

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan telah menjadi bagian dari masyarakat manusia sejak awal sejarah manusia. Awalnya diturunkan dari generasi ke generasi seiring dipelajari dan berkembang seiring dengan pemikiran manusia.<sup>1</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengartikan pendidikan sebagai suatu sistem atau Gerakan transmisi ilmu pengetahuan. Kata pendidikan berasal dari kata “didik” dengan akhiran “pe” dan “an”. Oleh karena itu, kepribadian atau kebiasaan seseorang atau kelompok itulah yang merupakan pendidikan bahasa, dimulai dari upaya pendewasaan seseorang melalui pengajaran dan pelatihan . Menurut Ki Hajar Dewantoro (Bapak Pendidikan Nasional di Indonesia), beliau dengan jelas menyatakan bahwa pendidikan adalah sesuatu dalam kehidupan anak yang mengacu pada seluruh kekuatan sejati yang melekat pada diri anak agar ia dapat tumbuh ke arah rasa aman dan kenikmatan yang sebesar-besarnya sebagai seorang anak manusia.<sup>2</sup>

Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) mengembangkan potensi peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, beriman, bertakwa, bermoral tinggi, sehat, berilmu, berbakat, kreatif, mandiri dan bermoral. Badan Standar Pembelajaran Nasional (BSNP) juga menyatakan bahwa hakikat pendidikan adalah upaya kemanusiaan secara sadar dan bertanggung jawab oleh individu yang peduli terhadap masa depan anak untuk mencapai tujuan dan kebutuhan tertentu.

---

<sup>1</sup> Muhammad Yusuf, Hamdani,” *Implementasi Pendidikan Agama Islam : Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19*”, MASLAHAH : Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol 1, No 1, 38 - 48

<sup>2</sup> Muhammad Hasan et al, “ *Landasan Pendidikan*”, ( Klaten : Tahta Media Group,2021) : 24

Bangsa akan bergerak lebih dekat ke arah pertumbuhan dan kemajuan peradaban jika fase pendidikan yang ketat berhasil diselesaikan. Namun, jika tujuan tersebut tidak tercapai, maka tidak akan ada yang dihasilkan, hanya pemborosan waktu, uang dan tenaga. Akibatnya, pendidikan akan sangat mempengaruhi pertumbuhan dan kehancuran bangsa. Tiga komponen tujuan dan sasaran pendidikan adalah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berfokus pada bagaimana organisme atau makhluk hidup berinteraksi satu sama lain dengan alam semesta serta bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya sebagai makhluk sosial dan individu. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan adalah sekumpulan berbagai informasi yang telah disusun secara logis dan metodis, dengan memperhatikan hubungan sebab akibat. Pengetahuan ini mencakup pengetahuan alam dan sosial.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran yang terdiri atas komponen-komponen pembelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan penilaiannya sangat penting untuk meningkatkan prestasi siswa dalam bidang sains dan hal-hal yang berkaitan dengannya. Mereka mampu saling membantu. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu jenis perantara yang digunakan seseorang untuk menyebarkan konsep atau pengetahuan agar dapat dipahami oleh penerimanya.<sup>4</sup> Hal ini dilakukan untuk mendukung guru dalam menyediakan sumber daya yang

---

<sup>3</sup> Aulia Fatma Awalina, "Pengembangan Media Scrapbook dengan Penerapan Pendekatan Kontesktual Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar", Jurnal Syntax Administration, Vol 1, No 5, September 2020, 468 - 478

<sup>4</sup> Putri Eka Indah Nurjannah, Heris Hendriana dan Aflich Yusnita Fitriana, "Faktor Mathematical Habits Of Mind dan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat", Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2 (April, 2018), 52.

mendukung tujuan pembelajaran yang efektif dan untuk memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang efektif bagi peserta didik.

Hasil belajar yang akan ditingkatkan sendiri yaitu hasil belajar dalam kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Gardner kecerdasan adalah kemampuan memecahkan masalah atau menciptakan karya yang memiliki makna budaya. Salah satu bidang terpenting bagi pertumbuhan siswa yang pada akhirnya mempengaruhi pembelajaran dan menentukan kinerja adalah perkembangan kognitif. Karena guru bertanggung jawab untuk mengembangkan interaksi pembelajaran di kelas yang perlu memahami pertumbuhan kognitif setiap siswa, mereka juga memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif siswanya. Siswa akan lebih mudah memperoleh pengetahuan umum yang luas dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan Masyarakat seiring dengan berkembangnya kemampuan kognitifnya. Bagi anak, perkembangan kognitif berarti bahwa kecerdasan pada dasarnya adalah kemampuan alami yang memungkinkan seseorang melakukan suatu tugas dengan cara tertentu.<sup>5</sup>

