

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan sarana bagi manusia untuk menempuh pendidikan yang menerapkan proses pembelajaran untuk menciptakan individu yang berkarakter serta sarana untuk mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Setiap individu wajib menerima pendidikan yang layak. Di Indonesia, pendidikan tercantum dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, cakap, kreatif, mandiri, berkhlaq mulia, sehat, berilmu, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan dalam berbagai lingkungan kehidupan dengan baik di masa yang akan datang.²

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan di sekolah bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti guru, kepala sekolah, pengawas, orang tua, masyarakat, dan peserta didik itu sendiri. Penerapan kurikulum 2013 sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Masih banyak kendala yang kita ketahui sangat mempengaruhi hasil belajar, baik dari segi media yang digunakan maupun penilaiannya. Kurikulum 2013 lebih rumit dari kurikulum sebelumnya, kemudian metode yang digunakan untuk menyampaikan

¹ *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Armas Duta Jaya, 2004).

² Ni Komang Lina Merta Sari, "Pengembangan Bahan Ajar Embroidery Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka," *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 13, no. 1 (n.d.): 28–36.

materi pembelajaran yang ingin diajarkan belum efektif atau bahkan tidak sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Dengan kata lain, prinsip paling mendasar dari kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran yang otentik, menantang, dan bermakna bagi peserta didik agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Namun, banyak pendidik yang masih belum bisa atau bingung bagaimana menerapkan kurikulum pembelajaran 2013³.

Menurut Heruman, konsep-konsep pada kurikulum matematika sekolah dasar dapat dibagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu pemahaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Tujuan dari kurikulum ini adalah agar peserta didik menjadi mahir dalam penerapan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.: (1) Menanamkan konsep dasar yaitu konsep baru dalam pembelajaran matematika, ketika peserta didik belum pernah mempelajari konsep tersebut. Dalam kegiatan konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir peserta didik. (2) Memahami konsep adalah pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, tujuannya yaitu memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami konsep matematika. (3) Keterampilan pembinaan adalah pembelajaran lanjutan dari konsep menanam dan memahami konsep. Mempelajari keterampilan pembinaan bertujuan untuk membuat peserta didik lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika⁴.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari matematika adalah untuk membimbing peserta didik dalam memahami dan menerapkan konsep matematika, sehingga nantinya peserta

³ Otang Kurniaman and Eddy Noviana, "Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 2 (2017): 389–96.

⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Rosda Karya, 2008), 2.

didik akan lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ruseffendi dalam menyatakan bahwa matematika adalah ilmu deduktif, bahasa seni, ratunya ilmu, ilmu struktur yang terorganisasi, dan ilmu pola dan hubungannya. Matematika merupakan disiplin ilmu yang didalamnya terdapat penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, dan juga geometri seperti bangun datar dan bangun datar yang didalamnya terdapat rumus-rumus kompleks. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari karena dalam setiap aspek kehidupan manusia membutuhkan perhitungan yang terkandung dalam matematika, seperti orang yang akan membeli sesuatu, akan membutuhkan perhitungan menggunakan matematika dasar.

Untuk menggali potensi peserta didik melalui pembelajaran di kelas, maka pendidik harus menyiapkan materi, metode, dan media pembelajaran serta berkreasi lingkungan dan suasana belajar yang baik, yang dapat membuat peserta didik merasa nyaman selama kegiatan belajar mengajar. Hasil dari usaha ini akan terlihat dari perubahan sikap dan perilaku peserta didik setelah mereka mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang membuat proses pembelajaran dapat tercapai. Pendidik dituntut lebih kreatif dalam mengajar, dengan menggunakan metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam perkembangan zaman saat ini proses pembelajaran akan lebih lengkap jika dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran⁵.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada salah satu guru kelas V SDN Grogol 3, sebanyak 80% dari 21 peserta didik di kelas tidak menyukai mata

⁵ Aulia Yushlihanisa Adnin, "Mengembangkan Media Pembelajaran Akutansi Pemetaan Pikiran Berbasis Android Untuk Siswa XI IPS SMA," *Skripsi* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 1.

pelajaran matematika di karenakan mereka menganggap mata pelajaran matematika itu sulit, dan sangat membosankan. Beberapa peserta didik ada yang mengobrol sendiri, tidak mendengarkan penjelasan pendidik. Hal itu terjadi Karena model atau metode pembelajaran pendidik masih menggunakan yang umum seperti metode ceramah dan lain sebagainya yang kurang menarik perhatian peserta didik dan juga alat bantu yang digunakan pendidik hanya menggunakan papan tulis.

