
PENGARUH PENERAPAN MEDIA KOPIN (KOTAK PINTAR) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SDN 34 PALEMBANG

Ai Ratna Sahara¹, Misdalina Misdalina², Melinda Puspita Sari Jaya³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang, ²PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang, ³PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang, Indonesia
e-mail: sahararatna452@gmail.com¹, misdalina@univpgri-palembang.ac.id²,
melindapsi@univpgri-palembang.ac.id³

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penerapan media KOPIN (Kotak Pintar) Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 34 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Posttest Only Control Design*. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu penerapan media KOPIN (Kotak Pintar) dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SD Negeri 34 Palembang yang berjumlah 60 siswa, sampel yang diambil yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 siswa yang diajarkan menggunakan media KOPIN (Kotak Pintar) dan kelas VB sebagai kelas kontrol sebanyak 30 siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil hitung menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $5,203 > 1,672$ dengan derajat kebebasan 58 (df 58). Dapat disimpulkan signifikan dimana H_0 di tolak sedangkan H_a di terima hal ini disebabkan dengan menyatakan terdapat pengaruh penerapan media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 34 Palembang”.

Kata Kunci: Media KOPIN (Kotak Pintar), Hasil Belajar, Pembelajaran IPA

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of the application of KOPIN (Smart Box) Media on Learning Outcomes in Science Learning Class V SDN 34 Palembang. This research is a type of quantitative research using Quasi Experimental Design. This study used the Posttest Only Control Design research design. The variables of this study consisted of independent variables (X), namely the application of KOPIN (Smart Box) media and the dependent variable (Y), namely student learning outcomes. The population of this study were students of grades VA and VB SD Negeri 34 Palembang totaling 60 students, the samples taken were class VA as an experimental class of 30 students taught using KOPIN (Smart Box) media and class VB as a control class of 30 students taught using conventional learning models. In sampling using saturated sampling. The data collection techniques used in this study were tests and documentation. Data analysis techniques using normality test, homogeneity test and hypothesis testing. The calculated results show the value of $t_{count} > t_{table}$ $5.203 > 1.672$ with degrees of freedom 58 (df 58). It can be concluded that it is significant where H_0 is rejected while H_a is accepted, this is due to stating that there is an effect of the application of KOPIN (Smart Box) media on learning outcomes in science class learning.

Keywords: KOPIN (Smart Box) Media, Learning Outcomes, Science Learning

Pendahuluan

Pendidikan adalah pondasi utama kemajuan bangsa, karena adanya pendidikan akan membantu kemajuan bangsa. Sistem pendidikan terdiri dari beberapa komponen, seperti siswa dan guru sebagai pendidik, proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh lingkungan dan instrumen pengajaran, serta hasil interaksi antara guru dan siswa (Zakiyyah et al., 2023).

Sistem pendidikan yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013, dimana pendekatan pembelajarannya menitikberatkan pada pembelajaran tematik. Dalam implementasinya, kurikulum ini memanfaatkan tema dan subtema sebagai dasar penyusunan pembelajaran, dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam penyampainnya (Agustin et al., 2021).

Mata Pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran IPA dianggap sebagai sarana yang sangat tepat untuk meningkatkan pengetahuan, pembentukan sikap, dan pengembangan keterampilan pada peserta didik melalui proses pembelajaran (Meliana et al., 2024). Pembelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran terkait dengan alam dan memiliki banyak hubungan dengan kehidupan manusia. Hasil belajar mencakup perubahan sikap, tingkah laku, pengetahuan, kecakapan, kemampuan, kebiasaan, pengertian, dan penguasaan yang dilakukan secara sadar dengan tujuan positif serta bersifat berkesinambungan dan permanen (Satriya et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 34 Palembang kelas V pada pelajaran IPA hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dilihat dari hasil belajar siswa

