

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting diperhatikan dalam mengembangkan kualitas suatu negara. Pendidikan dapat terjadi dengan adanya unsur pendidik dan peserta didik. Yang mana kedua komponen ini harus saling berkaitan dan berkesinambungan agar pendidikan dapat berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia. Sebagaimana yang diatur dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menjelaskan mengenai tujuan pendidikan nasional ialah suatu usaha untuk mengembangkan potensi dalam diri peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kecakapan yang bagus, berkarakter, berilmu, sehat, mandiri, kreatif, demokratis dan bertanggung jawab. Yang mana dasar tujuan nasional pendidikan di atas juga merupakan suatu bagian isi dan kelengkapan kurikulum dalam pencapaian pendidikan secara formal.¹

Begitu halnya Menurut peraturan pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.² Sesuai perundang-undangan tersebut maka pendidikan harus dikelola dengan baik sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah agar nantinya dapat mewujudkan generasi bangsa yang cerdas, kreatif, inovatif, inspiratif, dan

¹ Mintoari, "Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap hasil belajar IPA materi sumber energi siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2018), 694.

² Setyo Wahyu Wardhani, "Pengembangan Media *Scrapbook* pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Sekolah*, 2(Maret 2018), 125.

berkarakter yang sesuai dengan lambang negara Indonesia yaitu Pancasila. Semua kegiatan yang dilaksanakan bangsa Indonesia pada dasarnya harus mengerucut ke dalam lambang Pancasila sila pertama sampai sila ke lima.

Pendidikan di Indonesia terus menerus berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk selalu mengupgrade diri agar sesuai dengan perkembangan berbagai inovasi pembelajaran yang ada. Pembelajaran dapat terjadi dengan cara untuk tetap memperhatikan dua aspek. Menurut Arsyad, dalam suatu pembelajaran harus ada metode pembelajaran sekaligus media pembelajaran.³ Metode pembelajaran merupakan suatu cara dalam melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan materi, situasi, kondisi pendidik dan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kemudian media pembelajaran berasal dari kata “media” dari Bahasa latin medis yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media merupakan alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih minat dalam belajar serta memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran yang telah disampaikan tersebut.⁴ Dalam penggunaan media pembelajaran yang menentukan adalah pendidik untuk disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan sekolah yang diajarkan.

Pembelajaran di tingkat SD/MI juga menerapkan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu pendidik dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik agar lebih mudah untuk dimengerti dan difahami. Di tingkat dasar ada berbagai materi yang diajarkan, salah satunya materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Materi IPA merupakan mata pelajaran tentang fenomena alam dan segala sesuatu yang berada di alam di sekitar kita meliputi

³ Dessy Linda Kumala Sari, “Pengaruh Media *scrapbook* terhadap hasil belajar IPA materi sumber energi siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (2018), 694.

⁴ Rizky Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, “Pentingnya Media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (2020), 24.

manusia, hewan dan tumbuhan. Di dalam mata pelajaran IPA terdapat salah satu materi yang banyak dikeluhkan kesulitan di materi ini terutama materi perubahan bentuk energi. Sesuai dengan jurnal yang telah ditulis oleh Nurul Anisa dan Naeklan Simbolon bahwa pendidik kelas IV SD Negeri 101776 Sampali bahwa mata pelajaran IPA sangat sulit untuk dipahami peserta didik. Berdasarkan wawancara tersebut bahwa faktor penyebabnya ialah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kebanyakan pendidik hanya menggunakan metode ceramah.⁵ Begitu juga dengan jurnal yang ditulis oleh Ika Yuwanita, Happy Indira Dewi, dan Dirgantara Wicaksono bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih secara konvensional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab. Peserta didik juga jarang ditugaskan untuk mencari materi secara online dari website untuk memperdalam teori-teori yang ada melainkan hanya berpedoman dengan buku BSE yang ada. Menurut jurnal ini metode yang tepat ialah metode *expository learning* karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik perlu untuk membagi gaya belajar peserta didik bisa dengan cara membedakan peserta didik yang memiliki tingkat gaya visual tinggi dan gaya visual yang rendah. Kemudian peserta didik yang memiliki gaya visual yang tinggi cocok dengan metode *expository learning* sedangkan peserta didik yang gaya visual rendah cocok dengan metode *conventional learning*.⁶ Nah dari kedua jurnal di atas dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA memang sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Sehingga memerlukan metode atau media yang tepat untuk mengajarkan mata pelajaran IPA khususnya materi perubahan bentuk energi kepada peserta didik.

