

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia dan menjadi salah satu penentu kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik memperoleh pengetahuan, nilai, dan keterampilan yang diperlukan untuk berkembang. Pembelajaran yang berlangsung di sekolah membantu peserta didik membangun kemampuan diri sehingga mereka lebih siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Secara umum, tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan manusia serta mengembangkan potensi peserta didik agar mampu beradaptasi dan berperan dalam kehidupan yang terus berkembang (Aryanto *et al.*, 2021).

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, baik dari aspek kurikulum, metode pembelajaran, maupun sistem penilaian. Salah satu perubahan besar yang diterapkan pemerintah adalah adanya Kurikulum Merdeka sebagai pengembang dari Kurikulum 2013 yang telah digunakan sebelumnya. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta memperhatikan perbedaan kemampuan dan karakteristik masing-masing peserta didik. Melalui Kurikulum Merdeka, guru diberi ruang yang lebih luas dalam merancang serta mengelola proses pembelajaran agar lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini menekankan pengembangan kompetensi peserta didik secara

menyeluruh, mulai dari pemahaman akademik, pembentukan karakter, hingga keterampilan praktis yang dibutuhkan kehidupan sehari-hari (Syafriani *et al.*, 2025).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, keberadaan media pembelajaran menjadi unsur penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar di kelas. Media berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik, terarah dan mudah dipahami peserta didik. Selain memperjelas informasi, media juga berperan dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi dan perhatian siswa dapat meningkat. Penggunaan media baik berupa visual, audio, audiovisual, maupun multimedia, mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret serta mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini tentu memberikan manfaat bukan hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru karena media mendukung penyampaian materi yang lebih variatif dan berkualitas (Karomah *et al.*, 2024).

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari program pendidikan karena memberikan dampak yang besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) peserta didik diarahkan untuk berkembang baik secara fisik, mental, maupun dalam kemampuan motoriknya. Pada dasarnya, pendidikan jasmani menjadi bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari keseluruhan proses pendidikan, seluruh proses belajarnya memanfaatkan aktivitas fisik yang dirancang secara terstruktur, terencana, dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri peserta didik secara optimal (Maha *et al.*, 2021). Oleh karena itu, pendidikan jasmani di sekolah sangat penting karena

mencakup pengembangan tiga aspek utama pembelajaran, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Mata pelajaran PJOK mencakup berbagai materi pembelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan keterampilan, salah satunya adalah materi permainan bola voli. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, materi ini masih menjadi salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, sehingga penyampaian materi kurang menarik dan belum mampu membantu peserta didik memahami materi secara optimal. Dalam permainan bola voli, peserta didik dituntut untuk memahami berbagai teknik dasar seperti *passing*, servis, *smash*, dan *blocking* (Nurhidayat & Kusumawardani, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PJOK kelas IV, Bapak Tri Ardi Yanto, S.Pd, pada hari Kamis, 18 Oktober 2025 di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan, diperoleh informasi bahwa pembelajaran PJOK di sekolah tersebut telah menggunakan Kurikulum Merdeka. Guru menyampaikan bahwa salah satu kesulitan utama dalam mengimplementasikan pembelajaran PJOK pada ranah kognitif adalah terbatasnya kesempatan untuk memberikan penjelasan materi secara langsung di kelas, karena pembelajaran teori hanya dilakukan satu kali dalam sebulan, sedangkan kegiatan praktik lebih mendominasi, guru juga tidak menggunakan modul ajar. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas berlangsung, peserta didik sering lupa terhadap materi yang telah dijelaskan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran hanya berfokus pada buku paket tanpa penggunaan media pendukung lain. Meskipun buku paket dinilai cukup membantu, guru menilai bahwa diperlukan media tambahan agar peserta didik dapat memahami materi dengan

lebih mudah. Adapun materi yang paling sering menimbulkan kesulitan bagi peserta didik adalah teknik dasar permainan bola voli, karena mereka masih bingung membedakan setiap jenis teknik. Guru menyatakan bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menyampaikan materi menggunakan penjelasan yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Temuan tersebut diperkuat dengan hasil observasi pembelajaran di luar kelas. Pada hari Kamis, 02 April 2026. Pada saat pembelajaran berlangsung, kegiatan diawali dengan pemanasan, kemudian guru mempraktikkan teknik passing bawah yang benar dan peserta didik memperhatikan. Selanjutnya, peserta didik melakukan praktik secara berpasangan secara bergantian, sementara peserta didik lainnya menunggu dengan melakukan aktivitas bermain. Setelah seluruh peserta didik selesai praktik, mereka kembali melakukan aktivitas bermain secara bebas, seperti bermain bola voli maupun *badminton* tanpa arahan yang terstruktur.