kelas V yang berjumlah 30 siswa diantaranya 20 siswa belum mencapai KKM dengan persentase 67% dan 10 siswa sudah mencapai nilai KKM dengan persentase 33% dengan nilai rata-rata hasil belajar 67,5. Hal tersebut disebabkan karena tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA masih rendah. Selain itu, kurangnya minat siswa dalam belajar sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang ditunjukkan oleh Meita Widiyaningrum (2020) berjudul "Pengaruh Metode Global Berbantuan Media KOPI LABA (Kotak Pintar Belajar Membaca) Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Di SD Negeri Sumberarum I". Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa metode Global berbantuan Media KOPI LABA "Kotak Pintar Belajar Membaca" berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SD Negeri Sumberarum I. Hasil analisis *Uji Mann Whitney U Test* $0,035 < 0,05$.

Upaya peneliti untuk memecahkan permasalahan di atas adalah dengan menggunakan Media KOPIN (Kotak Pintar). Media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi media pembelajaran kotak pintar dapat memberikan elemen interaktif yang memperkaya pengalaman belajar siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep IPA dengan cara yang lebih konkrit dan menarik.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh

penerapan Media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 34 Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang digunakan untuk mengembangkan penelitian yang relevan. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses belajar mengajar di kelas. Dengan adanya media pembelajaran dapat menghubungkan informasi antara sumber dan orang yang akan menerimanya (Febriana et al., 2023).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pada kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala jenis dan cara penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran melalui penyebaran pesan dapat mendorong proses belajar yang disengaja dan terkendali dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa (Sareng et al., 2023).

Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk dan jenis, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran (Melanda et al., 2023). Adapun jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Media berbasis manusia adalah jenis media yang digunakan untuk berkomunikasi pesan atau informasi. Contohnya termasuk main peran, kegiatan kelompok, instruktur, guru, dan tutor.
- b) Media berbasis cetakan, atau media cetak. Buku teks, buku

penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas adalah beberapa contohnya.

- c) Media berbasis visual, yaitu gambar atau ilustrasi, sangat penting untuk proses belajar. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara, seperti video, *film*, *slide*, *tape*, dan televisi, serta media berbasis audio-visual dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata. Media visual juga dapat berupa gambar, diagram, grafik, dan bagan.
- d) Media berbasis komputer adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan komputer, seperti pengajaran dengan menggunakan komputer.

Media pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran karena memungkinkan guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara yang lebih bermakna (Pitri et al., 2023). Ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a) Fungsi komunikatif, media pembelajaran memudahkan komunikasi antara penyampai dan penerima untuk menghindari salah persepsi dan masalah komunikasi verbal.
- b) Fungsi motivasi, media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Karena pengembangan media pembelajaran tidak hanya melibatkan elemen seni, tetapi juga membuat pelajaran lebih mudah bagi siswa, ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

- c) Fungsi kebermanaknaan, penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna karena pembelajaran bukan hanya menambah informasi tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
- d) Fungsi penyamaan persepsi, setiap siswa dapat melihat informasi dengan cara yang sama, sehingga mereka memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang disampaikan.
- e) Fungsi individualitas, dengan latar belakang siswa yang berbeda, seperti pengalaman mereka, gaya belajar, kemajuan, dan gaya belajar, pembelajaran dapat lebih bermakna.

Pembelajaran IPA adalah kumpulan kegiatan yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh sikap, proses, dan pengetahuan tentang peristiwa alam atau ilmiah. Sehingga hasil dari proses belajar tidak hanya terbatas pada pengetahuan, melainkan juga mencakup aspek-aspek lain seperti hasil belajar afektif dan psikomotor (Chrisma et al., 2024). Pada tingkat sekolah dasar, diharapkan bahwa setidaknya keterampilan proses dasar IPA harus dikembangkan selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan kognitif antara siswa sekolah dasar dan struktur kognitif ilmuwan, sehingga penting bagi peserta didik untuk memiliki kesempatan berlatih keterampilan proses IPA yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka (Rosarina et al., 2022).

