

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Melakukan kegiatan belajar mengajar tentu menggunakan metode belajar yang memiliki daya tarik membuat peserta didik berantusias dalam menjalani proses pembelajaran dengan sebuah media pembelajaran didalamnya. Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Sidharta, 2015). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Dwistia et al., 2022).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Jennah, 2009). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Sugiantara et al., 2024). Media pembelajaran dapat membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas

penyampaian makna pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik (Saputra et al., 2023). Sehingga media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang peserta didik, sehingga mendukung proses belajar yang efektif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Media pembelajaran tentu penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru mengajarkan materi kepada siswa dengan lebih efisien. Guru mempunyai kemampuan untuk mengajarkan materi dan memastikan peserta didik memahami materi yang diajarkan secara akurat. Menurut Aghni (2018), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu :

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan sebagai mempermudah komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dengan pengembangan media pembelajaran memudahkan peserta didik mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Mampu menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi individualitas

Menggunakan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media

pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

B. *Smart Box*

1. Pengertian *Smart Box*

Smart box merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membedakan dan mengenal huruf, didalam *Smart Box* terdapat berbagai macam gambar yang bisa membantu siswa untuk lebih mengenal huruf dan kata, kartu-kartu huruf yang dibuat dengan semenarik mungkin agar anak lebih mudah memahami dan menghafal huruf-huruf baik huruf vokal maupun huruf konsona, dalam box tersebut terdapat puzzle kata dan puzzle kalimat sehari hari (Shelmo, 2023). Media smart box dapat berisi gambar agar lebih mudah dipahami siswa, permainan yang dapat membuat pemikiran serta ke aktifan peserta didik terbuka permainan soal yang dapat menarik minat siswa untuk keluar dari pembelajaran monoton. Media *Smart Box* mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak secara lebih optimal karena media ini dapat melatih daya ingat dan daya fikir anak dalam memecahkan masalah dan terdapat proses belajar sambil bermain yang menyenangkan (Damayanti et al., 2024). Sehingga *Smart Box* adalah sebuah media berbentuk balok yang didalamnya berisi mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik berupa gambar, poster, benda konkret, kartu, dan lain lain.

2. Manfaat *Smart Box*

Media *Smart Box* merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang memiliki bentuk kotak persegi dengan dua bagian atau dua tempat didalamnya yang berisikan huruf dan gambar, manfaat dari *Smart Box* adalah meningkatkan daya konsentrasi anak, meningkatkan kekreativitasan anak, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar. Bentuk kartu yang warna-warni mencolok akan merangsang minat siswa untuk belajar dan

memudahkan untuk lebih semangat dan tertarik belajar, karena anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Berdasarkan pendapat Sitio et al (2024) manfaat permainan *Smart Box* adalah meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan berhitung anak, meningkatkan berpikir logis, serta mengembangkan motorik kasar dan halus.

3. Kelebihan media pembelajaran *Smart Box*

- a. Memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran
- b. Menciptakan pembelajaran yang hidup, karena dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran
- c. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi
- d. Desain warna dan bentuk pada media pembelajaran *Smart Box* ini mempunyai daya tarik sendiri sehingga menimbulkan kesan positif bagi peserta didik dan akan mudah diingat oleh peserta didik

4. Kekurangan media pembelajaran *Smart Box*

- a. Membutuhkan keterampilan dan ketelatenan dalam membuat media pembelajaran *Smart Box*
- b. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar
- c. Penyimpanan memerlukan ruang yang cukup besar
- d. Dibutuhkan perawatan media *Smart Box* dengan baik supaya tidak cepat rusak

C. Tinjauan Materi Nutrisi yang terdapat pada Makanan

Nutrisi atau zat gizi terdapat dalam asupan makanan yang dikonsumsi. Namun tidak semua makanan yang dikonsumsi mengandung nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh untuk menunjang proses pertumbuhan dan perkembangan. Banyak makanan dilingkungan sekitar anak mengandung zat yang tidak dibutuhkan oleh tubuh, bahkan tergolong berbahaya, sepertihalnya makanan yang mengandung pengawet, pewarna, buatan, pemanis buatan, yang akan memberikan dampak negatif pada tubuh anak sehingga dapat menghambat proses pertumbuhan dan perkembangan

anak. Nutrisi adalah keseluruhan dari berbagai proses dalam tubuh manusia hidup untuk menerima bahan-bahan dari lingkungan hidupnya dan menggunakan bahan-bahan tersebut agar menghasilkan pelbagai aktivitas penting dalam tubuhnya sendiri (Mawarni, 2017). Nutrisi adalah proses dimana tubuh manusia menggunakan makanan untuk membentuk energi, mempertahankan kesehatan, pertumbuhan dan untuk berlangsungnya fungsi moral setiap organ dan jaringan tubuhnya. Sehingga nutrisi adalah kandungan yang ada didalam makanan yang bersifat baik atau berbahaya bagi manusia jika dikonsumsi dan dapat menentukan kondisi tubuh dilihat dari apa yang dikonsumsi.