Pada sistem pembelajaran saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi juga bertindak sebagai penyampai pesan. Dalam situasi ini terjadi komunikasi dua arah atau multi arah. Pembelajaran melalui dua model komunikasi ini membutuhkan peran media pembelajaran agar tujuan atau keterampilan dapat tercapai secara efektif. Dengan kata lain, proses pembelajaran

---

<sup>5</sup> Farista Fitria Nurul Arfiani.” *Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman*”, Tafhim Al-‘Ilmi : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, Volume 12, No. 2,( 2021), 38-45

berlangsung secara efektif apabila terjadi komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau pengirim pesan melalui media pembelajaran.<sup>6</sup>

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran untuk mendorong atau menstimulasi pemikiran peserta didik selama proses pembelajaran. Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran secara visual, yaitu sebagai sarana untuk merangsang minat siswa dalam belajar, memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep abstrak serta meningkatkan daya serap. Selain itu, beragam media pembelajaran pun mulai bermunculan akibat kemajuan teknologi. Penekanannya adalah pada penggunaan pengalaman nyata dibandingkan ilusi. Salah satu komponen yang dianggap penting terhadap proses dan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah adalah media pembelajaran. Untuk memudahkan siswa memahami informasi atau materi yang diajarkan, guru mempersiapkan atau menyampaikannya atau memberikannya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran ketika mereka terlibat secara aktif di kelas, yang membantu untuk memastikan bahwa konten guru terus berlanjut dan ditingkatkan bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam pendidikan dan menempati posisi strategis.<sup>7</sup> Pada kondisi ini kata “integral” adalah media pembelajaran memainkan peranan penting dalam pendidikan yang tidak dapat

---

<sup>6</sup> Ali Mudhofir, Evi Fatimatur Rusdiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019) h. 135

<sup>7</sup> Cendikia Avisani, Ida Rosyidah, Hubungan Antara Aktivitas Anak pada Permainan Mystery Box dengan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini, *JR-PAUD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, No. 2, April 2023:43-53

terpisahkan. Menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat memaksimalkan manfaatnya dalam pembelajaran.

Berdasarkan dengan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, menemukan bahwa terdapat beberapa permasalahan diantaranya di dalam proses pembelajaran peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan khususnya cara membedakan contoh daun menjari dan menyirip serta batang basah selain itu juga guru juga belum dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, sehingga peserta didik merasa bosan dan monoton. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik mengalami penurunan, dapat dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dari peserta didik kelas IV dari 36 siswa sebanyak 20 anak yang belum mencapai KKM. Untuk KKM mata Pelajaran IPAS adalah 75.

Berdasarkan hasil wawancara dari Bapak Abdul Rouf, S.Pd.I sebagai guru pengampu mata Pelajaran IPAS kelas IV menyebutkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran pendukung dalam penyampaian materi terhadap peserta didik terutama media pembelajaran yang berbasis visual dan jaranganya menggunakan sistem pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, Bapak Abdul Rouf, S.Pd.I juga menyebutkan bahwa para siswa kurang didalam mengembangkan atau mengaitkan materi dengan lingkungan yang ada disekitar baik itu disekolah maupun dirumah, siswa juga hanya memperoleh materi dengan cara mendengarkan, menulis, menghafalkan saja dari apa yang telah dijelaskan oleh guru.<sup>8</sup> Sehingga dengan bentuk pembelajaran yang hanya terlalu monoton dan kurangnya kreativitas

---

<sup>8</sup> Wawancara Wali Kelas IV MI Sunan Ampel Wonorejo, 4 September 2023

dalam pembelajaran dapat menyebabkan hasil belajar dari siswa kurang maksimal dan memuaskan.<sup>9</sup>

Dalam permasalahan yang telah di paparkan di atas perlu, maka perlu dicari strategi pembelajaran yang baru dengan mengedepankan penguasaan kompetensi sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa (*Focus On Students*) serta memberikan pengalaman belajar mengajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata (*Provide relevant and contextualized subject matter*) dan mengembangkan pola berpikir yang kuat pada siswa. Disinilah guru perlu merancang pembelajaran yang dapat mengembangkan kompetensi siswa dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan sangatlah penting guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata Pelajaran IPAS.

