BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan pendidikan. Dalam era pendidikan saat ini, pembelajaran tidak hanya sebatas pada pemindahan pengetahuan, tetapi juga melibatkan usaha untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan berkemampuan sosial. Pembelajaran yang efektif harus dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar. Di zaman digital saat ini, pembelajaran yang didukung oleh teknologi memiliki peran yang sangat penting (Asari et al., 2021).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang untuk mengatur lingkungan peserta didik dengan tujuan untuk memotivasi serta mendorong mereka agar aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha memberikan bantuan atau dukungan kepada siswa agar mampu belajar secara lebih efektif (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang disusun, diterapkan, serta ditinjau kembali dengan cara yang terstruktur untuk membantu peserta didik mewujudkan proses belajar yang optimal dan tepat (Komalasari, 2010). Adapun mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep-konsep ilmu pengetahuan, baik alam maupun sosial melalui kegiatan observasi terhadap lingkungan sekitar (Ilmiyati & Maladona, 2023).

Mata pelajaran IPAS memiliki tiga kompetensi yang harus dikuasai, yang didasarkan pada literasi ilmiah. Kompetensi tersebut meliputi kemampuan untuk menjelaskan peristiwa ilmiah, merancang eksperimen, serta menilai hasil penyelidikan secara ilmiah, serta mampu menafsiran serta menarik makna dari data yang diperoleh secara ilmiah. Tujuan dari mata pelajaran ini yakni adalah untuk mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan dasar, keterampilan, dan sikap *(hard skills and soft skills)* (Natalia et al., 2023).

Pendidikan saat ini berkaitan dengan kompetensi abad 21, yang mencakup berbagai keterampilan yang harus dimiliki. Keterampilan abad ke-21 dapat dipahami sebagai seperangkat kompetensi yang sangat penting bagi individu, terutama sangat diperlukan oleh generasi muda untuk menjawab tantangan zaman modern yang terus berkembang. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi pelajaran secara konvensional, melainkan juga mendorong peningkatan kemampuan yang sesuai dengan dinamika kehidupan saat ini, hal ini menjadi penting terutama pada kemajuan teknologi dan perubahan sosial yang berlangsung dengan sangat cepat, penting bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan yang dapat membantu mereka beradaptasi dan berinovasi. Keterampilan abad 21 dapat dipandang sebagai suatu kerangka kerja yang menyediakan berbagai alat strategi yang dibutuhkan agar mampu berperan sebagai optimal dalam masyarakat yang semakin kompleks dan saling terhubung (Lubis et al., 2023).

Sesuai dengan perkembangan teknologi, kemampuan yang menjadi tuntutan pada era abad ke-21 mencakup empat kemampuan utama, yakni kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi yang sering disebut sebagai istilah keterampilan 4C (*critical thinking, creative thinking, collaboration, and communication*) merupakan kompetensi yang harus dikuasai dalam pendidikan abad ke-21. Diantara keterampilan tersebut, kemampuan berpikir kreatif menjadi aspek penting yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik. Berpikir kreatif merujuk pada kemampuan dalam menciptakan berbagai ide atau gagasan yang inovatif dan berasal dari beragam perspektif yang digunakan dalam rangka menyelesaikan suatu permasalahan. Kemampuan ini tidak hanya berkontribusi pada penyelesaian masalah, tetapi juga mendorong pengembangan pemikiran yang menghasilkan ide-ide baru dan berfokus pada penciptaan solusi yang bermanfaat (Rajagukguk et al., 2020). Pemikiran atau ide-ide inovatif yang dikemukakan, ditujukan agar mampu memberikan solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi, khususnya pada tingkat pendidikan sekolah dasar (Amellina et al., 2023).

Di dunia pendidikan, kemampuan ini sangat diperlukan tidak hanya untuk menunjang perkembangan akademis, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif. Dalam hal ini, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan tersebut. Pembelajaran IPAS mengajarkan siswa untuk memahami dan menganalisis fenomena alam dan sosial di sekitar, memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu masalah.

Berdasarkan temuan dari pengamatan serta wawancara bersama wali kelas IV di SDN Kencana Indah I, dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa masih berada pada tingkat rendah. Kemampuan berpikir kreatif siswa masih berada pada kategori rendah, faktor penyebab utamanya ialah karena media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya memberikan ruang dalam menciptakan ide-ide baru dan berpikir secara kreatif. Hal ini terlihat dari pencapaian hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS namun belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan hasil penelitian awal yang sudah dilaksanakan di kelas IV SDN Kencana Indah I, dari jumlah 30 siswa, hanya 3 siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan, sementara 27 lainnya belum mencapai ketuntasan individual yang telah ditetapkan, yakni Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥75.