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga dapat menambah kekuatan

siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya. (Jima et al., 2023). Benda dapat didefinisikan sebagai entitas yang dapat diamati atau ditemui dalam lingkungan kehidupan kita, seperti batu, air, dan benda lainnya, yang juga memiliki sifat-sifat tertentu. Benda dapat mengalami perubahan dari satu wujud ke wujud lainnya. Beberapa perubahan wujud benda dapat kembali ke wujud asalnya, sementara yang lain bersifat tidak dapat kembali ke wujud asal. Perubahan wujud ini terjadi pada benda padat, cair, dan gas (Fitriana, 2023).

Wujud benda merujuk pada bentuk atau keadaan fisik dari suatu objek. Wujud benda dibagi menjadi beberapa antara lain sebagai berikut (Mustikah et al., 2023):

- a) Benda padat merupakan benda atau zat yang memiliki bentuk dan volume yang tetap serta memiliki berat atau massa. Contoh benda padat yaitu penghapus, papan tulis, meja, kursi dan sebagainya.
- b) Benda cair merupakan benda atau zat yang memiliki volume yang tetap tetapi bentuknya dapat berubah-ubah sesuai dengan tempat atau wadahnya. Contohnya air, bensin, minyak goreng dan lainnya.
- c) Benda gas merupakan benda atau zat yang memiliki volume dan bentuk berubah-ubah sesuai dengan tempatnya. Contohnya udara, oksigen (O₂), karbon dioksida (CO₂) dan sebagainya.

Media KOPIN yang dimaksud dalam penelitian ini adalah akronim dari KO artinya kotak, PI artinya pintar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kotak didefinisikan sebagai wadah kecil untuk menyimpan perhiasan, barang-barang beraneka

ragam, dan sebagainya. Media kontak cerdas adalah sebuah bentuk pembelajaran yang melibatkan dua sisi dan sebuah kartu. Kartu tersebut terbagi menjadi kartu bergambar dan kartu kata (Putri et al., 2024).

Media kotak pintar merupakan sebagai suatu alat atau media yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media ini memiliki bentuk persegi dan terbagi menjadi dua bagian atau lebih di dalamnya. Setiap bagian tersebut berisikan huruf dan gambar yang bertujuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Maulidiana et al., 2024).

Kotak pintar merupakan media yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak secara lebih efektif. Media ini memiliki potensi untuk melatih daya ingat dan kemampuan berpikir anak dalam menyelesaikan masalah, sambil menyajikan proses belajar yang menyenangkan melalui kegiatan. Kotak pintar atau kotak belajar pintar dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa sekolah dasar. Adapun manfaat media kotak pintar sebagai berikut (Sari et al., 2024):

- a) Dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik dan kemampuan mereka untuk memahami dan mengingat informasi.
- b) Kotak pintar dapat merangsang pembelajaran mandiri dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri.
- c) Dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan atau simulasi yang interaktif.

Hasil belajar mengacu pada tingkat pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti berbagai proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya mencakup perubahan tingkah laku yang dapat diamati yang melibatkan tiga bidang yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap) dan psikomotorik (Haifa et al., 2023). Aspek internal dan eksternal siswa mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor intrinsik siswa mencakup masalah kenyamanan, kerusakan, aspek psikis, dan aspek kecapekan. Pembelajaran minat adalah faktor luar yang mempengaruhi hasil belajar. Hasil dari aktivitas belajar yang dievaluasi melalui tes kemampuan dikenal sebagai hasil belajar. Dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*, penelitian ini mencoba menilai hasil belajar dalam domain kognitif (Yuliana et al., 2023).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian dalam suatu tujuan pembelajaran di kelas yang tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut (Putri et al., 2023) :

- a) Faktor Internal
Faktor yang terdapat dalam diri siswa yakni faktor psikologis atau yang berhubungan dengan jiwa siswa.
- b) Faktor Eksternal
Faktor yang berasal dari lingkungan sekitar siswa yakni faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat sekitar
Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu terdiri dari faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik tersebut seperti

jasmani maupun psikologi dan faktor eksternal berasal dari luar peserta didik seperti masyarakat sekitar dan keluarga.

