

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS X SMAN 6 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri



Disusun Oleh :
MILA DANUARTA
NPM : 2114020005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi Oleh:

MILA DANUARTA

2114020005

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS X SMAN 6 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

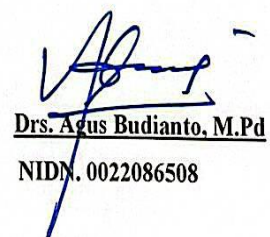
Tanggal : 4 Juli 2025

Pembimbing I



Nara Setya Wiratama, M.Pd
NIDN. 0729059101

Pembimbing II



Drs. Agus Budianto, M.Pd
NIDN. 0022086508

Skripsi Oleh:

MILA DANUARTA

NPM. 2114020005

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS X SMAN 6 KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/sidang skripsi

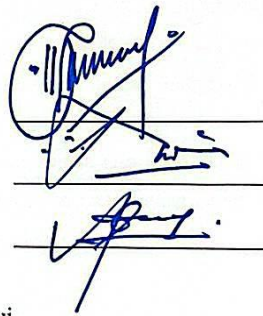
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 10 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nara Setya Wiratama, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Heru Budiono, M.Pd
3. Penguji II : Drs. Agus Budianto, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

MOTTO

**“ Ketika kita tidak lagi mampu mengubah situasi, kita ditantang untuk
mengubah diri kita sendiri.” -Victor frankl**

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Keluarga tersayang-Ibu Endah, Alm. Ayah Anto dan adik Dinar yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan terbaik dan kasih sayang tanpa henti;
3. Seluruh dosen Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, dan dedikasi selama menjalankan studi di perkuliahan;
4. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 yang selalu memberikan semangat, kebersamaan dan kenangan indah selama menempuh pendidikan dibangku perkuliahan mulai awal kuliah hingga akhir selesainya skripsi ini;
5. Untuk diri sendiri yang mampu melewati segala rasa lelah, suka dan duka. Terima kasih telah mampu bertahan dan melanjutkan perjalanan hingga skripsi ini selesai.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mila Danuarta
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 15 April 2003
NPM : 2114020005
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 4 Juli 2025

Menyatakan



Mila Danuarta

NPM. 2114020005

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis SMART BOX untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 6 Kediri”** Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusanantara PGRI Kediri;
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus dosen pembimbing I, atas segala arahan, dukungan, dan ilmu berharga yang diberikan kepada peneliti;
4. Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
5. Seluruh Bapak Ibu Dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan;
6. Keluarga tersayang-Ibu Endah, ayah Anto dan adik Dinar yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan terbaik dan kasih sayang tanpa henti;
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 yang selalu memberikan semangat, kebersamaan dan kenangan indah selama menempuh pendidikan dibangku perkuliahan mulai awal kuliah hingga akhir selesainya skripsi ini;
8. Teman-teman yang membantu peneliti dalam penelitian di sekolah;
9. Guru mata pelajaran sejarah SMAN 6 Kediri yang telah membantu kegiatan penelitian di lapangan;

10. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Kediri, 3 Juli 2025



Mila Danuarta

NPM. 2114020005

RINGKASAN

Mila Danuarta Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Smart Box* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 6 Kediri.

Kata kunci: Media pembelajaran, Sejarah, Smart Box, Minat Belajar.

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya minat belajar sejarah peserta didik kelas X SMAN 6 Kediri. Peneliti mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) menunjukkan adanya masalah minat belajar yang dialami oleh peserta didik. Hal ini memerlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran yang bervariasi dan menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X dalam mata pelajaran sejarah pada materi masuknya hindu-buddha di indonesia melalui penerapan media pembelajaran smart box. Penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* yang dilaksanakan selama 2 minggu dengan 2 subyek yaitu kelas Eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing kelas terdapat 34 peserta dengan menggunakan instrumen yang terdiri dari observasi, wawancara, angket, pre-test dan post-test.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan di SMAN 6 Kediri; (2) Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis smart box yang diterapkan untuk peserta didik SMAN 6 Kediri; (3) Bagaimanakah bentuk akhir media pembelajaran sejarah berbasis smart box yang diterapkan untuk peserta didik SMAN 6 Kediri.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa adanya peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan data yang

diperoleh keefektifan media smart box mencapai 85,29%. Kepraktisan media smart box mendapatkan skor 25 dengan persentase sebesar 89,28 % dengan kategori sangat praktis. Sedangkan data hasil minat belajar mencapai 90,75%. Peningkatan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 16 point. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh skor sebesar 0,67 yang termasuk dalam kategori sedang.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis smart box berhasil dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah.