Begitu juga di MI Atta'awun juga terdapat peserta didik yang mengalami permasalahan yang serupa akan sulitnya pelajaran IPA. Peserta didik yang mengalami

⁵ Nurul Annisa dan Naeklan Simbolon, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA berbasis Model Pembelajaran *Guided Inquiry* pada materi gaya di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali", *Jurnal Pengembangan Media*, (Juli, 2018), 218.

⁶ Ika Yuwanita, Happy Indira Dewi, dan Dirgantara Wicaksono, "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA", *Jurnal Instruksional*, 2 (April, 2020), 157.

kesulitan pelajaran IPA sekitar 60%. Faktor penyebabnya ialah kurangnya media pembelajaran yang ada. Di MI Atta'awun sejauh ini hanya menggunakan media buku lks saja. Pendidik juga belum bisa bervariasi dalam menyampaikan materi, kemudian peserta didik juga masih banyak yang pasif saat materi pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang masih pasif saat pembelajaran kisaran 90%. Hanya 10% saja yang sering bertanya. Maka dari itu, peneliti menawarkan suatu media yang dinamakan media *Smart Bag* untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sebelumnya media ini juga pernah dilaksanakan penelitian oleh beberapa peneliti terdahulu.

Setelah metode dan media yang tepat diterapkan, akan muncul suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu temuan yang terakhir setelah diterapkannya berbagai pembelajaran di sekolah. Dalam pencapaian hasilnya dapat dilakukan melalui usaha sadar masing-masing individu dengan usaha yang berbeda pula.⁷ Untuk itu pendidik harus mampu mengarahkan peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan sesuai dengan harapan mereka.

Dalam peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor intern maupun faktor ekstern. Faktor intern meliputi : persiapan, intelegensi, kematangan, bakat, dan perhatian. Kemudian untuk faktor ekstern meliputi : sarana pembelajaran, kemampuan guru, teman sebaya, dan dukungan dari orang tua.⁸ Dari kedua faktor tersebut diperlukan adanya dorongan dari sendiri yang lebih kuat agar mudah dalam proses pencapaian suatu target hasil belajar yang diinginkan. Akan percuma jika dalam diri sendiri saja belum tumbuh rasa terus belajar dan berproses.

⁷ Becti Ariyani dan Firostalia Kristin, "Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD", 5 (2, 2021), *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 358.

⁸ Diar Miftachul Jannah, dkk., "Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 5 (5, 2021), 3380.

Menurut Bloom, hasil belajar terbagi menjadi 3 bagian, meliputi : Ranah Kognitif, Ranah afektif, dan Ranah Psikomotorik. Ranah kognitif mencakup hasil belajar secara intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap masing-masing individu, dan ranah psikomotorik mencakup bagaimana cara bersikap yang baik.⁹ Dari pemaparan Bloom di atas, bahwa hasil belajar yang dimaksud peneliti ialah hasil belajar yang masuk dalam kategori hasil belajar kognitif, mencakup pengetahuan peserta didik yang berada dalam suatu test yang telah disediakan.