Setelah peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V SDN Grogol 3 dan mengetahui bahwa ketertarikan dan keminatan peserta didik akan mata pelajaran matematika sangat sedikit. Untuk menindak lanjuti permasalahan tersebut, seorang pendidik diharapkan bisa membagikan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar, pendidik harus bisa menguasai ciri khas atau karakteristik yang dimiliki oleh setiap peserta didiknya, dan dapat memberikan bimbingan atas permasalahan atau kesulitan yang dimiliki oleh peserta didik serta memberikan motivasi kepada mereka. Pendidik juga wajib mengetahui metode dan tata cara dalam penggunaan teknologi dalam menciptakan sesuatu yang menarik dan kreatif dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan mempraktekkan alat bantu yang menarik dan kreatif dan mudah dipahami dalam proses pembelajaran, peserta didik akan termotivasi untuk belajar. Oleh sebab itu, untuk menyamaratakan atau mengimbangi agar kegiatan proses belajar mengajar berjalan sesuai harapan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran babarutar (balok bangun ruang bangun datar) yang akan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika terutama materi sifat-sifat bangun ruang dan bangun datar.

Motivasi memiliki peran penting dalam proses belajar setiap peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi akan dapat meningkatkan minat belajar dan tidak

membuang waktu. Peserta didik dapat mengefisienkan waktunya untuk dimanfaatkan sebaik mungkin, memiliki pandangan hidup yang jelas dan keinginan yang tinggi dalam menggapai cita-cita. Peserta didik yang ingin mencapai cita-cita semangat dalam melakukan berbagai kegiatan pembelajaran dengan sangat baik. Dalam keadaan tersebut banyak hal yang membuat motivasi belajar peserta didik menurun selama proses pembelajaran berlangsung, seperti: peserta didik menganggap pelajaran tidak terlalu penting, sifat pengaruh pendidik, gaya atau sistem pembelajaran yang diterapkan, pengaruh penggunaan yang terbatas, media pembelajaran, masalah keluarga atau teman sekelas, serta keadaan ruangan yang membuat peserta didik tidak nyaman. Di dalam motivasi belajar, terdapat indikator-indikator yang digunakan untuk menentukan motivasi belajar tersebut. Uno menyatakan bahwa terdapat 6 indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik⁶.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis pada peserta didik. Dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Peserta didik akan belajar bahwa mereka memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik itu sendiri. Pemanfaatan media

⁶ Hamzah Uno B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 23.

pembelajaran diharapkan peserta didik mendapatkan pandangan dan pemahaman yang benar. Sedangkan pendidik diharapkan dapat memusatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran dan membantu mengarahkan peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari peserta didik⁷. Peran media yang digunakan dalam pembelajaran dapat menghidupkan suasana belajar peserta didik, mampu membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran, dan sebagai alat untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik dengan indikator peningkatan motivasi peserta didik. Kehadiran media dalam pembelajaran juga berdampak pada pengajaran dalam menyajikan informasi yang diberikan kepada peserta didik. Motivasi peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Sedangkan Fathurrochman menyimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran⁸.

Alat yang dapat digunakan sebagai perantara antara pengirim pesan dengan penerima pesan disebut media, jika media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung tujuan pengajaran maka media tersebut disebut media Pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai pendidik untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Fungsi media pembelajaran antara lain sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang lebih efektif, salah satu komponen yang saling berhubungan satu sama lain untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan, meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, Mengurangi kesalahpahaman peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan pendidik, mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki

⁷ Rudi Salam, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Memotivasi Siswa Sedang Belajar," *Kemajuan Dalam Penelitian Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* 226 (2018): 1100–1103.