DAFTAR ISI

MOTTO	iv
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA.....	vi
RINGKASAN	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Pengembangan.....	7
E. Kegunaan Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	27
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Penelitian	28
C. Desain Pengembangan	31
D. Tempat dan Waktu Perancangan	32
E. Instrumen Penelitian	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Media Pembelajaran Sejarah di SMAN 6 Kediri.....	43
B. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Smart Box di SMAN 6 Kediri	46
C. Efektifitas Media Pembelajaran Sejarah berbasis Smart Box, Bentuk Akhir Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Smart Box di SMAN 6 Kediri	70
BAB V PENUTUP	76
A. Simpulan	76

B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Desain produk smart box	49
Tabel 4. 2 cara penggunaan smart box.....	52
Tabel 4. 3 Cara Bermain Smart Box	53
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Materi	54
Tabel 4. 5 Pedoman Hasil Validasi Materi	55
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Media.....	56
Tabel 4. 7 Pedoman Validasi Media	58
Tabel 4. 8 Jumlah Subjek Penelitian	59
Tabel 4. 9 Data Hasil Uji Coba Pre-test dan Posttest Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 4. 10 Data Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	60
Tabel 4. 11 Angket kepraktisan	63
Tabel 4. 12 Tingkat kepraktisan produk	64
Tabel 4. 13 Data hasil perolehan belajar peserta didik.	65
Tabel 4. 14 Pedoman perhitungan hasil belajar	66
Tabel 4. 15 Data hasil angket peserta didik	67
Tabel 4. 16 Pedoman perhitungan hasil belajar	69
Tabel 4. 17 Revisi produk akhir	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	29
Gambar 4. 1 Bahan Dasar	49
Gambar 4. 2 Tampilan Luar	50
Gambar 4. 3Desain pertama	50
Gambar 4. 4 Desain kedua	51
Gambar 4. 5 Desain ketiga	51
Gambar 4. 6 Desain keempat	52
Gambar 4. 7 bukti validasi materi	56
Gambar 4. 8 bukti validasi materi	58
Gambar 4. 9 Bentuk akhir game spin	74
Gambar 4. 10 Revisi ukuran kartu	75
Gambar 4. 11 Qr code soal 1	75
Gambar 4. 12 Qr code soal 2	76
Gambar 4. 13 Qr code soal 3	76
Gambar 4. 14 Qr code soal 4	76
Gambar 4. 15 Qr code soal 5	76
Gambar 4. 16 Qr code tata cara bermain	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Validasi Pedoman Observasi	82
Lampiran 2. Validasi Pedoman Wawancara Peserta Didik	84
Lampiran 3. Validasi Pedoman Wawancara Guru	86
Lampiran 4. Validasi Angket Evaluasi	88
Lampiran 5. Validasi Ahli Media.....	90
Lampiran 6. Validasi Ahli Materi	92
Lampiran 7. Validasi Modul Ajar	93
Lampiran 8. Modul Ajar	95
Lampiran 9. Validasi Soal Pretest.....	122
Lampiran 10. Validasi Soal Posttest	124
Lampiran 11. Soal Pre-Test.....	126
Lampiran 12. Kunci Jawaban Soal Pretest.....	132
Lampiran 13. Soal Post-Test	133
Lampiran 14. Kunci Jawaban Soal Post-test.....	139
Lampiran 15. Lembar Jawaban Pretest Peserta Didik	140
Lampiran 16. Lembar Jawaban Post-Test Peserta Didik	145
Lampiran 17. Angket Peserta didik.....	150
Lampiran 18. Angket Guru	152
Lampiran 19. Lembar Permohonan Uji Validasi Materi	154
Lampiran 20. Lembar Permohonan Uji Validasi Media.....	155
Lampiran 21. Surat Izin Melakukan Penelitian.....	156
Lampiran 22. Surat Balasan Sekolah	157
Lampiran 23. Surat Keterangan Penelitian	158
Lampiran 24. Dokumentasi.....	159
Lampiran 25. Dokumentasi Bimbingan	161
Lampiran 26. Kartu Bimbingan Skripsi	162
Lampiran 27 Surat Keterangan Penggunaan Produk	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha terencana untuk menumbuh dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, baik pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan serta kekuatan spiritual keagamaan. Secara etimologis, kata pendidikan berasal dari kata dasar “*didik*” dan ditambahkandengan kata imbuhan “*pe*” dan “*an*” sehingga membentuk kata “*pendidikan*”. Pendidikan juga berasal dari kata kerja yaitu “*mendidik*”(Ujud et al., 2023:7912). Pendidikan wajib menjadi prioritas utama dalam kehidupan bernegara untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Hal ini sesuai dengan Undang- Undang tentang sistem pendidikan No. 20 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan adalah :

“usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi siswa agar tumbuh menjadi manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, kepribadian, kecerdasan, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Pendidikan dapat bersifat kompleks dapat dikategorikan sebagai Ilmu Pendidikan yang lebih mengutamakan mengenai pemikiran ilmiah tetapi keduanya saling berhubungan dalam praktik teori. Menurut H. Horne (Dalam Rahman et al., 2022:4) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara terus menerus agar manusia berkembang secara fisik dan mental yang sadar akan adanya sikap memanusiakan manusia, emosional dan intelektual.