Dalam kegiatan pembelajaran, tampak bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang kurang saat mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar dan hasil yang diharapkan. Siswa cenderung memberikan jawaban yang serupa dengan teman-temannya saat menjawab pertanyaan. Dalam aktivitas tanya jawab bersama guru, beberapa siswa seringkali memerlukan kode atau kata kunci sebagai bantuan, serta menunjukkan kurangnya rasa percaya diri dalam memberikan respons secara mandiri. Sebagian peserta didik belum mencapai kemampuan berpikir kreatif yang sama. Ada beberapa siswa yang antusias menjawab pertanyaan dan menunjukkan semangatnya, sementara siswa yang lain diam bahkan memberikan jawaban yang tidak relevan. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif biasanya menunjukkan kemampuan mereka ketika menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas

yang membutuhkan untuk berpikir kreatif, dan mampu berkreasi dalam kegiatan praktikum pembelajaran. Pembelajaran praktikum IPAS di kelas IV SDN Kencana Indah I dianggap lebih efektif untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih beragam dan membutuhkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran.

Berpikir tingkat tinggi dapat dipengaruhi oleh pengelolaan proses pembelajaran yang diterapkan, termasuk penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dan efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta merangsang kemampuan berpikir kreatif. Lingkungan belajar yang dirancang oleh guru akan lebih dihargai oleh peserta didik apabila mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Untuk mewujudkan kondisi tersebut, guru perlu memiliki berbagai sumber daya yang mendukung agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, serta inovatif. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran secagai sarana pendukung proses pembelajaran (Alfarizi et al., 2024). Oleh karena itu, sangat penting untuk merancang dan memilih media pembelajaran yang sesuai agar berpotensi meningkatkan kemampuan berpikir tingkat lanjut pada peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa adalah media *smart box* atau bisa disebut kotak pintar, sebuah media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti penggunakan media pembelajaran *smart box*, karena media ini dinilai dapat menghadirkan proses belajar yang memberikan kesan positif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Bahan yang digunakan sederhana mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Penggunaan media *smart box* dapat berpotensi meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, karena memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui cara yang lebih menyenangkan dan kreatif. Dengan menggunakan media *smart box*, siswa bisa lebih bebas mengeksplorasi konsep-konsep ilmiah dan sosial dalam pembelajaran IPAS, serta lebih kreatif ketika menyelesaikan permasalahan yang disajikan. Penerapan media pembelajaran ini termasuk salah satu strategi untuk menarik perhatian siswa yang

disajikan dalam bentuk kotak. Media ini dirancang dengan tujuan mewujudkan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Oktavia et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berpusat pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penerapan media *smart box*. Dengan demikian, penelitian ini diberi judul "Penerapan Media *Smart Box* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPAS."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kencana Indah I sebelum diterapkan media pembelajaran *smart box*?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran *smart box* di kelas IV SDN Kencana Indah I pada setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kencana Indah I setelah diterapkan media pembelajaran *smart box* pada setiap siklus?
4. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kencana Indah I setelah seluruh siklus dilaksanakan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kencana Indah I sebelum diterapkan media *smart box*.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan penerapan media *smart box* di kelas IV SDN Kencana Indah I pada setiap siklus?
3. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kencana Indah I setelah diterapkan media *smart box* pada setiap siklus?
4. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kencana Indah I setelah seluruh siklus dilaksanakan?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk memperluas wawasan pengetahuan tentang media *smart box* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Kencana Indah I.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang mudah dan menyenangkan, seperti penggunaan media *smart box*.

b. Bagi Guru

Guru memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan media *smart box*. Selain itu, guru dapat mengamati peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan mudah dan menyenangkan melalui penerapan media *smart box*.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung mengenai proses dan hasil penerapan media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SDN Kencana Indah I.

E. Kerangka Berpikir

Penggunaan perangkat pembelajaran mampu menghadirkan suasana proses belajar yang lebih memikat serta memberi kesempatan bagi siswa untuk berkreasi. Media merupakan fasilitas pendukung kegiatan belajar di kelas, yang dengan kehadiran media tersebut guru dan siswa dapat lebih mudah dalam beraktivitas selama proses belajar berlangsung (Hasanah & Muryanti, 2019).