1) Karbohidrat

Karbohidrat merupakan sumber energi utama. Hampir 80% energi dihasilkan dari karbohidrat. Setiap 1 gram karbohidrat menghasilkan 4 kilokalori (kkal). Karbohidrat yang disimpan dalam hati dan otot berbentuk glikogen dengan jumlah yang sangat sedikit. Bahan yang mengandung karbohidrat antara lain, beras, terigu, kentang, umbi-umbian, dan sagu. Manfaat dari karbohidrat yaitu menghasilkan energi, membentuk cadangan makanan dan memberi rasa kenyang.

1. Fungsi karbohidrat
 - a. Sumber energi yang murah
 - b. Sumber energi utama bagi otak dan saraf
 - c. Membuat cadangan tenaga tubuh
 - d. Pengaturan metabolisme lemak
 - e. Untuk efisiensi penggunaan protein
 - f. Memberikan rasa kenyang
2. Masalah-masalah yang terkait dengan karbohidrat

Penyakit Kurang Kalori dan Protein (KKP) atau Protein Energi Malnutrisi (PEM) dan penyakit kegemukan karena ketidakseimbangan antara asupan dengan energi yang dibutuhkan. Penyakit akibat gangguan metabolisme karbohidrat tampak pada Diabetes Mellitus.

2) Protein

Protein berfungsi sebagai pertumbuhan, mempertahankan dan mengganti jaringan tubuh. Setiap 1gram protein menghasilkan 4 kkal. Bentuk sederhana dari protein adalah asam amino. Asam amino disimpan dalam jaringan dalam bentuk hormone dan enzim. Asam amino esensial tidak dapat disintesis dalam tubuh tetapi harus didapat dari makanan. Jenis asam amino esensial diantaranya lisin, triptofan, fenilalanin, leusin.

1. Fungsi Protein

- a) Untuk keseimbangan cairan yaitu dengan meningkatkan tekanan osmotik koloid, keseimbangan asam.
- b) Pertumbuhan dan pemeliharaan jaringan.
- c) Pengaturan metabolisme dalam bentuk enzim dan homon.
- d) Sumber energi di samping karbohidrat dan lemak.
- e) Dalam bentuk kromosom, protein berperan sebagai tempat menyimpan.

2. Sumber Protein

- a) Protein hewani yaitu protein yang berasal dari hewan seperti susu, daging, telur, hati, udang, ikan, kerang, ayam, dan sebagainya.
- b) Protein nabati yaitu protein yang berasal dari tumbuhan seperti jagung, kedelai, kacang hijau, terigu, dan sebagainya.

3) Lemak

Lemak atau lipid merupakan sumber energi paling besar. Berdasarkan ikatan kimianya lemak dibedakan menjadi:

- a) Lemak murni yaitu lemak yang terdiri atas asam lemak dan gliserol.
- b) Zat-zat yang mengandung lemak misalnya fosfolipid yaitu ikatan lemak dengan garam fosfor, glikolipid yaitu ikatan lemak dengan glikoge. Fungsi Lemak

- a. Memberikan kalori

- b. melarutkan vitamin sehingga dapat diserap oleh dinding usus
- c. Memberikan asam-asam lemak.

2) Sumber Lemak

Menurut sumbernya lemak berasal dari nabati dan hewani.

Lemak nabati mengandung lebih banyak asam lemak tak jenuh seperti yang terdapat pada kacang-kacangan, kelapa, dan lain-lain. Sedangkan lemak hewani banyak mengandung asam lemak jenuh dengan rantai panjang seperti pada daging sapi, kambing, dan lain-lain.

4) Mineral

Mineral adalah elemen anorganik esensial untuk tubuh karena perannya sebagai katalis dalam reaksi biokimia. Mineral dapat diklasifikasikan menjadi makromineral yaitu jika kebutuhan tubuh 100mg atau lebih; dan mikromineral jika kebutuhan tubuh kurang dari 100mg. Termasuk dalam makromineral adalah kalsium, magnesium fosfat sedangkan yang termasuk dalam mikromineral adalah klorida, yodium, iron, zinc.