Menurut Ki Hajar Dewantara yang merupakan Bapak Pendidikan Nasional Indonesia tercantum (Ujud et al., 2023:1) mendefinisikan bahwa pendidikan menuntun anak-anak agar mereka tumbuh sebagai manusia dan masyarakat yang bisa mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam hidup setinggi-tingginya.

Adanya pedoman *Ing Ngarso Sung Tulodoyang* artinya di depan memberikan contoh, *Ing Madyo Mangun Karso* artinya ditengah

membangun dan memberi semangat, *Tut Wuri Handayani* artinya dibelakang memberi dorongan. Ketiga semboyan yang dipopulerkan oleh Ki Hajar Dewantara ini dapat disimpulkan bahwa peran seorang pendidik atau guru sebagai teladan, membangun semangat peserta didik dan memberi dorongan untuk menjadi peserta didik yang mandiri.

Untuk menentukan berhasil atau tidaknya proses pendidikan tidak hanya terletak pada pendidik saja, tetapi adanya hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang ditunjang dengan perangkat pembelajaran yang relevan. Tantangan dalam dunia pendidikan di Indonesia sekarang ini sangat kompleks, masyarakat memiliki harapan pendidikan mampu mengatasi transformasi zaman yang semakin global. Pendidikan di Indonesia saat ini bergulat menghadapi berbagai problem seperti konsep, mekanisme, dan strategi yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran (Apreliawati, 2018:12). Dalam kegiatan proses belajar mengajar harus ditunjang dengan media pembelajaran yang efektif dengan kondisi dimana proses belajar berlangsung. Kemajuan dari teknologi saat ini memberikan kemudahan untuk menciptakan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik yang memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pendidik mampu meningkatkan minat peserta didik sehingga siswa berhasil meningkatkan hasil belajarnya. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi: 1) Faktor Internal, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri seperti kondisi fisik dan kesehatan, psikologis yang mencakup bakat, minat, sikap, motivasi dan intelektualnya; 2) Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang itu sendiri. Seperti lingkungan sosial meliputi teman, keluarga, masyarakat (Aminah & Yusnaldi, 2024:2).

Kendala yang sering dihadapi oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah adalah *mengantuk* karena kecenderungan pendidik menggunakan metode ceramah tanpa ditunjang dengan adanya media

pembelajaran namun pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan, karena tidak semua jenis media pembelajaran bisa diterapkan tanpa proses perencanaan yang matang. Komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dapat mempengaruhi suasana kelas, pendidik yang mampu membangun komunikasi dua arah akan lebih efektif dalam proses pembelajaran karena peserta didik merasa terlibat, membangun hubungan baik antara pendidik dengan peserta didik, dapat berpendapat sesuai sudut pandang mereka mengenai sejarah sehingga mampu memahami materi dengan baik dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif.

Media Pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai penghubung informasi dari pendidik kepada peserta didik, sebagai sumber belajar, dan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hasan et al., 2021:185). Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran agar peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan mudah. Berbagai jenis media pembelajaran dapat berupa media audio, audiovisual dan visual.

Media audio merupakan media yang berupa suara atau rekaman informasi mengenai terjadinya sebuah peristiwa. Media audiovisual merupakan media yang menggabungkan suara (audio) disertai dengan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi. Media visual adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui elemen seperti gambar, grafik, poster, majalah, komik dan kotak pintar smart box (Aminah & Yusnaldi, 2024:3). Media visual bersifat statis atau diam, menggambarkan suatu obyek yang mudah dipahami dan mampu menyampaikan pesan dengan efektif dan efisien.

Salah satu media pembelajaran visual yang dapat menyelesaikan permasalahan diatas adalah smart box. Smart box berasal dari bahasa inggris, "*Smart*" adalah pintar dan "*box*" adalah kotak, artinya smart box merupakan kotak pintar. Smart Box adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak atau balok yang didalamnya berisi berbagai elemen

gambar, kartu yang berisi beberapa materi, teka teki, dan quiz (Aminah & Yusnaldi, 2024:3). Smart box juga memiliki berbagai manfaat yaitu: 1) Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan desain smart box yang mampu menarik perhatian, menumbuhkan kreativitas, dan motivasi peserta didik; 2) Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, santai sehingga peserta didik tidak merasa bosan; 3) Mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disajikan dalam bentuk smart box disusun secara sederhana dan mudah dipahami.