Dalam peningkatan hasil belajar, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *smart bag*. Media ini sebelumnya telah dilakukan uji coba penelitian oleh Supandi, dkk. *smart bag* merupakan salah satu media visual yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran. *smart bag* ini terbuat dari bahan kayu triplek dari papan plak besi seng dan papan *white board*, simbol huruf abjad, dan kartu yang beraneka ragam warna. Keunggulan dari media ini mampu mengembangkan aspek perkembangan bahasa pada anak, terutama dalam mengenal huruf abjad dan huruf latin.¹⁰ Keunggulan di atas dapat disesuaikan dengan tujuan penelitian yang dilakukan oleh masing-masing peneliti. Termasuk dalam pembuatan konsep *smart bag* juga tidak dapat di samakan satu dengan yang lain, hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kemudian peneliti menguji kevalidan penerapan dalam pembelajaran materi perubahan bentuk energi di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV MI Atta'awun. Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya di mata pelajaran IPA. *Smart bag* ini juga dilengkapi berbagai gambar

⁹ Elsinora Mahananingtya, "Hasil Belajar Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD", *Jurnal Pedagogika*, 193-194.

¹⁰ Supandi, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Bag* Untuk keaksaraan (Arab dan Latin) awal pada anak TK", *Jurnal Anak Usia Dini*, 6 (Agustus, 2022), 5851.

menarik yang membuat peserta didik antusias dalam menggunakan media ini saat pembelajaran berlangsung.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Smart Bag* dalam materi perubahan bentuk energi di kelas IV MI Atta'awun ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Smart Bag* materi perubahan bentuk energi di kelas IV MI Atta'awun?
3. Bagaimana pengaruh media *Smart Bag* IPA terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Atta'awun ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengembangkan desain media pembelajaran *smart bag* materi perubahan bentuk energi di kelas IV MI Atta'awun
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *smart bag* materi perubahan bentuk energi di kelas IV MI Atta'awun
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa media pembelajaran *smart bag* materi perubahan bentuk energi di kelas IV MI Atta'awun.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media pembelajaran *smart bag* berupa suatu kotak yang berbentuk balok dari kayu yang di dalamnya terdapat contoh macam-macam benda yang mengalami perubahan bentuk energi berjumlah 20 benda. Lalu juga dilengkapi dengan permainan monopoli dinamakan monopoli perubahan bentuk energi. Di dalam monopoli tersebut dilengkapi kartu keberuntungan dan kartu tantangan dengan materi perubahan bentuk energi pada mata pelajaran IPA di kelas IV. Media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk membantu pendidik dalam mengajarkan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi perubahan bentuk energi. Spesifikasi produk yang diharapkan ialah :

1. Media pembelajaran ini terbuat dari kayu berbentuk balok dengan ukuran luar yang panjang 44 cm dan lebar 27 dan tinggi 18 cm.
2. Untuk ukuran media *smart bag* bagian dalam ialah panjang 40 cm lebar 22,5 cm dan tinggi 7 cm.
3. Di dalam media *smart bag* ini terdapat gambar macam-macam benda yang mengalami perubahan bentuk energi yang berjumlah 20 gambar. Yakni magic com, kincir air, radio, sepak bola, anak berlari, kentongan, tepuk tangan, handphone, panel surya, televisi, setrika, kincir angin, kipas angin, peluit, kapal berlayar, jam dinding, oven listrik, lilin, bendera berkibar, senter. Ukuran gambar panjang = 7 cm dan lebar = 5 cm. gambar-gambar tersebut di tempelkan di bagian penutup media *smart bag*.
4. Kemudian untuk bagian alas media *smart bag* terdapat sebuah permainan yang dimainkan dinamakan monopoli perubahan bentuk energi. Monopoli ini terdiri dari 16 kotak di sisi kanan, kiri, atas, dan bawah. Terdiri dari 1 kotak start, 5 kotak tantangan, 2 kotak keberuntungan, 6 kotak materi yang berhubungan, 1 kotak penjara dan 1 kotak jebakan untuk mundur. Untuk bagian tengah terdapat gambar yang berhubungan dengan

perubahan bentuk energi ada dua kotak yaitu kartu tantangan dan kartu keberuntungan.