Smart box termasuk ke dalam jenis media yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini dirancang agar memudahkan siswa untuk menguasai materi yang diberikan (Budiarti, 2020). Keberadaan media

pembelajaran ini berfungsi dalam mendukung keberlangsungan proses pembelajaran, terutama saat menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, pemanfaatan media ini juga berpeluang mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Langkah-langkah penerapan atau penggunaan media *smart box* menurut Harnanto (2016) yaitu:

1. Orientasi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mengenalkan *smart box*, dan memberi pemantik untuk membangkitkan rasa ingin tahu.
2. Eksplorasi, siswa secara aktif mengamati, mencoba, dan mengeksplorasi isi *smart box* (alat peraga, permainan, dan LKPD).
3. Asosiasi, siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya dan menyelesaikan tugas pemecahan masalah dalam LKPD.
4. Kreasi, siswa membuat produk atau solusi kreatif dari hasil eksplorasi, seperti model, proyek mini, atau presentasi kelompok dari hasil belajar,
5. Refleksi dan Evaluasi, siswa melakukan refleksi terhadap proses belajar, guru memberikan umpan balik, dan dilanjutkan dengan pemberian tes dalam menilai kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berpikir kreatif termasuk salah satu aktivitas dalam kehidupan manusia karena semua tindakan dipengaruhi oleh kemampuan berpikir. Kemampuan ini memungkinkan manusia untuk memahami setiap langkah yang diambil dengan baik, serta meningkatkan kinerja dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa modern saat ini, kebutuhan akan keterampilan tidak hanya sebatas pengetahuan teoritis.

Keterampilan berpikir kreatif menjadi bagian penting yang perlu dikembangkan untuk menghadapi persaingan dalam kehidupan. Dengan kemampuan ini, seseorang dapat menemukan solusi atas berbagai masalah yang dihadapinya. Menurut beberapa pandangan, berpikir kreatif juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, sangat penting bagi dunia pendidikan untuk menekankan pengembangan kemampuan berpikir kreatif dengan penerapan pendekatan belajar yang dapat merangsang aspek tersebut. Kemampuan berpikir kreatif memungkinkan seseorang untuk menciptakan ide-ide baru saat berhadapan dengan tantangan (Supiadi1 et al., 2023). Kemampuan ini juga

mendukung terciptanya berbagai ide serta alternatif penyelesaian masalah yang beragam (Himawan et al., 2021).

Menurut Munandar (2014), indikator kemampuan berpikir kreatif meliputi:

1. Kemampuan Berpikir Lancar *(fluency)*

   Kemampuan menghasilkan berbagai ide, tanggapan, atau pertanyaan dalam jumlah banyak secara cepat dan lancar, serta memiliki kepekaan terhadap kekurangan atau ketidaksesuaian dalam situasi tertentu.

2. Kemampuan Berpikir Luwes *(flexibility)*

   Kemampuan untuk berpikir secara luwes dengan melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, serta mampu mengubah pendekatan atau strategi dalam menyelesaikan masalah secara spontan.

