



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan, matematika merupakan mata pelajaran yang berisi hitung-hitungan dan juga sangat penting dalam pendidikan.¹ Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap misterius di dunia siswa. Faktanya, sebagian besar siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika karena mereka menyadari bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Namun di sisi lain, matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sangat penting dalam suatu instansi atau lembaga. Misalnya saja ada perlombaan atau olimpiade yang diadakan setiap tahunnya, di mana Matematika selalu menjadi wadah kompetisi atau olimpiade di tingkat kabupaten, kota bahkan tingkat nasional.

Matematika seringkali menjadi mata pelajaran yang ditakuti oleh siswa sehingga menyebabkan mereka kurang menunjukkan minat dalam mempelajari matematika. Hal ini menyebabkan rendahnya prestasi akademik dikalangan siswa. Mengingat beragamnya media yang tersedia, guru harus mampu memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan secara tepat.² Karena adanya

¹Sandri, Dewita, and Tati Tisnawati. 2023. "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas Ix pada Mata Pelajaran Matematika". *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 2, hal 176. Lihat di <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/insdun/article/view/484>, diakses pada 2 Desember 2023.

² Satiti, Wisnu Siwi, Emi Lilawati, Hidayatur Rohmah, Sultika Sultika, Mifta Wahyu Agusta, and Reza Amaliani. 2023. "Sosialiasasi Edukasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media Modul pada Siswa SD/MI di Desa Ngogri Megaluh Jombang". *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, Vol. 4 No 1 April 2023 hal 2. Lihat di

pembelajaran inovasi oleh karena itu siswa mendapatkan pembelajaran matematika sehingga menjadi menyenangkan. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan atau menerapkan pembelajaran inovasi berbasis permainan yang menjadikan pembelajaran matematika menyenangkan dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan siswa ingin mempelajarinya. Pada kreatifitas guru dapat membuat permainan dengan menggunakan media Kotak Pintar.³ Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan guru sehingga materi pelajaran mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, penelitian mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan belajar siswa kelas II MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogoloyo Sumobito Jombang.⁴

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di ruang guru di MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogoloyo Sumobito Jombang pada tanggal 18 November 2023 peneliti mendapatkan informasi dari guru kelas bahwa selama belajar siswa hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pelajaran saja dan tidak menggunakan media lainya selain buku teks tersebut. Buku teks secara

<https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/3210>, diakses pada 13 Desember 2023.

³Wijayanti, Arlen, and Ari Yanto. 2023. "Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan". *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, hal 22. Lihat di <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/316>, diakses pada 13 Desember 2023.

⁴ Polinda, Aresti. 2023. "Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar Pada Siswa Kelas 1 Sdn 58 Kota Bengkulu". *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9759. Lihat di <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/20921>, diakses pada 13 Desember 2023.



umum hanya berisi materi pembelajaran, contoh soal latihan.⁵ Siswa juga cenderung menghafal konsep dari pada memahami. misalnya siswa masih bingung ketika membandingkan dua pecahan mata uang mana yang lebih besar atau lebih kecil karena kurangnya serta media pembelajaran. Dan beliau menjelaskan permasalahan dalam menyampaikan materi pecahan mata uang masih menggunakan berupa buku teks saja dan tidak menggunakan media yang lain, dan kesulitan yang ditemui mungkin anak-anak belum paham apa itu kesetaraan pecahan mata uang jika hanya membaca materi atau baca buku teks tanpa penjelasan, siswa tidak akan mengerti dan harus mengulangnya sampai siswa mengerti, menurut tingkat perkembangan intelektual pada anak SD/MI yang masih dalam tahap tindakan konkrit, anak SD/MI pun bisa menerima konsep-konsep matematika yang abstrak seperti benda-benda konkret.⁶ Dengan benda atau alat peraga memungkinkan siswa melihat secara langsung tatanan dan pola struktur yang terdapat pada benda yang diperhatikanya.