Pengembangan dan pengujian kelayakan media pembelajaran *smart bag* ini diharapkan mempermudah pendidik dalam memberikan pemahaman mengenai materi perubahan bentuk energi kepada peserta didik agar mampu untuk menerima materi ini dengan mudah. Materi perubahan bentuk energi yang peneliti bahas di dalam *smart bag* ini sudah disesuaikan dengan buku LKS buku tematik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan mengenai suatu produk dalam menangani suatu masalah yang ada Menurut Jamhari dan Siregar, bahwa pencapaian kondisi yang ideal, sedangkan suatu pengembangan mengungkapkan bahwa pendapat mengenai seberapa perlu ada perubahan kondisi nyata ke dalam kondisi yang lebih ideal.¹¹

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ialah suatu manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media *smart bag* berupa peningkatan hasil belajar peserta didik di mata pelajaran IPA khususnya di materi gaya tepatnya di Madrasah Ibtidaiyah Atta'awun Tugurejo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

¹¹ Muhammad Jamhari dan Daulat Siregar, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Untuk Siswa SMA* (Surabaya : Scopindo Media Pustaka, 2019), 63.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian untuk peneliti sesudahnya tentang media *smart bag* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV materi perubahan bentuk energi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran ini dapat diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar juga dapat meningkat. Selain itu juga dapat menambah tingkat keaktifan, kreativitas, inovatif dalam memecahkan masalah yang sesuai dengan materi pelajaran IPA.

c. Bagi Pendidik

Penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran *smart bag* dapat membantu pendidik untuk alat mengajar yang mudah dan menarik untuk dipahami oleh peserta didik.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *smart bag* ini dapat memberikan sumbangsih media ajar kepada sekolah tersebut khususnya MI Atta'awun Tugurejo Kab. Kediri.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya peserta didik mempelajari materi perubahan bentuk energi muatan pembelajaran IPA untuk memberikan pengetahuan mengenai definisi dan contoh perubahan

bentuk energi di lingkungan sehari-hari. Berdasarkan buku dan artikel jurnal bahwa asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu anggapan yang menjadi titik tolak suatu penelitian.

- a. Media pembelajaran *smart bag* dapat membantu daya ingat peserta didik dengan gambar visual yang terdapat dalam *smart bag*.
- b. Media pembelajaran *smart bag* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.

2. Keterbatasan penelitian

Yang dimaksud keterbatasan penelitian ini ialah suatu kondisi yang dapat mempengaruhi hasil produk yang telah peneliti kembangkan. Menurut Tehubijuluw, keterbatasan penelitian meliputi ruang lingkup kajian yang terpaksa dilakukan karena banyak alasan prosedural dalam Teknik penelitian, bisa juga dari faktor keterbatasan penelitian berupa suatu kendala yang dapat berasal dari adat, tradisi, etika, dan suatu kepercayaan.¹² Dalam penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan, yaitu :

- a. Media Pembelajaran *smart bag* membahas materi perubahan bentuk energi dalam mata pelajaran IPA di tingkat SD/MI Kelas IV Semester 2
- b. Objek pengembangan ditujukan untuk peserta didik kelas IV MI Atta'awun Tugurejo.
- c. Tempat penelitian terletak di MI Atta'awun Tugurejo

G. Penelitian Terdahulu

¹² Tehubijuluw Zachrias, Wenno, dan Samson Laurens, *Metode Penelitian Sosial Teori dan Aplikasi*, (Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 66-67.