⁸ Bukman Lian, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Moocs Pengembangan Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa," *Al- Ishlah: Jurnal Pendidikan* 13, no. 2 (n.d.): 868–73.

peserta didik, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, serta membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar⁹. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentang proses pembelajaran dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa tentang pelajaran yang telah diajarkan, siswa lebih suka belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menunjukkan visual, bahasa nonstandar, dan penjelasan materi sederhana¹⁰.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ini sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa penelitian. Yang pertama oleh Afifah Rizki dengan judul penelitian penerapan media pembelajaran interaktif balok dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa kelas 1 MIN 9 kota banda aceh. Berdasarkan hasil observasi di kelas I MIN 9 Kota Banda Aceh ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf siswa masih rendah. Dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf yang lebih baik, peneliti mencoba menerapkan salah satu media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif balok, dengan penerapan media ini akan membantu siswa lebih mudah dalam mengenal huruf. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aktifitas guru, aktivitas siswa dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media balok huruf dan model pembelajaran interaktif serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media balok huruf dan model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media balok huruf/ kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa¹¹.

⁹ Sri Adi Widodo Dan Wahyudin, "Pemilihan Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SMP," *Tojet: Jurnal Online Teknologi Pendidikan Turki* 17 (n.d.): 154–60.

¹⁰ Eka Rama Mahendra, Gigih Siantoro, and Made Pramono, "Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development* 9, no. 1 (2021): 279–84.

¹¹ Afifah Rizki, "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Balok Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Kelas 1 Min 9 Kota Banda Aceh" (UIN Ar-Raniry Darussalam, 2021).

Kemudian peneliti kedua dilakukan oleh Helda Yulianti dengan judul pengembangan media permainan balok hijaiyah dalam upaya meningkatkan kognitif anak usia dini (5-6 tahun). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media Balok Hijaiyah untuk meningkatkan kognitif anak usia dini dan untuk mengetahui respon siswa terhadap kualitas media balok hijaiyah dalam upaya meningkatkan kognitif anak usia dini yang telah dihasilkan. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari ahli materi pengembangan media balok hijaiyah dapat meningkatkan kognitif anak usia dini¹².

Dari penelitian terdahulu diatas terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang diterapkan. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media balok, sedangkan perbedaannya yaitu dari isi materi media tersebut dan dari tingkatan kelas maupun pemahamannya. Dari peneliti pertama pengembangan media balok memfokuskan pengenalan huruf kepada peserta didik kelas 1 dan peneliti kedua pengembangan media balok memfokuskan pengenalan huruf kepada anak usia dini. Sedangkan pengembangan media saya yaitu memfokuskan tentang sifat-sifat bangun ruang dan bangun datar dan untuk peserta didik kelas atas atau kelas V. penelitian sebelumnya juga memfokuskan kepada kemampuan pemahaman dan kemampuan kognitif anak sedangkan penelitian saya memfokuskan kepada motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti ingin membuktikan apakah pengembangan media pembelajaran balok ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada peserta didik kelas V SDN Grogol 3 Kediri.

Media yang dikembangkan adalah untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret, agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas V SD. Dalam media ini yang disajikan adalah berupa

¹² Helda Yulianti, "Pengembangan Media Permainan Balok Hijaiyah Dalam Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini Usia (5-6 Tahun)" (UIN Raden Intan, 2021).

