 21% - 40% | Kurang efektif |
| 0% - 20% | Tidak efektif |

Sumber : (Riduwan, 2018: 15)

Pengembangan media *smart box* berbasis *make a match* dapat meningkatkan minat belajar siswa jika mencapai predikat efektif dan sangat efektif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan observasi dan wawancara didapatkan permasalahan belajar di kelas IV B yaitu rendahnya minat belajar siswa, terlihat dari sikap siswa pada saat pembelajaran lebih

banyak bercanda, tidur, bertengkar sehingga kondisi kelas kurang kondusif hal ini disebabkan karena proses pembelajaran disekolah masih dilaksanakan dengan metode ceramah dan belum adanya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan dapat menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya materi kekayaan budaya indonesia.

Masalah tersebut muncul karena kurangnya media pembelajaran yang menarik dan konkret serta dapat merangsang keaktifan siswa dalam belajar, sehingga siswa menjadi bosan dalam belajar dan minat belajar siswa menjadi menurun. Oleh karena itu, peneliti menemukan solusi berdasarkan analisis kebutuhan, yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, konkret serta merangsang keaktifan siswa. Media yang dikembangkan adalah media *smart box* berbasis *make a match* yang menggabungkan antara belajar dan bermain sehingga merangsang siswa untuk belajar dan mengedepankan keaktifan siswa. Untuk mengembangkan media *smart box* berbasis *make a match* melalui beberapa langkah sebagai berikut:

Langkah pertama dimulai dengan mengumpulkan alat dan bahan untuk membuat kerangka papan media *smart box* berbasis *make a match* yang terbuat dari bahan tripleks 6 mili agar dapat bertahan lama dengan ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm).

Langkah kedua, peneliti menggunakan aplikasi *ibis paint x* untuk membuat gambar desain *background smart box* berbasis *make a match*, desain permainan spinner, dan desain kartu soal dan jawaban.

Langkah ketiga, mencetak desain menggunakan kertas sticker dan *art carton* berukuran A3, kartu jawaban dicetak dua sisi yang mana sisi depan untuk jawaban dan sisi belakang untuk potongan gambar kebudayaan indonesia yang nantinya akan ditempelkan pada salah satu sisi media *smart box* sebagai sebuah permainan *puzzle*.

Langkah keempat, membuat desain buku panduan penggunaan media *smart box* berbasis *make a match* dan di cetak menggunakan kertas *art carton* dan *art paper* dilaminasi doff berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm).

Adapun desain media *smart box* berbasis *make a match* memiliki beberapa komponen yaitu:

1) Papan media *smart box* berbasis *make a match* terbuat dari bahan triplek 6 mili dengan ukuran lebar 29.7 cm dan panjang 42 cm berbentuk kotak persegi panjang menyerupai kotak kado yang di atasnya terdapat penutup dari tripleks dilapisi kain flannel dan dapat dibuka ketika akan menggunakannya. Namun setelah dibuka media ini akan berbentuk seperti lemari yang memiliki pintu dan 4 sisi. Sisi pertama memuat capaian dan tujuan pembelajaran, sisi kedua memuat materi, sisi ketiga memuat permainan spinner kebudayaan, dan sisi keempat memuat permainan *puzzle* kebudayaan. Berikut ini tampilan desain media *smart box* berbasis *make a match*:

Gambar 1. Desain papan media *smart box* berbasis *make a match*



2) Permainan spinner kebudayaan indonesia yang terdapat pada sisi ketiga dilengkapi dengan gambar – gambar kebudayaan indonesia mulai

dari baju adat, tari adat, rumah adat dan senjata tradisional. Gambar – gambar ini di letakkan di kotak sesuai nama nya masing – masing pada sisi ketiga permainan spinner. Ketika spinner diputar lalu berhenti di nama salah satu pulau indonesia maka siswa mencari baju adat, tari adat, rumah adat dan senjata tradisional yang berasal dari pulau tersebut, kemudian setelah mendapatkan semuanya diletakkan di kotak hasil. Berikut ini desain permainan spinner kebudayaan yang terdapat pada sisi ketiga media *smart box* berbasis *make a match*:

Gambar 2. Desain permainan spinner kebudayaan



3) Permainan *puzzle* kebudayaan berisi kartu soal dan jawaban berbentuk persegi panjang membahas soal pengetahuan tentang kebudayaan indonesia. Kartu jawaban terdapat dua sisi, sisi depan berisi potongan gambar kebudayaan indonesia sedangkan sisi belakang berisi jawaban dari kartu soal kebudayaan indonesia, di cetak

menggunakan kertas *art carton* lalu pinggiran kartu jawaban ditempel perekat kain agar dapat ditempelkan pada papan *puzzle media smart box*. Jika, kartu yang siswa cocokkan benar maka akan terbentuk sebuah konsep gambar kekayaan budaya indonesia. Berikut ini desain permainan *puzzle kebudayaan*:

Gambar 3. Desain permainan *puzzle* kebudayaan



4) Buku panduan penggunaan media *smart box* berbasis *make a match* ini dicetak dengan kertas *art carton* untuk sampul depan dan belakang dengan laminasi doff, sedangkan kertas art paper untuk isi buku. Format buku panduan ini berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm). Buku panduan ini terdiri dari sampul depan, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi tentang kekayaan budaya indonesia, mengenal media smart box berbasis *make a match*, biografi penulis, dan sampul belakang. Berikut ini desain buku petunjuk penggunaan media *smart box* berbasis *make a match*:

Gambar 4. Desain buku panduan penggunaan media



Selanjutnya, setelah media *smart box* berbasis *make a match* dibuat maka dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengukur kevalidan media *smart box* berbasis *make a match*. Setelah dilakukan penilaian oleh setiap validator kemudia dianalisis untuk mengetahui skor rata rata presentase dari ketiga validator ahli, berikut ini tabel hasil penilaian para ahli:

Tabel 4. Hasil penilaian para ahli

| No | Validator | Aspek penilaian | Nilai |
|----|-------------|--------------------------------------|--------|
| 1 | Ahli materi | Relevansi materi | 86,66% |
| | | Isi materi | |
| 2 | Ahli bahasa | Bahasa | 97,33% |
| | | Lugas | |
| | | Komunikatif | |
| | | Dialogis dan Interaktif | |
| | | Kesesuaian dengan perkembangan siswa | |
| | | Kesesuaian dengan | |

| | | | |
|---|--------------------|-----------------------------------|---------------------|
| | | kaidah bahasa | |
| | | Tampilan visual | |
| 3 | Ahli media | Karakteristik media Pengoperasian | 98,66% |
| | Rata – rata | presentase | 94,21% |
| | Kriteria | | Sangat layak |

Data di atas menunjukkan bahwa ahli materi mendapatkan presentase skor 86,66%, ahli bahasa mendapatkan presentase 97,33% dan ahli media mendapatkan presentase skor 98,66%, sehingga rata – rata persentase skor dari ketiga penguji adalah 94,21% dan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil data tersebut, maka media *smart box* berbasis *make a match* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di IPAS di sekolah.

Setelah melakukan analisis kevalidan produk media *smart box* berbasis *make a match* dilanjutkan pada tahap analisis respon guru dan siswa dengan menggunakan uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Berikut hasil dari penilaian media secara keseluruhan:

Tabel 5. Hasil penilaian respon guru dan siswa

| No | Nama | Nilai |
|--------------------|-------------------|--------------------|
| 1 | Perorangan | 96% |
| 2 | Kelompok kecil | 91,4% |
| 3 | Uji coba lapangan | 94,2% |
| 4 | Respon guru | 92% |
| Rata – rata | | 93,4% |
| Kriteria | | Sangat baik |

Berdasarkan data diatas, hasil analisis respon siswa pada uji perorangan memperoleh skor presentase 96%, uji kelompok kecil memperoleh skor 91,4%, uji coba lapangan memperoleh skor 94,2% dan pada respon guru memperoleh skor 92%. Dari hasil keempat uji diperoleh skor rata – rata presentase sebesar 93,4% termasuk pada kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media *smart box* berbasis *make a match* praktis dan menarik serta layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar materi kekayaan budaya indonesia pada pembelajaran IPAS. Setelah melakukan analisis kepraktisan produk media *smart box* berbasis *make a match* dilanjutkan pada tahap analisis angket minat belajar untuk mengetahui keefektifan media *smart box* berbasis *make a match*. Hasil angket minat belajar

siswa didapatkan pada saat pelaksanaan uji lapangan dikelas IV B SDN Mekar Mukti 04 dengan jumlah 30 siswa. Sebagaimana tabel hasil perolehan presentase angket minat belajar siswa berikut:

Tabel 6. Hasil angket minat belajar

| No | Nama siswa | Hasil |
|----------------------|------------|--------------|
| 1 | S1 | 70 |
| 2 | S2 | 74 |
| 3 | S3 | 75 |
| 4 | S4 | 71 |
| 5 | S5 | 72 |
| 6 | S6 | 75 |
| 7 | S7 | 72 |
| 8 | S8 | 75 |
| 9 | S9 | 78 |
| 10 | S10 | 79 |
| 11 | S11 | 70 |
| 12 | S12 | 80 |
| 13 | S13 | 78 |
| 14 | S14 | 75 |
| 15 | S15 | 77 |
| 16 | S16 | 80 |
| 17 | S17 | 80 |
| 18 | S18 | 79 |
| 19 | S19 | 69 |
| 20 | S20 | 70 |
| 21 | S21 | 73 |
| 22 | S22 | 70 |
| 23 | S23 | 70 |
| 24 | S24 | 80 |
| 25 | S25 | 70 |
| 26 | S26 | 80 |
| 27 | S27 | 76 |
| 28 | S28 | 80 |
| 29 | S29 | 68 |
| 30 | S30 | 80 |
| Total skor | | 2246 |
| Skor maksimal | | 2400 |
| Presentase | | 93,5% |

Berdasarkan hasil di atas, kemudian diolah menggunakan rumus Sugiyono (2023: 148) yaitu :

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

$$P = \frac{2246}{2400} \times 100\%$$

$$P = 93,5\%$$

Data tersebut menunjukkan perolehan hasil angket minat belajar siswa dengan nilai akhir dari seluruh siswa kelas IV B adalah 2246 dengan nilai maksimal 2400 dengan presentase rata – rata sebesar 93,5% dan termasuk kedalam kriteria media “sangat efektif” digunakan pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia.

Pada observasi sebelum adanya media *smart box* berbasis *make a match*, presentase siswa yang memiliki minat belajar rendah dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 50%. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah walaupun dengan kriteria cukup efektif. Pada saat uji lapangan siswa melaksanakan pembelajaran pada materi kekayaan budaya indonesia menggunakan media *smart box* berbasis *make a match*. Adapun hasil presentase minat belajar siswa melalui angket yaitu 93,5% dengan kriteria sangat efektif sehingga terjadi peningkatan minat belajar sebesar 43,5% setelah menggunakan media *smart box* berbasis *make a match* namun masih ada 7% siswa yang

belum meningkat minat belajarnya setelah menggunakan media *smart box* berbasis *make a match*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *smart box* berbasis *make a match* dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media *smart box* berbasis *make a match* yang berisi berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, permainan spinner kebudayaan indonesia, dan permainan *puzzle* dengan kartu soal dan jawaban kekayaan budaya indonesia dan juga peneliti membuat buku petunjuk penggunaan media *smart box* berbasis *make a match* yang berisi sampul depan, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi kekayaan budaya indonesia, mengenal media *smart box* berbasis *make a match*, spesifikasi produk, bagian media, cara penggunaan media *smart box* berbasis *make a match*, biodata penulis dan sampul belakang. Tahapan dalam menghasilkan media *smart box* berbasis *make a match* yaitu a) analisis, b) desain, c) pengembangan,

d) implementasi, dan e) evaluasi. 2) Berdasarkan hasil validasi dari 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tujuannya untuk menguji kevalidan pengembangan media *smart box* berbasis *make a match* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Setelah melakukan revisi dinyatakan sangat valid dan layak untuk diujicobakan kelapangan dengan nilai presentase keseluruhan sebesar 94,21%. 3) Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa pada media *smart box* berbasis *make a match* dengan memberikan angket respon guru dan 30 orang siswa. Pada uji coba perorangan memperoleh presentase 96%, uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 91,4%, dan uji coba lapangan memperoleh presentase 94,2%. Berdasarkan seluruh hasil analisis data ini diperoleh rata – rata presentase 93,4% dengan kriteria sangat baik (sangat praktis). 4) Berdasarkan hasil uji keefektifan yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu 50% siswa yang memiliki minat belajardan hasil angket minat belajar siswa terhadap penggunaan media *smart box* berbasis *make a match* memperoleh presentase sebesar

93,5% dengan kriteria sangat efektif sehingga media *smart box* berbasis *make a match* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya indonesia sebesar 43,5%. Maka media *smart box* berbasis *make a match* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahrus, M. (2021). Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Sistem Pendidikan Nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 41–80. <https://doi.org/10.35719/jieman.v3i1.59>
- Misbah. (2024). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Budaya Organisasi Terhadap Motivasi Guru. *DIKODA: JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR*, 4(02), 42–53. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v4i02.3937>
- Pribadi, B. A. (2019). *Model Desain Sistem Pembelajaran* (1st ed.). Dian Rakyat.
- Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat Belajar* (1st ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Renna, H. R. P. (2022). Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 7–16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1698>
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (12th ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Kedua). Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Sulaeman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., &

Anzelina, D. (2023).

Pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) (1st ed.). Yayasan Kita

Menulis.

Zahra, A., Syachruraji, A., &

Rokmanah, S. (2023).

Meningkatkan Minat Belajar

Peserta Didik melalui Media

Pembelajaran. *Jurnal*

Pendidikan Tambusai, 7(3),

22649–22657.