Begitupun dari hasil wawancara peneliti bahwasanya ditemukan permasalahan pada siswa kelas II MI Bustanul Ulum Mojokuripan yakni rendahnya penguasaan materi khususnya materi pecahan mata uang menyebabkan nilai hasil belajar juga rendah atau ada nilai dibawah KKM (Kriteria Minimal Ketuntasan). Adapun KKM yang telah ditentukan oleh madrasah pada mata pelajaran matematika yaitu 70. Terdapat 16 siswa yang

⁵Hanim Muzaidatu, *Wawancara*, Jombang, 18 November 2023.

⁶Puspitasari, Nike Kristi, and Asri Kusumaning Ratri. 2023. "Pengembangan Media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 4.02, hal 4. Lihat di <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1385>, diakses pada 1 Desember 2023.



mendapatkan nilai rendah dan 4 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran guru yang kurang menarik sehingga menjadi membosankan pada siswa. Dari observasi yang didapat peneliti, selama pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah (menerangkan) dan penugasan (menjawab pertanyaan dari LKS) seperti pada umumnya, serta tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.⁷

Berdasarkan pada data nilai siswa yang diambil oleh peneliti dari dokumen guru adalah siswa yang tuntas pada materi pecahan mata uang sebagai berikut.⁸

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa Kelas II MI Bustanul Ulum Mojokuripan Mata Pelajaran Matematika Tematik Kelas II Semester Genap

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa
1	≥ 70	Tuntas	4
2	< 70	Belum Tuntas	16
Jumlah			20

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti yakni saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat siswa sulit memahami materi yang guru sampaikan. Saat proses pembelajaran siswa juga terlihat kurang antusias dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Banyak siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran matematika adalah

⁷Mutaqin, Widiana, & Lailiyah. 2022. Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi dan Drill dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Sunan Gunung Jati Katemas Kudu Jombang. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, hal 19. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/3006>, diakses pada 15 Desember 2023.

⁸Daftar nilai Matematika Tematik Kelas II semester genap MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogloyo Sumobito Jombang.



pembelajaran yang paling sulit atau membosankan, selain itu proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku teks dan juga latihan soal atau contoh soal saja tanpa adanya media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika. Oleh karena itu penelitian ini sejalan dengan data penelitian berupa observasi yang dilakukan oleh penelitian di kelas II MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogoloyo Sumobito Jombang.⁹

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan oleh guru maka disini penelitian menggunakan media kotak pintar untuk digunakan dalam proses pendampingan. Melalui kotak pintar siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran dan menjadi meningkat karena yang disampaikan semenarik mungkin dan guru dapat menggunakan kotak pintar sebagai referensi media edukasi.¹⁰ Kotak pintar adalah kotak yang berisi alat-alat pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar yaitu kotak dua sisi dengan gambar atau tulisan dan pertanyaan dari materi pembelajaran, dari hasil penelitian ini mengembangkan media kotak pintar pada materi Pecahan Mata Uang Kelas II MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogoloyo Sumobito Jombang. Pengembangan media permainan Kotak Pintar untuk dapat meningkatkan pemahaman terhadap

⁹*Observasi* proses pembelajaran Matematika antara guru dan siswa kelas II, Jombang, 26 Februari 2024.

¹⁰Chandra, Kiky, Farah Destria Rifanah, and Lailatul Wahidah Alveyn Rohmah. 2023. "Pelatihan Model Student Facilitator and Explaining (SFAE) dengan Media Kotak Pintar pada Mata Pelajaran IPAS bagi Guru Sukorejo." *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 7, hal 1089. Lihat di <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/gervasi/article/view/5205>, diakses pada 15 Desember 2023.



materi pecahan mata uang, materi ini juga bisa dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari seperti membandingkan uang jajan.¹¹