1) Fungsi Mineral

- a) Membangun jaringan tulang.
- b) Mengatur tekanan osmotik dalam tubuh.
- c) Memberikan elektrolit untuk keperluan otot-otot dan saraf.
- d) Membuat berbagai enzim.

5. Vitamin

Vitamin adalah sustansi organik, keberadaannya sangat sedikit pada makanan dan tidak dapat dibuat dalam tubuh. Vitamin sangat berperan dalam proses metabolisme karena fungsinya sebagai katalisator. Fungsi

utama vitamin adalah untuk pertumbuhan, perkembangan, dan pemeliharaan kesehatan. Vitamin dapat diklasifikasikan menjadi:

- 1) Vitamin yang larut dalam air: Vitamin B kompleks, B1, B2, B3, B12, folic acid, serta vitamin C.
- 2) Vitamin yang larut dalam lemak: Vitamin A, D, E, K.

6. Air

Air adalah komponen tubuh yang sangat penting karena fungsi sel bergantung pada lingkungan air. Air membentuk 60-70% berat tubuh total. Persentase air dalam seluruh tubuh lebih besar untuk orang kurus daripada orang yang obesitas karena otot terdiri atas lebih banyak air daripada jaringan yang lain, kecuali darah. Bayi memiliki persentase total air yang paling besar dalam tubuh, dan lansia memiliki persentase total air yang paling sedikit. Saat kehilangan air, seseorang tidak akan mampu bertahan hidup lebih dari beberapa hari.

7. 4P (Pemanis, Pengawet, Pewarna, Penyedap)

Pada awalnya zat aditif alami untuk makanan selalu berasal dari tumbuh-tumbuhan dan pada umumnya tidak menimbulkan efek samping yang membahayakan kesehatan manusia. Sehat tidaknya suatu makanan tidak bergantung pada ukuran, bentuk, warna, kelezatan, aroma, atau kesegarannya, tetapi bergantung pada kandungan zat yang diperlukan oleh tubuh. Suatu makanan dikatakan sehat apabila mengandung satu macam atau lebih zat yang diperlukan oleh tubuh. Setiap hari, kita perlu mengonsumsi makanan yang beragam agar semua jenis zat yang diperlukan oleh tubuh terpenuhi. Hal ini dikarenakan belum tentu satu jenis makanan mengandung semua jenis zat yang diperlukan oleh tubuh setiap hari (Yusnidar et al., 2019). Dewasa ini ketersediaan zat aditif alami sudah tidak lagi mencukupi sehingga perlu diproduksinya zat aditif buatan (sintetik) yang merupakan hasil dari sintesa kimia dari berbagai zat-zat kimia organik

dan anorganik yang diproduksi secara komersial dalam jumlah besar. Effek negatif dari penggunaan zat aditif sintetik secara berlebihan adalah dapat menimbulkan beberapa efek samping seperti reaksi alergi dan kanker. Berikut macam-macam zat aditif :

a. Pengawet

Pengawet digunakan untuk mencegah atau memperlambat pertumbuhan mikroba yang dapat membusukkan atau merusak makanan dengan cara bisa dengan teknik pencampuran pencelupan penyemprotan pengasapan atau juga dengan ditambahkan bahan pengawet pada bungkus makanan. Bahan pengawet yang digunakan ketika ditambahkan pada makanan dan minuman akan memberikan dampak negatif bagi yang mengkonsumsi seperti iritasi pada lambung, alergi karsinogenik yang menyebabkan kanker dan juga mutagen yaitu perubahan yang terjadi pada sel. Jika dalam jangka panjang akan mengakibatkan kegagalan peredaran darah yang dapat menyebabkan kematian alternatif pengawet alami yang dapat digunakan seperti gula garam dan juga teknik pengasapan terdapat juga bahan pengawet kekinian yang diperbolehkan seperti asam sorbat asam propionat asam benzoat dan juga asam asetat tetapi penggunaan tersebut sesuai dengan kadar yang telah ditetapkan oleh BPOM agar tidak menimbulkan kerugian.

b. Pemanis

Pengawet adalah zat aditif yang ditambahkan pada makanan atau minuman agar tidak rusak. Mikroorganisme yang berkembang dalam makanan dan minuman dapat menyebabkan pembusukan makanan. Reaksi kimia yang disebabkan oleh mikroorganisme tersebut, seperti fermentasi pada makanan dan minuman tersebut, dapat dihindari dengan mencegah pertumbuhan mikroorganisme menggunakan bahan pengawet. Pengawet juga dapat menghentikan reaksi kimia lainnya, seperti pencoklatan, pengasaman, oksidasi, dan reaksi enzimatik lainnya. Penambahan bahan-bahan seperti asam benzoat, natrium

benzoat, asam propionat, kalium benzoat, dan sebagainya untuk tujuan pengawetan komponen makanan atau minuman