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan penelitian sebelumnya. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang ditunjukkan oleh Meita Widiyaningrum (2020) berjudul "Pengaruh Metode Global Berbantuan Media KOPI LABA (Kotak Pintar Belajar Membaca) Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Di SD Negeri Sumberarum I". Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa metode Global berbantuan Media KOPI LABA "Kotak Pintar Belajar Membaca" berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SD Negeri Sumberarum I. Hasil analisis *Uji Mann Whitney U Test* $0,035 < 0,05$.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Sukaryanti, Murjainah, & Syaflin (2023) oleh dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD". Hasil penelitian isi dan Bahasa 87,7%, rata-rata 88,7% di kelas I dan 96,7% di kelas I, yang meningkatkan dampak efektif atau potensinya sebesar 80,3%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan keragaman lingkungan pembelajaran kotak cerdas untuk siswa kelas IV SD di Indonesia telah terbukti valid dan layak untuk digunakan.

Selanjutnya Penelitian oleh Purnamasari (2021) tentang "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Topik Kebhinekaan Indah Negeriku untuk Kelas IV SD Negeri 159 Palembang" menunjukkan hasil yang positif. Nilai rata-rata pada ujian dari 3 siswa adalah 93,1, sementara eksperimen dengan 6 siswa

mencapai 94,6. Kesimpulannya adalah pengembangan media *Smart Box* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Judul "Pengaruh Penerapan Media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 34 Palembang" menggambarkan penelitian yang berfokus pada evaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif, yaitu Kotak Pintar (KOPIN), dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini kemungkinan besar melibatkan penerapan KOPIN dalam proses belajar mengajar dan kemudian mengukur dampaknya terhadap performa akademik siswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris mengenai apakah penggunaan alat bantu visual dan interaktif seperti KOPIN dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPA dan meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 34 Palembang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam mengadopsi metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 34 Palembang, beralamat di Jalan Gelora 32 Ilir, Kecamatan Ilir Barat II, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Kode Pos 30264. Rencana waktu pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan pada semester genap pada tahun ajaran 2023/2024. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis

Quasi Experimental Design. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Posttest Only Control Design* (Lestari et al., 2022). Rumusan masalah adalah Apakah ada pengaruh penerapan Media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 34 Palembang. Tujuan penelitian untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan Media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 34 Palembang. Teknik pengumpulan data adalah tes dan dokumentasi. Uji Instrumen meliputi Uji Validitas dan Uji Reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Berdasarkan pelaksanaan yang telah peneliti lakukan, penelitian ini dimulai dengan melakukan validasi ke-2 validator, dari 15 soal yang diuji cobakan ke 15 siswa SD Negeri 34 Palembang. Setelah instrument tersebut diuji cobakan ke siswa dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba menunjukkan 10 soal tersebut dinyatakan valid dengan memperoleh hasil reliabilitas tinggi. Soal tersebut memiliki taraf kesukaran yang tergolong baik. Adapun daya pembeda soal juga tergolong dalam kategori yang baik. Setelah melakukan validasi terhadap soal, kemudian 10 soal tersebut dibagikan kepada siswa kelas V. Soal tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa setelah diterapkannya media KOPIN (Kotak Pintar) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Pada masing-masing nomor soal dibuat sesuai dengan indikator dan level kognitifnya.