Berdasarkan observasi pembelajaran dalam kelas yang dilakukan peneliti pada hari Kamis, 23 Oktober 2025 di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan, diketahui bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan didominasi oleh metode ceramah. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran, kemudian menjelaskan materi kepada peserta didik dan dilanjutkan dengan pemberian tugas. Guru juga menyampaikan bahwa dalam pembelajaran tersebut tidak menggunakan modul ajar maupun media pembelajaran pendukung lainnya. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Pada saat guru menjelaskan materi terlihat dari hanya 6 dari

32 peserta didik yang tampak memperhatikan penjelasan guru. Sementara itu, 9 peserta didik terlihat bosan, 7 peserta mengantuk saat guru menyampaikan materi, dan 10 peserta didik lebih banyak mengobrol dengan teman sebangku.

Selain melalui wawancara dengan guru PJOK dan observasi pembelajaran di luar dan di dalam kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan, peneliti juga mengumpulkan data melalui penyebaran angket kepada 32 peserta didik pada hari Selasa, 14 November 2025. Berdasarkan hasil angket tersebut, diperoleh informasi bahwa 90,63% yaitu 29 peserta didik menyatakan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran selama proses belajar berlangsung. Sebanyak 75% yaitu 24 peserta didik mengaku lebih mudah memahami materi ketika belajar dengan bantuan media pembelajaran, sementara 56,25% lainnya yaitu 18 peserta didik merasa kesulitan ketika harus belajar tanpa media. Selain itu, 68,75% yaitu 22 peserta didik menyatakan senang apabila pembelajaran menggunakan media yang mendukung pemahaman mereka. Data angket juga menunjukkan bahwa 93,75% yaitu 30 peserta didik menyukai kegiatan belajar yang melibatkan gambar berwarna.

Merujuk pada hasil wawancara, observasi dan penyebaran angket kepada peserta didik, Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung pemahaman peserta didik berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya tingkat ketuntasan klasikal yang hanya mencapai 6,26%, sehingga menunjukkan bahwa 30 peserta didik belum mampu memenuhi standar nilai yang ditetapkan.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK khususnya pada materi permainan bola voli masih belum berjalan secara optimal.