Dalam pembelajaran matematika bisa disebut dengan pecahan mata uang. Berdasarkan pembelajaran matematika mengenal pecahan mata uang adalah salah satu materi terpenting dan siswa sekolah SD/MI harus menguasainya, tetapi pada kenyataannya konsep pecahan mata uang ini bukanlah konsep yang mudah untuk diajarkan dan dipahami oleh siswa. Fakta dilapangan masih menunjukkan banyak siswa sekolah dasar yang kesulitan memahami pecahan mata uang.¹² Salah satu konsep matematika abstrak yang diajarkan disekolah dasar adalah materi pecahan mata uang. Nilai mata uang pelajaran belum disebut dalam materi mengetahui nilai mata uang, siswa mengetahui beberapa banyak uang saku yang mereka miliki, yang mereka terima dari orang tua, tetapi dengan cara dibelanjakan tidak memahaminya.¹³

Penelitian ini menggunakan media kotak pintar dengan bahan yang mungkin cukup lumayan mahal dan media ini juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari media kotak pintar ini yaitu memotivasi siswa karena media ini menggunakan gambar dan warna agar lebih menarik siswa untuk belajar media ini juga memudahkan guru dan siswa menjelaskan materi

¹¹Sukaryanti, Ayu, Murjainah Murjainah, and Sylvia Lara Syaflin. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 7, hal 141. Lihat di https://www.journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/675, diakses pada 15 Desember 2023.

¹²Wawancara dengan ibu Hanim Muzaidatul, Guru kelas II MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogoloyo Sumobito Jombang, pada tanggal 18 November 2023.

¹³Haryati, Tuti. 2019. "Peningkatan hasil belajar matematika model belajar sambil bermain perbantuan media monopoli (PTK Matematika kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017)". *JPG: Jurnal Penelitian Guru Fkip Universitas Subang* 2.01, hal 190. Lihat di <http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/467>, diakses pada 1 Desember 2023.



pecahan mata uang. Akan tetapi media ini juga memiliki kekurangan diantaranya media ini memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya dan juga media ini cenderung susah dibawa kemana-mana karena bentuk yang cukup besar.¹⁴

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai penelitian yang menggambarkan batas penelitian. Ruang lingkup penelitian adalah ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Fokus penelitian ini berfokus pada pengembangan media kopi yang dikembangkan dengan media pembelajaran
2. Mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran matematika kelas II genap pada materi Pecahan Mata Uang. Alasan peneliti memilih mata pelajaran ini karena di kelas II ini lah pecahan mata uang pertama kali diperkenalkan media pembelajaran kopi kepada siswa, sehingga kesan pertama yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika menggunakan media di sekolah MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogoloyo Sumobito Jombang.
3. Lokasi penelitian di MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogoloyo Sumobito Jombang yang berjarak 3,8 km dari Unipdu. Ditinjau dari letak geografis, sekolah terletak di perkampungan.

¹⁴*Ibid.*, 140-149



4. Subjek penelitian uji coba media ini adalah siswa kelas II MI Bustanul Ulum Mojokuripan Jogoloyo Sumobito Jombang yang terdiri dari 20 siswa yaitu 11 siswa perempuan 9 siswa laki-laki.



C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana fokus pengembangan penelitian media kotak pintar untuk mengetahui hasil belajar Matematika MI?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media kotak pintar untuk mengetahui hasil belajar Matematika MI?
3. Bagaimana tingkat validasi dan efektivitas media kotak pintar untuk mengetahui hasil belajar Matematika MI?
4. Bagaimana hambatan penerapan media kotak pintar dalam kegiatan pembelajaran Matematika siswa MI?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan
 - a. Menemukan fokus pengembangan media Kopi dalam kegiatan pembelajaran Matematika siswa MI.
 - b. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media Kopi dalam kegiatan pembelajaran Matematika siswa MI.
 - c. Mendeskripsikan tingkat validitas media Kopi dalam kegiatan pembelajaran Matematika siswa MI.
 - d. Mendeskripsikan kendala/hambatan penerapan media Kopi dalam kegiatan pembelajaran.