Adapun indikator-indikator materi perubahan wujud benda adalah menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat, cair dan gas, mendefinisikan perubahan wujud benda mencair, membeku, menguap, menyublim, mengembun dan mengkristal, menentukan peristiwa perubahan wujud benda mencair, membeku, menguap, menyublim, mengembun dan mengkristal serta menganalisis peristiwa perubahan wujud benda padat, cair, dan gas. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis peristiwa perubahan wujud benda padat, cair, dan gas. Berikut hasil pemerolehan nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 1 Kategori Persentase Penguasaan Materi

Interval Nilai	Kategori
0-34	Sangat Rendah
35-54	Rendah
55-69	Sedang
70-84	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi

(Sumber: Arikunto dalam Jurnal (Nurlaela, 2023))

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Nilai	Frek. (F)	Pers. (%)	Kategori
1	0-34	0	0%	Sangat Rendah
2	35-54	13	43%	Rendah
3	55-69	6	20%	Sedang
4	70-84	10	33%	Tinggi

5	85-100	1	3%	Sangat Tinggi
Jumlah				

(Sumber:Hasil Olah Data Peneliti, Ms. Excel 2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil belajar siswa kelas eksperimen terdapat 0% siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah ada 43%/ siswa. Sedangkan yang berda dalam kategori sedang ada 20%, 33% siswa yang mencapai kategori tinggi dan 3% siswa yang mencapai kategori sangat tinggi.

Selanjutnya hasil perolehan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frek. (F)	Pers. (%)	Kategori
1	0-34	0	0%	Sangat Rendah
2	35-54	1	3%	Rendah
3	55-69	3	10%	Sedang
4	70-84	15	59%	Tinggi
5	85-100	11	37%	Sangat Tinggi
Jumlah				

(Sumber:Hasil Olah Data Peneliti, Ms. Excel 2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil belajar siswa kelas eksperimen terdapat 0% siswa yang berada pada kategori sangat rendah dan rendah ada 3%/ siswa. Sedangkan yang berda dalam kategori sedang ada 10%, 59% siswa yang mencapai kategori tinggi dan 37% siswa yang mencapai kategori sangat tinggi. Dimana data yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi disbanding kelas kontrol.

Uji Normalitas

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
elas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df Sig.
Hasil Belajar	Kelas_Eksperimen	.142	30	.129	.938	30 .082
	Kelas_Kontrol	.152	30	.076	.909	30 .014

(Sumber: Data diolah Program SPSS 25)

Dilihat dari tabel di atas, ditunjukkan bahwa signifikan kelas kontrol $0,076 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, sedangkan signifikan pada kelas eksperimen $0,129 > 0,05$ disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan kedua kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.220	1	58	.641
	Based on Median	.210	1	58	.649
	Based on Median and with adjusted df	.210	1	57.439	.649

Based on trimmed mean	.178	1	58	.675
-----------------------	------	---	----	------

(Sumber: Data diolah Program SPSS 25)

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian homogenitas diperoleh bahwa nilai signifikan $0,641 > 0,05$. Taraf signifikan yang digunakan adalah $0,05$ dengan pengujian jika nilai signifikan $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut ialah sama (homogen) artinya hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogeny.

Uji Hipotesis

Untuk melakukan uji hipotesis ini, data yang dianalisis dengan menggunakan data tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji *independent sampel t-test* yang terdapat pada program SPSS 25.

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

F	Sig.	t	df	Sig. (2 - tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Levene's Test for Equality of Variances								
t-test for Equality of Means								

Equal variances assumed	.20	.641	5.203	58	.000	19.000	3.652	11.690	26.310
Equal variances not assumed			5.203	7.630	.000	19.000	3.652	11.689	26.311

(Sumber: Data diolah Program SPSS 25)

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, maka diperoleh bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000$. Karena ini nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari $0,05$ maka H_0 di tolak. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel diperoleh nilai thitung sebesar $5,203$ sedangkan ditabel dengan df 58 dengan taraf signifikan $0,05$ maka $t_{tabel} = 1,672$. Jadi dinyatakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ $5,203 > 1,672$ dengan derajat kebebasan 58 (df 58). Dapat disimpulkan signifikan dimana H_0 di tolak sedangkan H_a di terima hal ini disebabkan dengan menyatakan "Terdapat Pengaruh Penerapan Media KOPIN (Kotak Pintar) Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 34 Palembang".