Materi permainan bola voli, terutama pada teknik dasar, masih sulit dipahami oleh peserta didik karena penyajian materi yang kurang jelas dan belum didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Selain itu, karakteristik peserta didik yang cenderung mudah bosan, mengantuk, dan mudah lupa saat pembelajaran di dalam kelas menunjukkan bahwa mereka membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan aktivitas secara langsung. Hal ini diperkuat dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi jika disajikan melalui media visual, seperti gambar berwarna. Permasalahan pembelajaran juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dampaknya terlihat pada hasil belajar kognitif 30 peserta didik yang masih rendah, dengan ketuntasan klasikal hanya mencapai 6,26%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih jelas, menarik, dan interaktif, serta dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media *Smart Box* menjadi solusi yang tepat, karena memiliki karakteristik visual, menarik, dan interaktif, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi permainan bola voli. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Smart Box* memiliki potensi yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana dan Wahyudi (2025) menunjukkan bahwa media *Smart Box* yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi dari para ahli, yaitu 83% pada aspek materi, 91% pada desain pembelajaran, dan 84% pada aspek media. Selain itu, tingkat kepraktisan juga sangat tinggi, ditunjukkan dari respons guru sebesar 100% dan peserta didik sebesar 97,8%. Media tersebut juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Afriyanti *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa media *Smart Box* berada pada kategori sangat praktis, dengan persentase 92% dari ahli materi, 88% dari ahli media, serta respons peserta didik sebesar 90% pada uji coba skala kecil dan 91,8% pada skala besar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media *Smart Box* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Selain itu, penelitian Aminah dan Yusnaldi (2024) juga memperkuat temuan tersebut, di mana media *Smart Box* dinyatakan sangat valid dengan persentase 92% dari ahli media dan 94% dari ahli materi. Kepraktisan media juga sangat tinggi, ditunjukkan oleh respons guru dan peserta didik yang mencapai 100%. Lebih lanjut, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata 0,85 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, media *Smart Box* secara konsisten menunjukkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi dalam berbagai mata pelajaran. Pengembangan media *Smart Box* pada materi permainan bola voli dalam pembelajaran PJOK menjadi relevan dan memiliki dasar yang kuat, serta berpotensi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Dalam konteks pembelajaran PJOK, khususnya materi permainan bola voli, peserta didik membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan keterlibatan mereka. *Smart Box* tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga dilengkapi dengan kuis, sehingga peserta didik dapat memahami konsep dasar permainan bola voli, seperti pengertian, peraturan permainan, teknik dasar, dan pelanggaran dalam permainan bola voli dengan cara yang lebih menyenangkan. Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* pada materi bola voli menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran (Aminah & Yusnaldi, 2024). Berdasarkan penelitian Sukaryanti *et al.* (2023) menyatakan bahwa media *Smart Box* memiliki berbagai kelebihan, antara lain tampilan gambar dan warnanya yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, penyajiannya yang sederhana sehingga mudah dipahami, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih ringkas, efisien, dan terstruktur.

Pengembangan media pembelajaran *Smart Box* materi bola voli ini juga didukung dengan penelitian yang relevan, sejalan dengan hasil penelitian dari Fitriana dan wahyudi (2025) yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* Terintegrasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar” menunjukkan hasil validasi para ahli bahwa media *Smart Box* berada pada kategori sangat valid, dengan perolehan persentase 83% untuk aspek materi, 91% untuk desain pembelajaran, dan 84% untuk aspek media. Tingkat kepraktisan media juga dinyatakan sangat tinggi berdasarkan respons guru yang mencapai 100% dan peserta didik sebesar

97,8%. Selain itu, efektivitas *Smart Box* terbukti signifikan, ditunjukkan melalui adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penggunaan media tersebut.

Hasil penelitian dari Afriyanti *et al.* (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan Hasil persentase yang diperoleh masing-masing yaitu ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar 88%, respon peserta didik pada uji coba skala kecil sebesar 90%, dan pada uji coba skala besar sebesar 91,8%, semuanya termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Smart Box* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak, sangat praktis, dan cukup efektif, sehingga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar, khususnya pada materi makna sila-sila Pancasila di masyarakat.

Hasil penelitian dari Aminah dan Yusnaldi (2024) yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah” menunjukkan Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat valid, dengan persentase kevalidan dari ahli media sebesar 92% dan dari ahli materi sebesar 94%. Aspek kepraktisan juga memperoleh kategori sangat praktis, ditunjukkan melalui penilaian angket guru dan respons peserta didik yang masing-masing mencapai 100%. Sementara itu, efektivitas media tampak dari peningkatan hasil belajar yang signifikan, dibuktikan melalui analisis dengan rata-rata 0,85 yang termasuk kategori tinggi dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Media yang digunakan juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik agar mampu mendukung pemahaman materi secara optimal. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa kelas IV yang menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara jelas, dilengkapi gambar menarik, dan mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yaitu sebuah media *Smart Box* pada materi permainan bola voli dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Materi Permainan Bola Voli Kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas maka, peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran *Smart Box* materi permainan bola voli kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan?
2. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran *Smart Box* materi permainan bola voli kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *Smart Box* materi permainan bola voli kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan penelitian Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan media yaitu.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Smart Box* materi permainan bola voli kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *Smart Box* materi permainan bola voli kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan ditinjau dari angket respon guru dan peserta didik.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Smart Box* materi permainan bola voli kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan ditinjau dari aktivitas guru, peserta didik dan hasil belajar peserta didik

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. *Smart Box* dikembangkan untuk peserta didik kelas IV pada mata pelajaran PJOK dengan fokus materi permainan bola voli, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran.
2. *Smart Box* berbentuk balok yang terbuat dari bahan triplek (*plywood*) berukuran 30 cm × 44 cm dengan ketebalan 5 mm, sehingga kuat, tahan lama, aman, dan mudah digunakan oleh peserta didik.
3. *Smart Box* dilengkapi dengan sistem tutup lepas pada bagian atas, berukuran sehingga memudahkan peserta didik dalam mengakses, mengambil, dan menyimpan komponen pembelajaran.