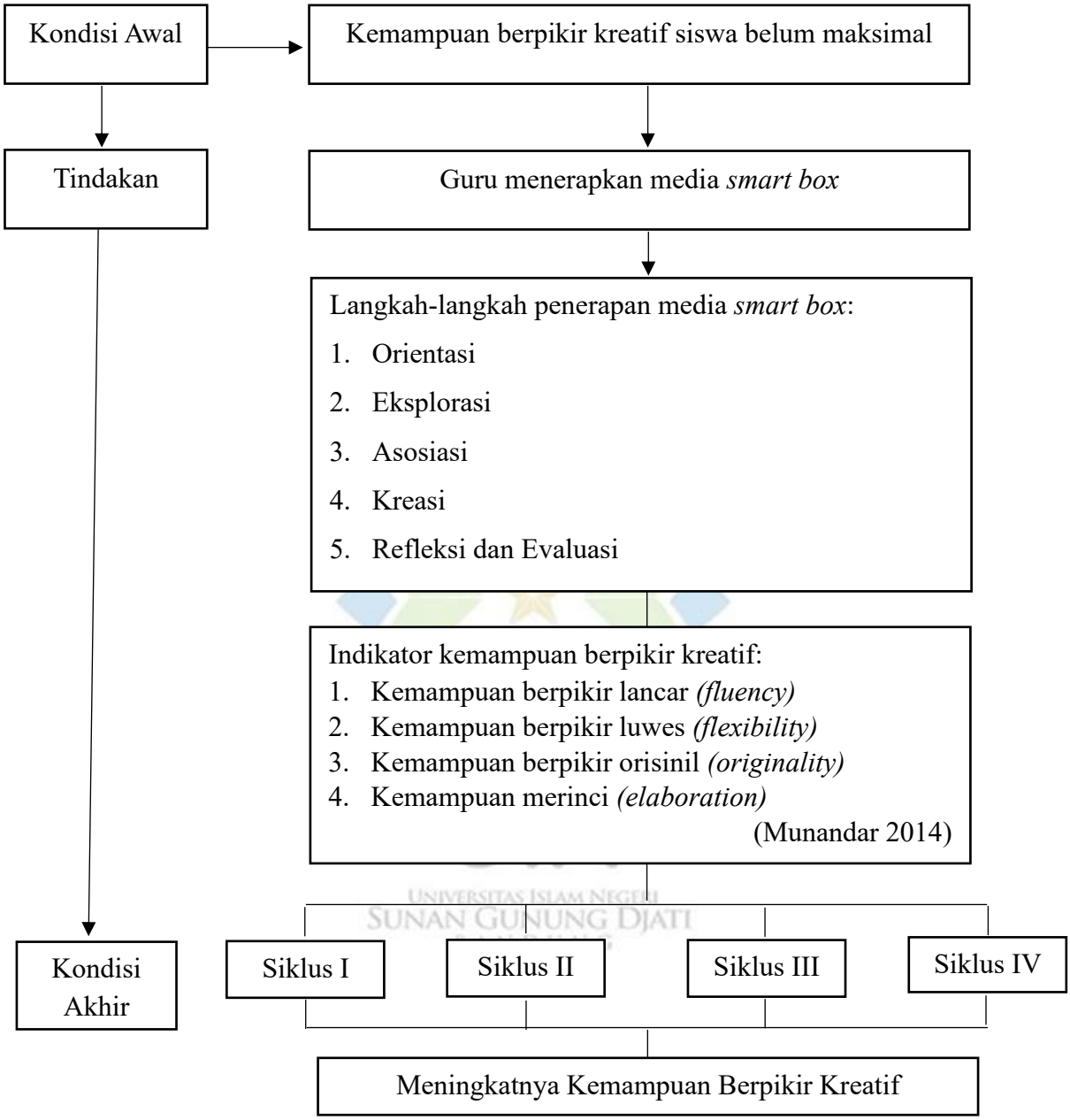
3. Kemampuan Berpikir Orisinil *(originality)*

   Kemampuan menciptakan gagasan yang tidak biasa dan unik, serta menggunakan cara-cara baru yang berbeda dari kebiasaan umum dalam mengungkapkan pikiran atau menyelesaikan persoalan.

4. Kemampuan Merinci *(elaboration)*

   Kemampuan memperkaya suatu ide dengan menambahkan rincian atau informasi pendukung, sehingga ide tersebut menjadi lebih lengkap, menarik, dan bermakna.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir kreatif di atas, hipotesis yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan media *smart box* diduga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas IV SDN Kencana Indah I.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bagas Adistiya Nugraha, Luthfia Az Zahra, Yola Prasetya, dan Pretty Anjelia (2024) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Smart Box* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Podomoro". Hasil penelitian dan hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *smart box* memberikan pengaruh positif yang signifikan. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas A yang menggunakan *smart box* dari 65 menjadi 82. Sementara kelas B, yang menerapkan metode konvensional hanya mengalami peningkatan dari 64 menjadi 70. Hal ini menunjukkan bahwa *smart box* lebih efektif dalam merangsang kreativitas siswa melalui interaksi yang lebih aktif, lingkungan belajar yang menarik, serta pendekatan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi dalam konteks materi yang dipelajari. Penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh penggunaan media *smart box* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti berfokus pada penerapan media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Khoryati Amelia (2024) dengan judul "Pengembangan Media *Smart Box* Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Fotosintesis". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *smart box* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil data yang didapat memberikan hasil bahwa media ini valid dan layak diuji coba. Adapun hasil presentase dari validator ahli media mencapai 97,5%, dari validator ahli materi mencapai 98%, dan dari validator ahli praktisi mencapai 100%. Sedangkan hasil angket respon siswa persentase *pre-test* sebesar 98% dan *post-test* sebesar 95,13%, sehingga menunjukkan bahwa media *smart box* berbasis digital tersebut valid dan praktis digunakan. Berdasarkan kemampuan yang dipaparkan dengan soal *pre-test* dan *post-test*, kemampuan berpikir kritis siswa meningkat setelah menggunakan media yang telah dikembangkan. Penelitian ini menitikberatkan pada

pengembangan media *smart box* berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti berfokus pada penerapan media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