Penelitian ini mengenai pengembangan media *smart bag* dalam materi perubahan bentuk energi di mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MI Atta'awun Tugurejo. Berikut penelitian terdahulu antara lain :

Pertama, jurnal penelitian yang telah ditulis oleh Supandi, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Bag* untuk keaksaraan (Arab dan Latin) Awal pada Anak TK”. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa model penelitian yang digunakan ialah (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) memiliki tujuan untuk mengembangkan tiga aspek peserta didik yaitu praktis, valid, dan efektif. Kemudian untuk objek penelitiannya adalah siswa siswi taman kanak-kanak Muslimat 2 Kabupaten Pamekasan dengan materi pembelajaran huruf arab dan latin. Hasil penelitiannya bahwa media *smart bag* yang diajarkan layak untuk dijadikan media pembelajaran dengan persetujuan dari ahli media dan ahli materi berjumlah 90,2 %. Saat di lapangan peneliti melakukan uji kelompok kecil dengan hasil 93% sedangkan uji kelompok besar adalah 94,4%. Jadi media *Smart Bag* termasuk kategori sangat layak untuk di gunakan dalam pembelajaran.¹³

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media yang digunakan yaitu media *Smart Bag*. Keduanya menggunakan media yang sama termasuk metode penelitian juga sama yakni metode R&D (*Research & Development*). Tujuan penelitian yang dilakukan juga sama, yakni untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada subjek penelitian. Untuk penelitian terdahulu subjeknya untuk peserta didik jenjang taman

¹³ Supandi, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Bag* untuk keaksaraan (Arab dan Latin) Awal pada anak TK”, *Jurnal Anak Usia Dini*, vol. 6, No. 6, (Juni, 2022), 5851-5853.

kanak-kanak sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk peserta didik jenjang Madrasah Ibtidaiyah / Sekolah Dasar kelas IV.

Kedua, jurnal penelitian yang telah ditulis oleh Khafidhotun Nadhifah, dkk. dengan judul “Pengembangan Media Papan *Smart Subtraction Bag* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian dan pengembangan media ini dapat disimpulkan bahwa hasil validator materi 86,6 % dengan kualifikasi sangat valid dan dapat digunakan sedangkan hasil validator media mendapatkan presentase 93,7 % dengan kualifikasi sangat valid dengan beberapa masukan. Untuk uji motivasi belajar siswa mendapatkan peningkatan sebanyak 52%.¹⁴

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada media yang digunakan yakni media pembelajaran *smart bag*. Selain itu metode penelitian yang digunakan juga sama yakni metode R&D (*Research and Development*).

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan bahwa penelitian terdahulu ditujukan untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas I. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan ditujukan kepada peserta didik Sekolah Dasar kelas IV.

Ketiga, berdasarkan skripsi yang telah ditulis oleh Meitha Furi Dewi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tas Pintar Pada Konsep Dasar Perkalian di SDN 1 Papayan”. Metode penelitian yang dilakukan ialah metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) yang mana penelitian ini mengadaptasi 4 D. untuk penilaian produk yang telah dilakukan dari ahli materi mendapatkan skor 4,9 pada kategori sangat baik. Dan penilaian produk oleh ahli media memperoleh skor 5 pada kategori sangat

¹⁴ Khafidhotun Nadhifah, dkk. “Pengembangan Media Papan *Smart Subtraction Bag* sebagai Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar”, *Jurnal PGSD STKIP Banjarmasin*, vol.3, no.2 (Maret, 2021) , 25-29.

baik pula, sedangkan dari guru juga mendapat skor 5 pada kategori sangat baik. Secara keseluruhan media tas pintar ini mendapat nilai skor 4,89. Setelah penelitian dilakukan mendapat hasil skor sebelum mendapat perlakuan rata rata nilai 7,30 mengalami kenaikan setelah pembelajaran konsep dasar perkalian dengan media tas pintar skor rata-rata 9,120.¹⁵

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan yakni media yang digunakan yaitu *smart bag* / tas pintar. metode penelitian juga sama yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ialah materi yang diangkat dalam penelitian. Untuk penelitian terdahulu materinya ialah konsep dasar perkalian sedangkan penelitian yang akan dilakukan materi yang diangkat ialah perubahan bentuk energi. Selain itu juga pada lokasi penelitian, penelitian terdahulu terletak di SDN 1 Papayan sedangkan penelitian yang akan dilakukan terletak di MI Atta'awun Tugurejo.