2. Manfaat

- a. Manfaat teoritis: hasil penelitian ini diharap dapat menambah wawasan dan pengetahuan penelitian dan pembaca mengenai media Kopi.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi peserta didik, dapat meningkatkan minat belajar dengan memberikan kesan yang menyenangkan dalam pembelajaran Matematika.
 - 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan masukan yang bermanfaat dengan menggunakan media pembelajaran Kopi.
 - 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan referensi untuk menambah kualitas pembelajaran di sekolah.
 - 4) Bagi peneliti, sebagai landasan awal untuk menindaklanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas serta memberikan pengetahuan, keterampilan dan wawasan kepada peneliti mengenai media pembelajaran yang bisa dijadikan bekal untuk mengajar nantinya.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berhasil ditemukan oleh peneliti sebagai berikut:



1. Aspiati, 2023. Subjek penelitian Siswa TK barakati kota Kendari, teknik analisi data menggunakan Data Deskriptif Berdasarkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II ditemukan hasil belajar anak dari 68,75% menjadi 93,75% dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.¹⁵
2. Ayu Sukaryanti, 2023. Subjek penelitian siswa kelas IV SD, teknik analisi data penelitian dan pengembangn (R&D), Berdasarkan hasil belajar siswa berdasarkan surve siswa 87,7%, rata -rata 88,7 dikelas I dan 96,7%. kotak pintar keragaman yang dikembangkan indinesia untuk siswa IV SD yang dampak efektif atau potensinya meningkat sebesar 80,3 %.¹⁶
3. Dessi Andriani, 2022. Subjek penelitian siswa anak usia dini, analisis data menggunakan kuantitatif dan PTK, Berdasarkan Hasil Perkembangan Siklus I Rata-Rata Tingkat Kecapaian Sebesar 34,33 Dan Pada Prasiklus Skornya Sebesar 20,33. Sedangkan Siklus I Kemampuan Berhitung Siswa Secara Keseluruhan Sebesar 42,17 Pada Kategori Berkembang Sangat Baik Sehingga Akhir Siklus Berhasil.¹⁷
4. Vivi Gusmanti, 2021. Subjek penelitian siswa TK Ananda, analisis data menggunakan Class Room Action Reseach, berdasarkan hasil penelitian

¹⁵ Hidayat, Ahid. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini dengan Media Kotak Pintar di TK Barakati Kota Kendari". *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, hal 141. Lihat di <https://rgap.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/15/23>, diakses pada 27 November 2023.

¹⁶Sukaryanti, Ayu, Murjainah Murjainah, and Sylvia Lara Syaflin. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual* 7, hal 140 Lihat di https://www.journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/675, diakses pada 27 November 2023.

¹⁷Dessi Andriani. 2022. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini". Kota Palembang. *Jurnal of early childhood education*. Vol. 5.3 (October 2022). Lihat di <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/8807/4325>, diakses pada 27 November 2023.



Tindakan Kelas Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Angka Anak Melalui Permainan Kotak Pintar Dengan Media Tutup Botol Menunjukkan Hasil Yang Positif.¹⁸

5. Aresti Polinda, 2023. Subjek penelitian siswa SDN 58 Kota Bengkulu, teknik analisis data menggunakan kualitatif, berdasarkan hasil observasi bahwa bentuk berupa media pembelajaran kotak pintar terkhusus untuk siswa kelas 1.¹⁹
6. Mega Mahardhika, 2022. Subjek penelitian siswa usia 4-5 tahun, teknik analisis data menggunakan *Research and Development* (R&D), berdasarkan hasil Penilaian Kelayakan Dari Ahli Media Yaitu Memperoleh Persentase 91% Serta Uji Coba Terbatas Hasil Perhitungan Paired Test Dengan Aplikasi Spss Diperoleh Hasil 12.829 Dengan Nilai Signifikan Sebesar 0,000 Yang Lebih Kecil Dari 0,05 Menyimpulkan bahawa media kotak efektif digunakan.²⁰
7. Gaudensiana Bopo, 2023. Subjek penelitian anak usia 6-7 tahun, teknik analisis data menggunakan tindakan kelas (*Classroom Action research*), Berdasarkan Hasil penelitian penjumlahan 1-20 pada siswa kelas awal. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan rata-rata sebesar 80%.