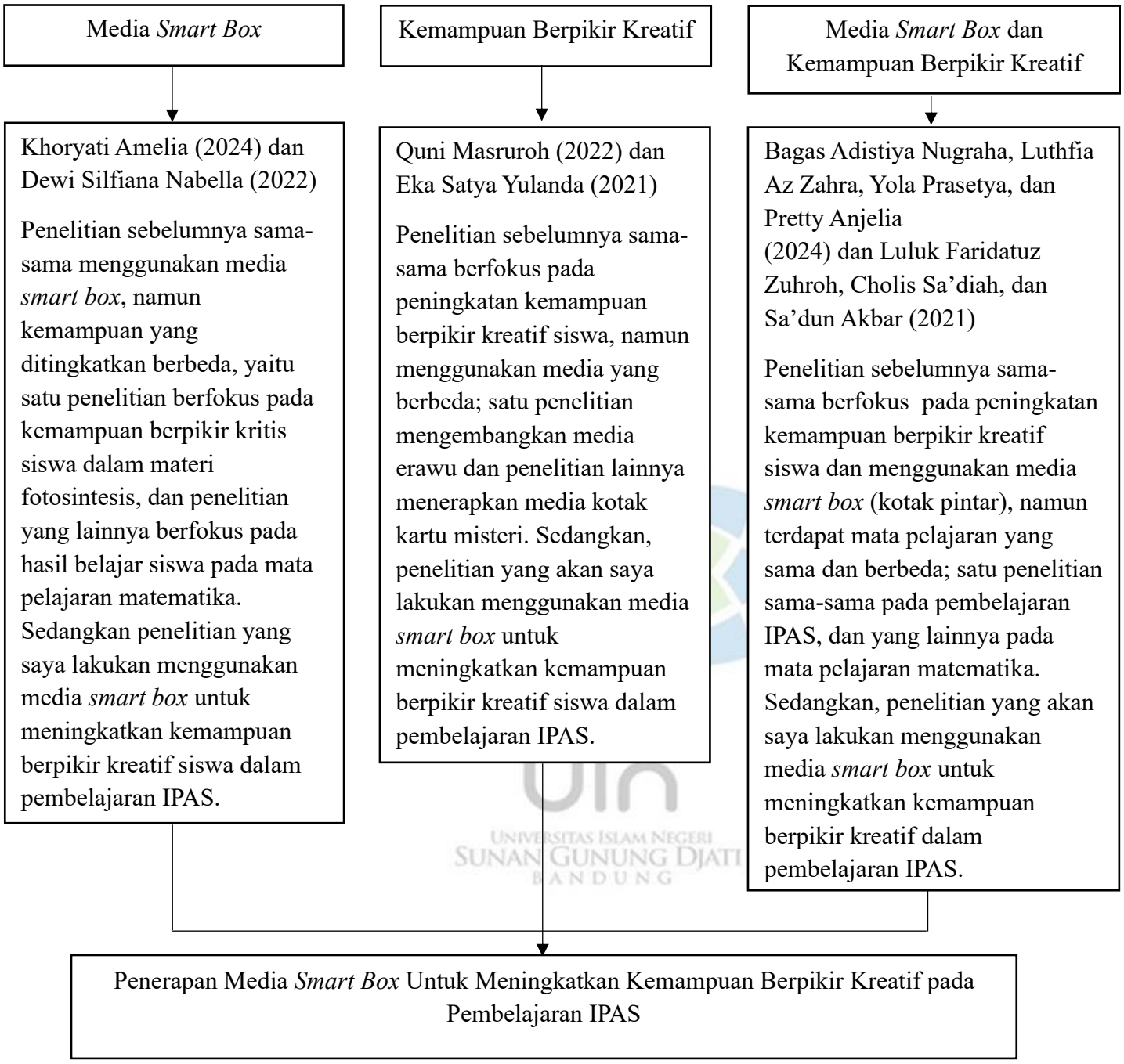
3. Penelitian yang dilakukan Quni Marsuroh (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Erawu (*E-Learning* Perubahan Wujud) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V di MI Muhammadiyah 19 Lamongan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran erawu dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi para ahli. Validasi materi mencapai tingkat kelayakan sebesar 95%, validasi dari ahli media sebesar 88%, dan dari ahli pembelajaran sebesar 92,5%. Dengan demikian, media ini dianggap valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, berdasarkan uji *N-gain*, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 56,95 dan meningkat menjadi 84,23 pada *post-test*. Nilai *N-gain* sebesar 0,6 termasuk dalam kategori sedang dan menunjukkan adanya pengaruh positif. Penggunaan media erawu terbukti dapat meningkatkan aspek-aspek berpikir kreatif siswa seperti berpikir lancar, luwes, orisinal, dan elaborasi. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran erawu (*e-learning* perubahan wujud berbasis *Google Sites*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan peneliti saat ini akan berfokus pada pemanfaatan media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
4. Penelitian yang dilakukan Dewi Silfiana Nabella (2022) dengan judul "Pengaruh Media *Smart Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Siswa Kelas IV SDN Lenteng Timur I". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *smart box* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika pada materi pengukuran sudut. Terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media *smart box* dan kelas kontrol yang tidak menggunakannya. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *independent sample test*, rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (70,45 > 59,77) yang apabila