Tiga komponen yang dimiliki Smart box yaitu: 1) Kotak: sebagai tempat atau wadah untuk menyimpan materi pembelajaran serta elemen-elemen; 2) Materi pembelajaran: materi yang disajikan dalam kotak bisa berupa teks, gambar, suara, video yang sesuai dengan materi yang diajarkan; 3) Perangkat tambahan atau elemen-elemen yang menarik.

Penelitian mengenai pengembangan media smart box untuk meningkatkan minat belajar sejarah pada kelas X penting dilakukan karena media ini memiliki inovasi dan kreatifitas yang mampu mendorong inovasi yang signifikan pada dunia pendidikan. Pengembangan media smart box mampu memperkuat kompetensi guru dalam mengajar dan guru dapat menciptakan media baru yang dipastikan media pembelajaran yang mereka gunakan tetap relevan dan menarik bagi peserta didik. Media smart box dapat memancing peserta didik untuk melatih keterampilan, bernalar kritis dan komunikasi. Penggunaan media ini diharapkan mampu membuat peserta didik belajar dengan suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran smart box bersifat unik karena di dalam media ini peserta didik akan dijelaskan mengenai peristiwa sejarah yang dikemas dengan sederhana menggunakan elemen-elemen menarik. Smart box disusun tidak hanya fokus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tetapi juga keterampilan dan kreativitas, dan kemampuan perfikir kritis melalui soal-soal yang terdapat dalam smart box.

Dapat dilihat pada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran sejarah, terdapat dalam penelitian(Aminah & Yusnaldi, 2024). dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI MADRASAH IBTIDAIYAH”. Hasil yang didapat dari penelitian jurnal tersebut adalah: 1) media smart box terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. pendekatan yang melibatkan dua unsur yaitu bermain dan belajar membuat peserta didik lebih rileks, dan mudah menerima materi pembelajaran; (2)permainan smart box melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran; (3)permainan smart box membuat peserta didik lebih bersosialisasi dan berkolaborasi dengan temannya serta tidak cenderung anti sosial.

Penelitian lain yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah menggunakan media smart box untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang disusun oleh (Meilina, 2024). dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif “Kotak pintar” sebagai media pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah”. Penelitian tersebut berisi mengenai: (1) pembuatan alat permainan edukatif, penelitian tersebut menjelaskan step by step cara pembuatan alat permainan edukatif; (2) strategi penggunaan alat permainan edukatif, dijelaskan mengenai strategi peneliti dalam menjalankan permainan tersebut agar mendapatkan hasil yang optimal; (3) kelebihan dan kekurangan dari alat permainan edukatif, dari penelitian tersebut alat permainan edukatif yang dibuat memiliki kelebihan serta kekurangan yang muncul ketika alat permainan edukatif sudah selesai digunakan.

Penelitian ketiga mengenai penggunaan media smart box dalam mata pelajaran PPKN yang dibuat oleh (Kristina Adelina Sitio dkk, 2024) dalam jurnal penelitian dan pengabdian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn di SMPN 19 Kota Jambi”. Penelitian tersebut mendapatkan hasil sebagai berikut: 1) permainan *smart box*

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan media *smart box* peserta didik lebih cepat memahami materi pembelajaran, dapat bekerjasama dalam kelompok dan mampu menjawab soal yang mereka dapatkan saat bermain *smart box*; 2) mendapatkan antusias karena adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran; 3) peningkatan aktivitas persentase peserta didik dan respon baik dalam penggunaan media smart box.

Dari ketiga penelitian di atas memiliki persamaan yaitu menganalisis tentang penggunaan media pembelajaran Smart Box dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil serta minat belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran. Perbedaan dari ketiga penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas yaitu terletak pada perbedaan mata mata pelajaran, materi, model penelitian dan jenjang sekolah. Berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran sejarah dengan demikian, media pembelajaran Smart Box mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan diatas, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 6 KEDIRI. Pengembangan media ini diharapkan mampu membantu guru untuk menciptakan pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, interaktif, efektif, dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan pada peserta didik di SMAN 6 KEDIRI, sebagai berikut :