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak ada pengaruh penerapan media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 34 Palembang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media KOPIN (Kotak Pintar) pada kelas eksperimen yaitu kelas V A yang berjumlah 30 siswa. Dari hasil yang didapat di lapangan dengan menggunakan media KOPIN (Kotak Pintar) terlihat siswa lebih memahami materi yang telah diberikan oleh peneliti, sehingga siswa

bisa lebih mudah memahami dan mendalami materi dalam pembelajaran IPA. Hal ini sesuai pendapat bahwa dengan menggunakan media KOPIN (Kotak Pintar) dapat meningkatkan kemampuan sains siswa dalam mengenal konsep pembelajaran IPA. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas V B yang berjumlah 30 siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan peneliti (Puspita et al., 2024).

Berdasarkan hasil perhitungan hasil belajar siswa, diketahui bahwa anantara kelompok kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan skor dari aspek penilaian hasil belajar yang berbeda. Nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol sebesar 57,56. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 76,67. Nilai posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup tinggi setelah menggunakan media KOPIN (Kotak Pintar), sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian kelompok kelas eksperimen lebih berhasil dalam meningkatkan hasil belajar dari pada kelompok kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,203 > 1,672$) dengan df 58.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penggunaan media KOPIN (Kotak Pintar) dapat meningkatkan minat dan rasa keingintahuan siswa serta mendukung proses pembelajaran atau interaksi antara guru dan siswa tersebut. Dengan hal itu, menyatakan bahwa media Smart Box menunjukkan hasil yang positif. Dengan hasil penelitian, nilai rata-rata pada ujian dari 3 siswa adalah 93.1,

sementara eksperimen dengan 6 siswa mencapai 94.6. Kesimpulannya adalah pengembangan media Smart Box dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran (Oktavia et al., 2024).

Media KOPIN (Kotak Pintar) juga dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa, meningkatkan kreativitas dan meningkatkan hasil belajar siswa (Harnanto, 2016, hal. 11). Dengan diperkuat penelitian yang dilakukan oleh hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa metode Global berbantuan Media KOPI LABA “Kotak Pintar Belajar Membaca” berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SD Negeri Sumberarum I. Hasil analisis Uji Mann Whitney U Test $0,035 < 0,05$ (Maulidiana et al., 2024).

Berdasarkan hasil tes akhir, kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media KOPIN (Kotak Pintar) sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Diketahui hasil akhir kelas kontrol nilai terendahnya adalah 40 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata 57,67. Sedangkan tes akhir pada kelas eksperimen nilai terendahnya adalah 50 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 76,67. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami materi perubahan wujud benda pada pembelajaran IPA siswa kelas V setelah diberikan pengajaran mengalami peningkatan. Selanjutnya, setelah pengujian normalitas data dan homogenitas data dilakukan, data dinyatakan normal dan homogeny. Dengan demikian kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V mengalami

peningkatan dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan yang serupa.

Perbedaan yang dialami peneliti juga dibuktikan dengan adanya hasil berbeda antara kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dengan menggunakan media KOPIN (Kotak Pintar), sedangkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan adanya perbedaan kemampuan antara kedua kelompok tersebut, maka dapat dikatakan bahwa terdapat Pengaruh Penerapan Media KOPIN (Kotak Pintar) Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 34 Palembang.

Kesimpulan

Hasil Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan media KOPIN (Kotak Pintar) terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN 34 Palembang, dengan thitung sebesar 5,203 dan ttabel 1,672 (df 58). Rata-rata posttest kelas kontrol adalah 57,56, sedangkan kelas eksperimen mencapai 76,67, menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen yang menggunakan KOPIN dibandingkan metode konvensional. Dengan adanya media KOPIN (Kotak Pintar) ini dapat meningkatkan minat dan rasa keingintahuan siswa serta mendukung interaksi antara guru dan siswa Sehingga kelas eksperimen lebih berhasil dibanding kelas kontrol.