Di dalam pengembangan media *smart bag* terdapat monopoli perubahan bentuk energi. Maka dari itu peneliti mencantumkan jurnal penelitian terdahulu mengenai media monopoli. Berikut penelitian monopoli yang pernah dilakukan penelitian sebagai berikut :

Pertama, jurnal penelitian yang telah di tulis oleh Khairina Marini dan Beta Rapita Silalahi dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di Sekolah Dasar”. Berdasarkan jurnal tersebut penelitian dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), namun penelitian hanya sampai di tahap development saja. Berdasarkan dosen validator yakni dosen ahli validator media dan dosen ahli validator

¹⁵ Meitha Furi Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Tas Pintar Pada Konsep Dasar Perkalian di SDN 1 Papayan", Skripsi, 1-84 www.lib.umtas.ac.id

materi bahwa media monopoli tematik ini “layak” untuk dikembangkan dalam pembelajaran tematik pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Namun layak disini harus memperhatikan kritik dan saran dari kedua ahli validator.¹⁶

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ialah dalam penggunaan media monopoli yang ada di dalam *smart bag*. Tujuan dari penelitian juga sama untuk medari penelitian juga sama untuk menambah media pembelajaran yang ada di sekolah yang menjadi objek penelitian.

Perbedaan penelitian terdahulu dahulu dengan penelitian yang akan di lakukan ialah model penelitian. Untuk penelitian terdahulu hanya analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Development*). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model ADDIE mencakup keseluruhan ialah (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Kedua, jurnal penelitian yang ditulis oleh Ismi Cantika Pertiwi dan Sujarwo yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tema Benda di Sekitarku Siswa Kelas III SD.” Jenis penelitian ini menggunakan R&D (Research & Development) dengan model penelitiannya ialah ADDIE mencakup limat tahap yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Untuk subjek dalam penelitian ini ialah validator ahli materi, validator ahli media, dan ahli pembelajaran (guru kelas IV). Untuk instrument pengumpulan data menggunakan dengan angket atau kuisisioner. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan data kuantitatif data skor dari penelitian melalui angket dengan acuan skor skala likert. Di dalam artikel pada jurnal tersebut dijelaskan bahwa persoalan di Sekolah Dasar yang sering dialami ialah mutu, akses, dan peluang pengembangan. Dari

¹⁶ Khairina Marini dan Beta Rapita Silalahi, “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di SD”, *Jurnal penelitian pendidikan*, vol.1, no.2, (Maret, 2022), 162-165.

data hasil validasi bahwa peneliti hanya menguji kelayakan media sesuai analisis kedua validator bahwa peneliti mendapatkan hasil skor rata-rata 95 dengan arti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa kelas III SD.¹⁷

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada penggunaan model pengembangan ADDIE *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada objek penelitian. Untuk penelitian terdahulu ditujukan kepada peserta didik kelas III Sekolah Dasar. sedangkan untuk penelitian yang akan dilaksanakan ditujukan kepada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah / Sekolah Dasar. Selain itu dalam penggunaan media juga tidak sama, dalam penelitian terdahulu media hanya dengan monopoli saja sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih menyeluruh mengenai media pembelajaran *smart bag*.