sekumpulan balok-balok sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan, yang disajikan dengan warna yang mencolok agar menarik perhatian peserta didik. Dengan harapan peserta didik lebih memfokuskan ketertarikan pada balok-balok tersebut. Pendidik biasa menggunakan pembelajaran di kelas menggunakan papan tulis oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam system pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melakukan inovasi dengan harapan dapat mempunyai suasana baru yang positif. Inovasi yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman materi dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Balok-balok tersebut dapat menyampaikan materi atau permasalahan dalam pembelajaran matematika yang dalam pemikiran peserta didik matematika adalah sesuatu hal yang rumit yang enggan untuk dipelajari. Dasar pemikiran tersebut maka peneliti berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran visual yaitu media balok dalam pembelajaran matematika. Alasan peneliti mengambil media ini adalah ingin meengembangkan media balok yang pada awalnya hanya berupa bacaan menjadi bentuk balok. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Babarutar (Balok Bangun Ruang Dan Bangun Datar) Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Dan Bangun Datar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Grogol 3 Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran BABARUTAR (Balok Bangun Ruang Dan Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Grogol 3 Kediri?
2. Bagaimana Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran BABARUTAR (Balok Bangun Ruang Dan Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Grogol 3 Kediri?
3. Bagaimana Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran BABARUTAR (Balok Bangun Ruang Dan Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Grogol 3 Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk Mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran BABARUTAR (Balok Bangun Ruang Dan Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Grogol 3 Kediri.
2. Untuk Mengetahui Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran BABARUTAR (Balok Bangun Ruang Dan Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Grogol 3 Kediri.
3. Untuk Mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran BABARUTAR (Balok Bangun Ruang Dan Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Grogol 3 Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media visual berupa kumpulan balok-balok yang di desain menarik.
2. Produk yang diharapkan pada media pembelajaran Babarutar ini adalah diberikan warna yang menarik agar memusatkan perhatian peserta didik untuk giat belajar.
3. Media pembelajaran Babarutar yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.
4. Bahan yang digunakan untuk membuat produk yaitu dengan menggunakan kayu yang dibentuk menjadi balok berukuran panjang 4 cm, lebar 6 cm dan tinggi 2 cm sebanyak 61 balok.
5. Media pembelajaran Babarutar yang dikembangkan mendapatkan validasi dari ahli dan praktisi.
6. Materi yang digunakan yaitu materi sifat-sifat bangun ruang dan bangun datar yang terdapat pada bab 6 di kelas 5 semester 2.
7. Terdapat petunjuk penggunaan untuk memudahkan peserta didik memahami konsep penggunaannya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dalam Pengembangan media pembelajaran Babarutar ini merupakan upaya untuk membantu menyunting, meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran dan untuk membantu pendidik dalam proses penyampaian materi ajar.

Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi serta dapat memotivasi belajar peserta didik di Kelas V SD.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan media pembelajaran babarutar

Asumsi pada penelitian dan pengembangan ini adalah alat peraga berupa media pembelajaran BABARUTAR (Balok Bangun Ruang Bangun Datar) diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Grogol 3 pada materi sifat-sifat bangun ruang dan bangun datar.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran babarutar

- a. Media pembelajaran babarutar tertuju pada mata pelajaran matematika saja dan media pembelajaran Babarutar terbatas pada materi sifat-sifat bangun ruang dan bangun datar.
- b. Penggunaan media pembelajaran Babarutar hanya berfokus pada satu pokok materi yaitu sifat-sifat bangun ruang dan bangun datar.
- c. Media hanya berfokus pada 1 mata pelajaran saja dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik saja.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Tentang Motivasi Belajar Siswa

Sebelumnya, telah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Penelitian yang pertama dibahas ini adalah penelitian tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang mana tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan Media Kartu Begambar Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SDN 2

Pakuan yang Valid, Praktis dan Efektif. Pada Penelitian Pengembangan ini uji terbatas dilaksanakan di kelas II dan tahap uji lapangan dilaksanakan di kelas I SDN 2 Pakuan sebagai uji kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media kartu bergambar dari 5 validator praktisi yaitu: validasi materi diperoleh skor rata-rata yaitu 91,77 (sangat valid) dan validasi media diperoleh skor rata-rata yaitu 94,67 (sangat valid). Angket respon siswa uji lapangan yang menunjukkan Kepraktisan Media Kartu Bergambar diperoleh skor rata-rata 97,65 (sangat praktis). Keefektifan Perangkat Pembelajaran dilihat dari kemampuan Motivasi Belajar siswa yang diukur menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa uji lapangan yaitu Kelas I SDN 2 Pakuan, dan diperoleh skor N-Gain 0,74 (Tinggi). Selain itu Keefektifan media kartu bergambar dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 93,75 pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar yang dikembangkan valid, praktis dan efektif¹³.