Daftar Pustaka

Agustin, Dwi, M., Setiawan, Angga, Maruf, & Farid, M. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berganda Sebagai Supporting

Daya Ingat Menghafal Huruf Alfabet Siswa Kelas I SD Negeri 2 Sengon. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 10–19. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.173>

Chrisma, Elvira, Fitnanto, Aprila, Dewi, & Ratna, N. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis TaRL pada Pembelajaran IPA Kelas VIII*. 442–451. <https://proceeding.unnes.ac.id/snptk/article/view/3170>

Febriana, Indah, Nurcholish, Ismanto, & Bambang. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Model Pbl Berbasis Kopin Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2421–2431. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1854>

Fitriana, D. (2023). Analisis Belajar Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Gaya Belajar pada Model Project Based Learning Berbantuan Kartu Masalah. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 5(1), 585–596.

Haifa, H. N. S., Khaleda Nurmeta, I., & Hamdani Maula, L. (2023). Analisis Karakter Kerjasama Ekstrakurikuler Angklung Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2877–2889. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8106>

- Jima, M., Julita, Fitriah, Yuliana, & Solo, D. (2023). *Analisis Gaya Belajar Siswa Secara Visual, Auditori Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPA*. 4(2), 111–122.
<https://doi.org/10.36312/teacher.v4i2.1952>
- Lestari, A., Fitrisia, A., & Ofianto. (2022). Metodologi Ilmu Pengetahuan Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Bentuk Implementasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 2556–2560.
- Maulidiana, Firli, Wardana, A., Ludfi, Jannah, & Faridahtul. (2024). Pengembangan Media Smart Box Pada Pembelajaran Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 1664–1675. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengembangan>
- Melanda, Dinda, Surahman, Ade, Yulianti, & Tien. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo)*. 4(1), 28–33. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76019>
- Meliana, Shinta, Salimi, M., & Suhartono, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Perubahan Wujud Benda Akibat Kalor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76019>
- Mustikah, S., Oktavia, M., Ayu, P., & Rachmawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle pada IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 6359–6367.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9141>
- Oktavia, J., Zahra, V., Hanifah, N., & Nugraha, R. G. (2024). Penerapan Media Smart Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 545–554. <https://jurnaldidaktika.org/content/s/article/view/425/293>
- Pitri, Pitri, Seprina, & Reka. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123.
<https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24260>
- Puspita, Tita, Sari, Mega, Sunaryati, & Titin. (2024). *Pengembangan Media “ PARANTAR ” Papan Putaran Pintar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Hak Dan Kewajiban Pembelajaran Ppkn Kelas 3 SD*. 6(April), 592–606.
<https://journalpedia.com/1/index.php/jpi%0AVolume>
- Putri, H., Sari, A., Purnomo, H., Guru,

- P., & Dasar, S. (2023). Penggunaan Media Puzzle Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Tingkat 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia Tahun*, 06(01), 14–22. <http://ejournal.undar.or.id/index.php/thalaba>
- Putri, Hanafiah, R., Kumalasani, Putri, M., & Restian, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Kopunka (Kotak Pintar Menyusun Kalimat) Mengatasi Permasalahan Menyusun Kalimat Siswa Kelas II DI SD Muhammadiyah 05 Batu. 09, 6335–6344. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/15420>
- Rosarina, G., Sudin, A., Atep, & Sujana. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Hasil Belajar Ipa Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 371–380. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/view/230%0Ahttps://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/download/230/152>
- Sareng, Dua, M., Puang, E., Maria, D., Bunga, & Dua, M. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 303–309.
- Sari, E. P., Fantiro, F. A., Wahyu, I., & Utami, P. (2024). Pengembangan Media Smart Box Berbasis Permainan Monopoli Dalam Kalimat Transitif Dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. 09, 3525–3538. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/archive>
- Satriya, Agung, Wijaya, Salimi, M., & Suhartono. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VB SDN Peniron. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.76623>
- Yuliana, Eka, Destiniar, & Sunedi. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa SDN 81 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 35–46. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.655>
- Zakiyyah, Dwi, Suswandari, Meidawati, Khayati, & Nur. (2023). Penerapan Ice Breaking Pada Proses Belajar Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Sugihan 03. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 152–157. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.309>