¹⁸Gusmanti, Vivi, Herman Herman, and Andi Mardiana. 2021. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Matematika Permulaan melalui Permainan Kotak Pintar dengan Media Tutup Botol di TK Ananda Kota Payakumbuh Sumatera Barat." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. hal 77. Lihat di <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/194/168>, diakses pada 27 November 2023.

¹⁹Polinda, Aresti, et al. 2023. "Implementasi Media Pembelajaran Kotak Pintar pada Siswa Kelas 1 SDN 58 Kota Bengkulu". *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, hal 9758. Lihat di <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/20921>, diakses pada 27 November 2023.

²⁰Mahardhika, Mega. 2022. "Pengembangan Media Kotka Untuk Pengenalan Konsep Bilangan 1-10 pada Anak Usia 4-5 Tahun." hal 115. Lihat di <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/46383>, diakses pada 27 November 2023.



terjadi peningkatan persentase hasil rata-rata sebesar 80,5% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik.²¹

8. Panca Wahyu Kusumaningrum, 2021. Subjek penelitian anak didik TK islam asia terpadu usia 5-6 tahun, teknik analisis data menggunakan Tindakan Kelas (PTK), Berdasarkan hasil sebesar 51,7% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan setelah dilakukan tindakan pada siklus II siklus I ke Siklus II yaitu sebesar 100% dari penetapan 75%, bahwa penggunaan media papan pintar berhitung sangat efektif.²²
9. Sinta Dina Afiana, 2023. Subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Gondang 03, teknik analisis data menggunakan *Research and Development* (R&D), Berdasarkan Hasil media sebesar 100% dan hasil analisis validasi ahli materi sebesar 95,7% kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, media Pirawa Box yang dikembangkan dinyatakan layak.²³
10. Sheila septiana rahayuningsih, 2019. Subjek penelitian anak pada usia 5-6 tahun, analisis data menggunakan tindakan kelas (*Classroom Action Researc*), berdasarkan Hasil penelitian skor rata-rata dari prasiklus sebesar 14,29% menjadi 60,71% pada siklus i; mencapai 92,86% pada

²¹Bopo, Gaudensiana, et al. 2023. "Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, hal 468. Lihat di <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/1998>, dikases pada 27 November 2023.

²²Sjamsir, Hasbi. "Peningkatan Kemampuan mengenal Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kotak Pintar di TK Islam Terpadu Asiah Kecamatan Mentawa Baru Ketapang Kabupaten Kotawaringin Timur." *BEduManagers: Borneo Educational Management and Research Journal* 2, hal 30. Lihat di <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bedu/article/view/1599>, diakses pada 20 Maret 2024.

²³Afiana, Sinta Dina, Mira Azizah, and Ervina Eka Subekti. 2023. "Pengembangan Media Kotak Pintar Aksara Jawa (Pirawa) pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD Negeri Gondang 03 Kabupaten Batang." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, hal 6063. Lihat di <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1322>, diakses pada 27 November 2023.



siklus ii. Dengan demikian, dapat dikatakan persentase keberhasilannya mencapai $\geq 90\%$.²⁴

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini terbagi dalam lima bab sebagai berikut:

- Bab I : Pendahuluan; terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, sistematika pembahasan.
- Bab II : Landasan teori; berisi tinjauan tentang media, dan Media (Kotak Pintar) Kopi.
- Bab III : Metode penelitian; bab ini berisi tentang desain penelitian, subjek penelitian, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.
- Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan; yang berisi tentang gambaran lokasi penelitian, penyajian data penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan data.
- Bab V : Penutup; berisi tentang kesimpulan dan saran.

²⁴Rahayuningsih, Sheila Septiana, Tritjahjo Danny Soesilo, and Mozes Kurniawan. 2019. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, hal 11. Lihat di <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1884>, diakses pada 28 November 2023.