Komponen yang dimasukkan ke dalam makanan atau minuman untuk memberikan rasa manis. Pemanis alami dan pemanis buatan adalah dua jenis pemanis. Risiko kesehatan dapat diakibatkan oleh penggunaan terlalu banyak pemanis alami dan buatan yang melebihi yang diperbolehkan. Periksa pedoman penggunaan pemanis buatan, khususnya. Pada dasarnya pemanis memberikan rasa manis tanpa kalori tinggi. Terdapat 2 jenis pemanis yang beredar yaitu pemanis dari bahan alami dan pemanis sintetik atau buatan. Pemanis buatan ini pada awal mulanya ditujukan kepada orang yang mengalami gangguan metabolisme karbohidrat yaitu penderita diabetes melitus. Namun saat ini digunakan sebagai BTP (Bahan Tambah Pangan). Jika mengkonsumsi secara berlebihan akan menimbulkan efek negatif yang dapat merugikan kesehatan. Dalam jangka pendek akan merasakan gatal pada tenggorokan dan merasakan rasa pahit pada indra perasa. Kemudian beberapa pemanis buatan juga bersifat karsinogenik dan juga dapat menyebabkan kanker alternatif pemanis alami yang dapat digunakan berasal dari tumbuh-tumbuhan dan juga tanaman seperti jagung, tebu, bit, daun stevia.

c. Pewarna

Pewarna alami adalah pewarna yang dapat ditemukan di alam, seperti pada hewan dan tumbuhan. Pewarna alami memiliki keunggulan dibandingkan pewarna buatan yaitu lebih sehat dan tidak menimbulkan efek samping saat dikonsumsi. Pewarna makanan alami, di sisi lain, memiliki sejumlah kelemahan, termasuk kecenderungan untuk memberikan rasa dan aroma berbeda yang tidak diinginkan, kemampuan warna untuk mudah rusak oleh pemanasan, warnanya yang lebih lemah (pucat), dan variasi jenis yang terbatas. Pewarna ditambahkan untuk meningkatkan atau mengubah warna makanan. mendapatkan warna yang bagus dan juga aroma yang lezat Jika dilihat

dari sudut pandang konsumen mengkonsumsi makanan yang mengandung bahan tambahan 4P itu membuat rasa menjadi lebih enak dan juga lebih praktis. penggunaan bahan tambahan pangan sebenarnya sudah diatur dalam Badan pengawas obat dan makanan ada beberapa bahan pewarna makanan yang disalahgunakan pada pengolahan makanan Contohnya seperti rhodamin B metanil yellow. Seharusnya Digunakan pada industri tekstil kulit dan juga sebagai bahan pewarna tinta bahan warna tersebut memberikan warna lebih cerah stabil tidak mudah larut dalam air, harga terjangkau. Namun karena disalahgunakan nya bahan tersebut pada pengolahan makanan maka akan memberikan dampak negatif bagi tubuh kita yang dapat menyebabkan kanker kandung kemih dan juga bersifat toksik pada saluran pencernaan dan hati selain itu juga dapat merasakan seperti sakit perut mual muntah diare rasa panas dan rasa tidak enak pada tubuh Adapun zat warna alami yang lebih aman digunakan seperti karoten yang menghasilkan warna jingga wortel yang menghasilkan warna kuning atau orange klorofil dan daun pandan yang menghasilkan warna hijau myrobin yang menghasilkan warna merah pada daging dan juga buah coklat dan reaksi karamelisasi yang akan menghasilkan warna coklat.

Pewarna alami memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya :

- 1) Aman
- 2) Meninggalkan aroma dan cita rasa khas
- 3) Mudah larut dalam air
- 4) Warna pucat

Pewarna sintetis atau buatan memiliki kelebihan dan kelemahan, diantaranya :

- 1) Menghasilkan warna yang lebih kuat
- 2) Menghasilkan warna yang stabil
- 3) Diperlukan dalam jumlah sedikit
- 4) Berbahaya jika digunakan berlebihan

d. Penyedap

Penyedap adalah bahan yang ditambahkan pada makanan agar rasanya lebih enak. Garam, bawang putih, bawang merah, cengkeh, pala, merica, cabai, lengkuas, kunyit, ketumbar, serai, dan kayu manis adalah perasa alami yang khas. Biasanya, kaldu yang terbuat dari daging dan tulang digunakan sebagai penyedap masakan berkuah. Bahan penyedap alami yang sering digunakan untuk menimbulkan rasa gurih pada makanan antara lain santan kelapa, ikan, keju, terasi, tomat, susu sapi, dan kacang-kacangan. Selain itu, bahan penyedap lainnya yang biasa digunakan sebagai bumbu masakan, antara lain lengkuas, ketumbar, cabai, kayu manis, dan pala.