dikonversikan sebesar (71 > 60). Berdasarkan analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *smart box* memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut memiliki arti yang sangat menarik, yang mana mengacu pada hasil analisa uji t, diperoleh *t-test* 4,111 > t-tabel 2.074 (a=0,05). Oleh karena itu, penelitian ini berhasil menolak H_0 pada taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa H_a terbukti benar. Dalam hal ini terdapat pengaruh timbal balik antara variabel x (penggunaan media *smart box*) terhadap variabel y (hasil belajar matematika siswa). Selain itu, hasil analisis angket dan lembar *checklist* menunjukkan bahwa penggunaan *smart box* berpengaruh terhadap minat, sikap, dan keterampilan siswa selama kegiatan pembelajaran, yang turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian ini menitikberatkan pada pengaruh media *smart box* terhadap hasil belajar siswa, sementara penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti lebih difokuskan pada penggunaan media tersebut untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Satya Yulanda (2021) dengan judul "Penerapan Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 001 Teratak Kabupaten Kampar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kotak kartu misteri berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. sebelum tindakan dilakukan, rata-rata nilai kemampuan berpikir kreatif siswa hanya mencapai 5,55 yang tergolong sangat rendah. Setelah penerapan media kotak kartu misteri pada siklus I, terdapat peningkatan nilai-rata-rata menjadi 27,77 meskipun masih berada dalam kategori sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada kemajuan, kemampuan berpikir kreatif siswa belum memenuhi indikator yang diharapkan. Kemudian, dilakukan perbaikan pada siklus II, dan hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 77,77 dan masuk dalam kategori kreatif. Hal ini menandakan bahwa indikator keberhasilan yang telah ditetapkan telah tercapai. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media kotak kartu misteri efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas V SDN 001 Teratak Kabupaten Kampar. Penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan media kotak

kartu misteri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Faridatuz Zuhroh, Cholis Sa'dijah, dan Sa'dun Akbar (2021) dengan judul "Penggunaan Kotak Pintar berbasis PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterlibatan Orangtua pada Materi Kubus dan Balok Siswa Kelas V di Masa Pandemi Covid-19". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kotak pintar berbasis pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas siswa dan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran materi kubus dan balok pada sisswa kelas V selama masa pandemi Covid-19. Pertama, efektivitas penggunaan kotak pintar meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,14%. Persentase rata-rata pada siklus I sebesar 89,29% meningkat sebesar 96,43% pada siklus II, menandakan kreativitas siswa dengan seluruh indikator kreativitas mengalami kenaikan dimana indikator kefasihan mengalami peningkatan tertinggi sebesar 9,58% (dari 72,50% menjadi 82,08%). Indikator kebaruan meningkat sebesar 7,08% (dari 99,92 menjadi 85,00%). Sedangkan fleksibilitas mengalami peningkatan paling kecil, yakni 1,25% (dari 88,75% menjadi 90,00%). Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan kotak pintar untuk meningkatkan kreativitas siswa. Sementara itu, penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti akan menitikberatkan pada penggunaan media *smart box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.



Gambar 1. 2 Penelitian Terdahulu