4. Isi *Smart Box* terdiri atas kombinasi teks, gambar, kartu materi, dan kartu soal, serta dilengkapi dengan miniatur pemain dan net bola voli sebagai pendukung visualisasi pembelajaran sehingga menyajikan pembelajaran yang variatif, interaktif, dan tidak monoton.
5. Komponen cetak menggunakan kertas *art paper glossy* 210 gsm, sehingga tampilan lebih rapi, jelas, dan menarik, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
6. Tampilan media didominasi warna-warna cerah yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar lebih menarik dan mudah dipahami.
7. Media *Smart Box* dirancang untuk mendorong keaktifan dan keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran.
8. Media ini membantu meningkatkan pemahaman konsep karena materi disajikan secara visual dan terstruktur.
9. Smart Box akan diuji cobakan pada 32 peserta didik kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dalam pembelajaran PJOK.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Media *Smart Box* terbatas hanya pada materi permainan bola voli kelas IV. Peneliti ingin fokus pada satu topik atau satu materi agar dapat merancang media dengan efektif. Peneliti memiliki keterbatasan sumber daya dan waktu yang tersedia dalam mengembangkan media sehingga peneliti hanya memfokuskan hanya pada satu materi.

2. Media *Smart Box* diuji cobakan pada peserta didik kelas IV di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. Uji coba dilakukan pada kelas IV karena media ini dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran PJOK materi permainan bola voli pada tingkat tersebut.
3. Hasil belajar dalam penelitian ini hanya diukur melalui ranah kognitif, karena peneliti memfokuskan evaluasi pada tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola voli yang diberikan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, hasil pengembangan media *Smart Box* materi permainan bola voli kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Adapun pentingnya penelitian ini sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Pengembangan media *Smart Box* materi bola voli ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi permainan bola voli secara lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang variatif sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

b. Bagi Peserta Didik

Media *Smart Box* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi bola voli secara lebih jelas melalui tampilan visual, contoh konkret, dan aktivitas

interaktif yang tersedia di dalamnya. *Smart Box* juga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun kelompok.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan *Smart Box* ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

d. Bagi Pengembang

Bagi peneliti, pengembangan *Smart Box* ini menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

e. Bagi Pengembang lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis benda konkret, khususnya pada mata pelajaran PJOK. Media *Smart Box* ini dapat menjadi contoh bagi pengembang lain untuk mengembangkan produk serupa pada materi atau jenjang kelas yang berbeda.

1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan pembelajaran *Smart Box* ini yaitu:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam mencapai tujuan belajar.

2. *Smart Box*

Smart Box adalah media pembelajaran berbasis kotak interaktif yang dirancang menggunakan papan kayu dan diisi dengan materi, kartu aktivitas, visual, serta komponen pendukung lainnya. Media ini berfungsi untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan mudah digunakan secara mandiri maupun berkelompok.

3. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

PJOK adalah mata pelajaran yang mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pola hidup sehat, serta nilai-nilai sosial melalui aktivitas fisik yang terencana. Pembelajaran PJOK bertujuan memberikan pengalaman gerak yang bermakna sebagai bagian dari proses perkembangan peserta didik.

4. Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah salah satu cabang olahraga permainan yang terdiri dari rangkaian teknik dasar seperti servis, passing, smash dan block. Dalam konteks penelitian ini, materi bola voli difokuskan pada pengenalan, pemahaman teknik dasar, dan peraturan yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas IV sekolah dasar sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran PJOK.

5. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif adalah kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, mengaplikasikan, dan menganalisis materi pembelajaran yang diukur melalui tes atau instrumen penilaian tertulis.