Penelitian tentang motivasi belajar siswa juga dilakukan oleh Ana Saragih, dimana penelitiannya yang berjudul. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Hal ini disebabkan guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan memotivasi siswa. Guru hanya memberikan penjelasan di papan tulis. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan

¹³ Titik Hariani, "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Di SDN 2 Pakuan" (Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).

penggunaan media kartu bilangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang. Berdasarkan hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pra tindakan presentase yang diperoleh 55,49% dengan kriteria tinggi, meningkat menjadi 66,97% dengan kriteria tinggi pada siklus I, dan meningkat menjadi 80,37% dengan kriteria sangat tinggi pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu bilangan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan romawi di kelas IV SDN 009 Pulau Kecamatan Bangkinang¹⁴. Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan menggunakan media kartu bergambar dan kartu bilangan.

2. Penelitian Tentang Media Pembelajaran Balok

Sebelumnya, telah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media balok, penelitian yang pertama dibahas ini adalah penelitian tentang Implementasi Media Balok Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media balok angka, meningkatkan kemampuan berhitung anak, serta kendala dan hambatan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan penggunaan media balok angka. Subyek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik kelompok A RA Kusuma Mulia XVII. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penggunaan media balok

¹⁴ Ana Saragih, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Kartu Bilangan Di Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 2 (n.d.): 213–20.

dalam kemampuan berhitung anak terbukti mengalami peningkatan pada setiap indikator. Sehingga hasil akhir menyusun balok angka 1-10 menunjukkan bahwa dari 31 anak terdapat 27 anak sudah BSB dan hanya 4 anak masih BB¹⁵.

Penelitian tentang media balok juga dilakukan oleh Siti Nurbaiti, dimana penelitiannya yang berjudul pengembangan alat peraga bangun ruang tiga dimensi. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa alat peraga tiga dimensi pada materi bangun ruang yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Pada penelitian ini tahap disseminate tidak dilakukan karena tujuan penelitian ini hanya menghasilkan produk yang valid dan praktis untuk pembelajaran. Kevalidan produk ditunjukkan melalui penilaian validator yang terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi, pada aspek kevalidan media memperoleh rata-rata persentase 88% masuk dalam kriteria sangat valid, sedangkan kevalidan materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 82% sehingga masuk dalam kriteria sangat valid. Dengan demikian hasil validasi dari kedua ahli memperoleh rata-rata sebesar 86% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil analisis dari tahap uji kepraktisan yang dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa menghasilkan rata-rata persentase 87% sehingga masuk dalam kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa alat peraga bangun ruang tiga dimensi memenuhi kriteria valid dan praktis¹⁶. Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat diketahui bahwa

¹⁵ Defi Rofiatin Nadhiroh, "Implementasi Media Balok Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Di RA Kusuma Mulia XVII Bunut Bringin Badas" (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022).

¹⁶ Siti Nurbaiti, "Pengembangan Alat Peraga Bangun Ruang Tiga Dimensi" (Universitas Muhammadiyah Metro, 2021).

pembelajaran menggunakan media balok tiga dimensi sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Babarutar (Balok Bangun Ruang dan Bangun Datar)

Media babarutar merupakan media yang berbentuk balok, bahan utama terbuat dari kayu jati yang membentuk panjang 4 cm, lebar 6 cm, dan tinggi 2 cm. kayu tersebut dilapisi stiker bagian depannya dan bagian belakang akan diwarnai dengan warna yang menarik.

2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa adalah sebuah perubahan tingkah laku dari dorongan dalam diri individu peserta didik untuk mencapai tujuan belajarnya. Dalam penelitian ini motivasi belajar peserta didik diukur dengan jawaban pada lembar angket.

3. Matematika

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang selalu berhubungan dengan angka-angka dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini materi yang digunakan yaitu materi sifat-sifat bangun ruang dan bangun datar.