Penyedap rasa yang beredar luas di Indonesia yaitu monosodium glutamat (MSG) digunakan untuk penguat rasa gurih yang sebenarnya sudah ada di dalam pangan olahan. Penyedap rasa ditambahkan dalam produk makanan agar dapat mempertegas rasa manis, asam, dan sebagainya. Mengonsumsi makanan dengan bahan tambahan penyedap yang berlebihan akan menimbulkan dampak negatif dampak yang dirasakan dalam jangka pendek yaitu panas pada leher lengan dada dan kaku pada otot yang menyebar ke seluruh punggung gejala lain yg mungkin timbul seperti rasa panas paku pada wajah mual nyeri dada muntah hingga jantung berdebar pada jangka panjang dampak yang dihasilkan yaitu penurunan kemampuan otak terdapat juga penyedap alami ini aman dikonsumsi seperti gula garam jahe cengkeh merica ekstrak tumbuhan minyak esensial dan juga penyedap dari sari buah dan tanaman. Tujuan ditambahkannya penyedap adalah meningkatkan cita rasa makanan, mengembalikan cita rasa makanan yang mungkin hilang saat pemrosesan dan memberi cita rasa tertentu pada makanan (Fitri & Asih, 2019).

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alya Putri Maradika, Eni Kumalasari, Wulan Aulia Azizah, Susilo Tri Widodo, Anita Nurkhikmah (2023) yang berjudul Pengaruh Media *Smart Box* Dengan Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Tugurejo 02 Materi Penerapan Nilai Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik menggunakan media *Smart Box* dalam pembelajaran Pancasila kelas II SD Negeri Tugurejo 02. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil pretest dan posttest yang sudah dilakukan, pada tes awal peserta didik mendapat rata-rata 51,34 sedangkan pada tes akhir peserta didik mendapat nilai rata-rata 73,07.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Sukkaryanti, Murjainah Murjainah, Sylvia Lara Syaflin (2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD yang dilakukan peneliti dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari validator yang terdiri dari 3 dosen dinilai dari keseluruhan aspek yaitu konstruk, isi, dan bahasa yang diperoleh 87,7% media pembelajaran kotak pintar keragaman di Indonesia untuk siswa kelas IV SD telah dikembangkan dinyatakan praktis berdasarkan angket respon siswa yang diperoleh rata-rata 88,7% pada tahap one to one, dan 97,7% pada small group.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Jovanka Oktavia Venneza Zahra, Nurdinah Hanafiah, Rana Gustian Nugraha (2024) yang berjudul Penerapan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif

Kelas IV SD Materi Kewajiban Dan Hak. Berdasarkan temuan peneliti menunjukkan presentase ketuntasan belajar sebelum menerapkan media *Smart Box* pada pra siklus (64%), siklus I (36%), Siklus II (89%). Melihat presentase ketuntasan siklus II sebesar 89% menandakan penetapan indikator keberhasilan sebelumnya 85% terpenuhi, sehingga berhasilnya penelitian yaitu pada siklus II.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu :

1. Menggunakan media yang sama yaitu *Smart Box* sebagai salah satu alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini berfokus pada penerapan media pembelajaran di sekolah dasar, dengan subjek siswa.
3. Semua penelitian mengukur hasil belajar siswa melalui tes atau angket untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Smart Box.

Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang, meliputi :

1. Materi pembelajaran: Penelitian pertama berfokus pada materi Pendidikan Pancasila, penelitian kedua pada keragaman di Indonesia, dan penelitian ketiga pada kewajiban dan hak. Kemudian penelitian sekarang menggunakan materi nutrisi makanan pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).
2. Hasil Penelitian: Penelitian pertama menunjukkan peningkatan nilai pretest dan posttest, penelitian kedua lebih menekankan pada validitas dan kepraktisan media pembelajaran, sementara penelitian ketiga menunjukkan perubahan presentase ketuntasan belajar melalui siklus. Kemudian penelitian sekarang menggunakan validitas, efektivitas dan respon siswa.

E. Kerangka berpikir