Ketiga, jurnal penelitian yang ditulis oleh Lia Ayu Novitasari, Titi Anjarini, dan Suyoto dengan judul “Penerapan Model STAD Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Subtema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia di Kelas III SD Negeri Korowelang.” Di dalam artikel jurnal ini dijelaskan bahwa dalam penerapan monopoli menggunakan metode STAD. Untuk penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) menggunakan sampel sejumlah 11 siswa kelas III SD Negeri Korowelang. Hasil dari penelitian dengan model pembelajaran STAD sudah dinyatakan meningkat dengan rata-rata keaktifan tahap pra siklus 31,43 kemudian dilanjutkan pada siklus I 54,45% lalu di refleksikan ke siklus II

¹⁷ Ismi Cantika Pertiwi dan Sujarwo, “Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Tema Benda di Sekitarku Siswa kelas III SD”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 2, No.2, (Maret, 2023) 166-168.

rata-rata 88,77% maka keaktifan belajar siswa sudah dinyatakan sangat aktif. Selain hasil siklus tersebut, juga dapat dilihat dari hasil data observer yaitu pengamatan saat sebelum siklus 54,68% lalu pada siklus I mendapat hasil 74,21% dan siklus II mendapatkan 92,2 % yang mana semua itu dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).¹⁸

Persamaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada media pembelajaran yang digunakan yakni monopoli namun tetap dalam materi masing-masing.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada jenis penelitian. Untuk penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian Tindakan kelas dengan siklus yang dibagi menjadi tiga tahap yakni pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Sedangkan untuk penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model ADDIE : *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Selain itu dari segi objek penelitian juga berbeda. Untuk penelitian terdahulu melaksanakan penelitian kepada peserta didik kelas III di SD Negeri Karowelang, untuk penelitian yang akan dilaksanakan untuk peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Atta'awun Tugurejo.

Dari keenam penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media monopoli yang berada di dalam media pembelajaran *smart bag* mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa di beberapa sekolah yang telah dilakukan uji coba. Namun dalam hal ini peneliti akan menguji kelayakan media *smart bag* secara keseluruhan tidak hanya pada monopoli saja. Namun juga terdapat pertanyaan-pertanyaan yang sudah di sediakan dalam media *smart bag* itu sendiri. Dengan demikian peneliti akan melakukan uji coba media pembelajaran

¹⁸ Lia Ayu Novianti, Titi Anjarin, dan Suyoto, "Penerapan Model STAD Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Subtema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Di Kelas III SD Negeri Karowelang.", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vo. 3, No. 1, hal. 76-84

ini di kelas IV MI Atta'awun Tugurejo sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan berfokus pada “pengembangan media pembelajaran *smart bag* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi perubahan bentuk energi di MI Atta'awun Tugurejo”. Perbedaan mencolok dari skripsi maupun artikel jurnal tersebut ialah mengenai sasaran penelitian, objek penelitian, sekaligus cara penggunaan media tersebut.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris *Research and Development* adalah suatu model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁹ Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran sekaligus menguji penerapannya apakah berpengaruh dengan hasil belajar siswa ataukah tidak.

2. Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari “media” dan “pembelajaran”. Media berarti perantara atau pengantar, sedangkan pembelajaran berarti suatu keadaan seseorang saat proses belajar.²⁰ Menurut Anita media merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (messages) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dengan maksud agar pesan-pesan dapat diterima dengan cepat dan baik oleh peserta didik sesuai tujuan.²¹ Menurut Newby, Stepich, Lehman, & Russel bahwa media pembelajaran memiliki arti segala

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 297.

²⁰ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Sutabaya , 2016), 5.

²¹ Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, “Pentingnya Media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar sekolah dasar”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1 (April, 2020), 26.

sesuatu yang dapat membawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. secara umum tujuan dari pembelajaran yang dilakukan ialah untuk mempermudah terjadinya komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.²² Teori ini yang menjadi acuan bagi peneliti untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik melalui inovasi media pembelajaran.

3. Media Pembelajaran *Smart Bag*

Media pembelajaran ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Dapat diketahui dari dua jurnal dan satu skripsi. Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti mengacu pada skripsi yang telah dilakukan oleh Meitha

4. Materi Perubahan Bentuk Energi

Materi perubahan bentuk energi terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tema 9 “Kayanya negeriku” subtema 2 : pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

²² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Sutabaya , 2016), 3-5.