1. Proses pelaksanaan pembelajaran sejarah masih sering terpaku pada metode lama yang terkesan membosankan;

2. Kurangnya minat peserta didik dalam belajar sejarah karena dianggap kurang penting, membosankan, dan merasa tidak hidup dizaman tersebut;
3. Media pembelajaran untuk meningkatkan keingintahuan peserta didik mengenai pembelajaran sejarah masing jarang diterapkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- A. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan di SMAN 6 KEDIRI?
- B. Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis Smart Box yang diterapkan untuk peserta didik SMAN 6 KEDIRI?
- C. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran sejarah berbasis Smart Box yang diterapkan untuk peserta didik SMAN 6 Kediri.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada uraian rumusan masalah yang dijelaskan di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran sejarah yang saat ini digunakan di SMAN 6 KEDIRI;
2. Kelayakan pengembangan media smart box untuk pembelajaran sejarah di SMAN 6 KEDIRI;
3. Efektifitas media smart box untuk meningkatkan hasil belajar sejarah bagi peserta didik kelas X SMAN 6 KEDIRI.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai masukan untuk meningkatkan penerapan media pembelajaran dalam pelajaran sejarah;
 - b. Membantu peserta didik belajar sejarah secara mandiri;

- c. Digunakan sebagai informasi dan referensi dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bagian dari pemenuhan syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;

b. Bagi Pendidik

Dapat digunakan sebagai acuan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran sejarah, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sedang diajarkan;

c. Bagi Peserta Didik

Dapat memotivasi, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan keingintahuan peserta didik dalam mempelajari sejarah.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pada penyusunan penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab. Bab I berisi mengenai latar belakang pengembangan media smart box yang menjelaskan pentingnya penggunaan media untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Identifikasi masalah berisikan penjelasan singkat mengenai permasalahan yang terjadi di sekolah. Rumusan masalah untuk memfokuskan topik apa saja yang akan diteliti di sekolah serta tujuan pengembangan sebagai kejelasan mengenai hasil yang akan dicapai dalam penelitian ini.

BAB II atau landasan teori, berisi mengenai pengungkapan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang

akan digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi serta pengembangan produk yang diharapkan.

Pada BAB III Metode pengembangan menjelaskan mengenai metode pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian, serta terdapat penjelasan mengenai lokasi praktek uji coba produk dalam penelitian ini.

BAB IV berisi mengenai Hasil-hasil dari uji coba produk media smart box di lapangan. Mulai dari desain produk, implementasi mulai dari pre-test dan refleksi sampai hasil akhir produk serta spesifikasi media mulai dari kelemahan, keunggulan dan faktor-faktor pendukung serta penghambat implementasi media.

Pada BAB V berisikan mengenai kesimpulan dan saran untuk mengevaluasi serta meningkatkan produk ang lebih efektif dan efisien dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., & Umamah, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model in.* 19–23.
- Amelia, O., Sundari, P. D., Mufit, F., & Dewi, W. S. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Energi Terbarukan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 34–39. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1849>
- Aminah, S., & Yusnaldi, E. (2024). Pengembangan Media Smart box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3077–3086.
- Arif, M. (2012). *T e k n o l o g i P e n d i d i k a n*. 1–285.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1), 81–95.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Johannes, N. Y., Ritiauw, S. P., Mahananingtyas, E., & Nurhayati, N. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Sikap Positif Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(2), 84. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v3i2.1054>

- Keislaman, K. (2022). The Concept of Research in Education. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153.
<https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 196–207. [http://repository.uingusdur.ac.id/3/1/UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF.pdf](http://repository.uingusdur.ac.id/3/1/UPAYA_MENDIDIK_ANAK_MELALUI_PERMAINAN_EDUKATIF.pdf)
- Kristina Adelina Sitio dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Smart Box Untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKN di SMPN 19 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 1(2), 226–235.
- Meilina, D. M. (2024). a Penggunaan Alat Permainan Edukatif “Kotak Pintar” Sebagai Media Pembelajaran Ski Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 45–56.
<https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.2418>
- Moleong, L. (2006). Metode Penelitian. *Raden Fatah.Ac.Id*, 1–23.
<https://repository.radenfatah.ac.id/19077/3/3.pdf>
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Prof. Dr. H. Ismaun, M. P. (n.d.). *Pengertian dan Konsep Sejarah*. 1–29.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137.
<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan

- Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Silahuudin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Sujati, B. (2018). Konsepsi Pemikiran Filsafat Sejarah Dan Sejarah Menurut Ibnu Khaldun. *Jurnal Tamaddun : Jurnal Sejarah Dan Kebudayaan Islam*, 6(2), 127–148. <https://doi.org/10.24235/tamaddun.v6i2.3521>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>
- Apreliawati, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Sejarah SMAN 5 Kediri. *Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri*.