Diperlukan teknik pembinaan yang lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Selain itu, semangat dan minat siswa dalam belajar dapat dirangsang oleh guru dalam menggunakan strategi pengajaran. Selain itu, guru dapat menggunakan metode pengajaran yang tepat dan memenuhi tujuan pembelajaran maka siswa tidak akan mengalami masalah dalam memperoleh serta memahami informasi yang telah diterima.<sup>10</sup>

Pengajaran yang baik adalah pendekatan pengajaran yang memanfaatkan informasi kontekstual dan situasi yang tengah terjadinya (*Hot issue*), ide-ide yang tersedia dan sumber belajar yang tersedia dalam mata Pelajaran apa pun untuk

---

<sup>9</sup> Aulia Fatma Awalina," Pengembangan Media Scrapbook Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar", Jurnal Syntax Administration, Vol 1, No 5, September 2020, 468-478

<sup>10</sup> Mukhlis Azizi, Sigit Prasetyo,"Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa SD/MI", AL BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol 9, No 02, Desember (2017), 76-83

membantu mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di kelas juga dapat meningkatkan efektivitas .<sup>11</sup>

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Rusdi yakni mengembangkan media *mystery box* dengan menggunakan materi Bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian ini adalah hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli, yaitu dari ahli media diperoleh skor 86,6% dan dari ahli materi diperoleh skor 95,3% dengan kriteria Sangat Layak untuk digunakan. Dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Mystery Box* pada materi paragraf argumentasi pada kelas IV di SDN 4 Banda Aceh adalah sangat menarik dengan presentase 90,8%.<sup>12</sup>

Dari adanya permasalahan di atas dengan diperkuat oleh penelitian terdahulu maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa memerlukan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan berdasarkan tantangan yang disebutkan diatas. Sebab pembelajaran IPAS di sekolah dasar hendaknya direncanakan untuk merangsang minat dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengasah keterampilannya sehingga diperlukan media *mystery box* untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

*Mystery box* adalah permainan kotak misteri yang setiap sisinya terdapat permainan, dalam *mystery box* ini terbuat dari kayu. Permainan yang terdapat di dalam *Mysteri box* ini berkaitan dengan materi struktur tumbuhan dan dalam setiap sisi *mystery box* memiliki permainan yang berbeda-beda serta terdapat maket

---

<sup>11</sup> Dewi Tiara Kusnia dan Yuliana Rina, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar", Jurnal Ilmiah Kependidikan, (09),01,19-25

<sup>12</sup> Miftahul Rusdi, Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Mystery Box Pada Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh*, (Banda Aceh : Universitas Islam Ar-Raniry, 2023) iii

tumbuhan yang menyerupai lingkungan sekitar guna menarik minat belajar siswa untuk mempelajari materi bagian tubuh tumbuhan, pada media *mystery box* ini juga menampilkan berbagai jenis gambar dari bagian tubuh tumbuhan yang dapat menarik antusiasme peserta didik dalam mempelajari materi bagian tubuh tumbuhan.

Pengembangan media pembelajaran *mystery box* ini masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran komplementer di sekolah-sekolah dan cara kerja dari media ini hampir sama dengan media pembelajaran *pop-up book* yang membedakan ialah, pada *Mystery Box* terdapat permainan yang di mainkan dengan berkelompok. Kelebihan media *Mysteri box* adalah Mengembangkan kreatifitas para pendidik dan peserta didik serta Menumbuhkan imajinasi siswa dalam proses pembelajaran.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Mysteri Box* Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Sunan Ampel Wonorejo”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat di rumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Mysteri Box* untuk meningkatkan hasil belajar pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MI Sunan Ampel Wonorejo?

---

<sup>13</sup> Hartati Ramadhany Pasya, Rosiana Mufliva, Dinda Ayu Lestari, Natasha Andriani, "Pengembangan Media Interaktif "Tantangan *Mystery Box*" Materi Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar", DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, Vol 7, No 1, 250-257

2. Bagaimana kelayakan media *Mysteri Box* untuk meningkatkan hasil belajar yang di hasilkan pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV di MI Sunan Ampel Wonorejo?
3. Bagaimana keefektifan media *Mysteri Box* untuk meningkatkan hasil belajar Materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV di MI Sunan Ampel Wonorejo.

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *Mysteri Box* dalam meningkatkan hasil belajar pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV di MI Sunan Ampel Wonorejo.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Mysteri Box* dalam meningkatkan hasil belajar pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV di MI Sunan Ampel Wonorejo.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *Mysteri Box* dalam meningkatkan hasil belajar pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV di MI Sunan Ampel Wonorejo.

### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi Produk merupakan uraian yang benar mengenai sesuatu yang telah dibuat atau yang telah dikembangkan. Pengembangan prosuk ini dilakukan dengan menelaah kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV menyebutkan bahwa selama proses pembelajaran IPAS memiliki kekurangan didalam pemanfaatan penggunaan media pembelajaran guna menunjang pembelajaran selama di dalam kelas. Sehingga

menyebabkan peserta didik mengalami kondisi yang membosankan, monoton dan siswa kurang aktif di dalam kelas sehingga kurang menarik minat siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Berikut ini adalah beberapa spesifikasi yang diharapkan dari adanya media pembelajaran *mystery box* yang akan di kembangkan oleh peneliti pada materi bagian tubuh tumbuhan.

1. Media pembelajaran *Mysteri box* ini dikembangkan berdasarkan mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dengan sub materi mengenal akar, mengenal batang, mengenal daun, mengenal bunga dan mengenal biji kelas IV MI Sunan Ampel Wonorejo.
2. Media pembelajaran *Mysteri box* ini akan di buat dengan ukuran 50 x 50 x 50 cm yang berbentuk kubus dengan tidak menampilkan isi yang ada di dalam kotak sehingga dinamakan *mystery box*.
3. Pada media *mystery box* ini terdapat 5 sisi pada setiap sisinya akan di isi permainan materi bagian tubuh tumbuhan dengan salah satu bagian sisinya yang berada ditengah akan berisi miniatur dari tumbuh-tumbuhan.
  - a. Media pembelajaran *Mysteri box* ini akan di buat dengan ukuran 50x50 cm yang berbentuk kubus dengan tidak menampilkan isi yang ada didalam kotak sehingga dinamakan *mystery box*.
  - b. ada media *mystery box* ini terdapat 2 box yang berukuran berbeda yaitu ukuran 50x50 cm dan 30x30 cm. Di dalam box yang berukuran besar berisi materi bagian tubuh tumbuhan dan juga permainan TTS, sedangkan untuk box yang kecil berisi tentang permainan "*Part of Tree*"

4. Media Pembelajaran *Mysteri Box* di buat dengan berbahan dasar kayu yang memiliki kekuatan akan bertahan lama sehingga bisa digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Makna dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut sumber daya tumbuhan merupakan struktur layak untuk alternatif lingkungan belajar sekolah dasar, sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi seorang guru untuk memilih lingkungan belajar bagi peserta didik sehingga supaya pembelajaran dapat di rancang dengan menarik bagi siswa. Terdapat empat manfaat didalam pengembangan media *Mysteri Box* pada penelitian ini yaitu manfaat bagi peneliti, siswa, guru dan sekolah.

1. Bagi Peneliti, diharapkan dengan hasil pembuatan media ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi didalam pembuatan ataupun pengembangan media pembelajaran selanjutnya.
2. Bagi Sekolah, pengembangan media pembelajaran *Mysteri Box* pada materi bagian tubuh tumbuhan diharapkan berhasil, guna menambah sarana dan prasarana pada sekolah guna mendukung proses pembelajaran siswa dan menjadikannya pembelajaran yang dapat bervariasi sehingga dapat menarik minat siswa.
3. Bagi Guru, di dalam pengembangann media pembelajaran *Mysteri Box* memerlukan peran guru didalam pengembangan media pembelajaran selama proses pembelajaran sedang berlangsung. Media ini dapat menjadi penghubung antara guru dan peserta didik guna memfasilitasi pembelajaran.
4. Bagi Siswa, pengembangan media pembelajaran *Mysteri Box* materi bagian tubuh tumbuhan diharapkan berhasil membantu peserta didik kelas IV dalam

memahami materi sehingga siswa dapat belajar secara kreatif dan juga secara mandiri.

## **F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan ini adalah :

1. Asumsi Pengembangan: Peserta didik dapat belajar dengan menggunakan sumber informasi sesuai dengan penunjuk, peserta didik dapat mengenal bagian tubuh tumbuhan yang terdapat dilingkungan sekitar tempat tinggalnya dan peserta didik dapat menentukan bagian tubuh tumbuhan dilingkungan sekitarnya.
2. Batasan kajian: Kajian ini hanya memuat satu materi yaitu materi bagian tubuh tumbuhan pada kelas IV di MI Sunan Ampel Wonorejo guna meningkatkan hasil belajar, dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran visual bukan multimedia, pengembangan media "*Mysteri Box*" ini hanya diperuntukkan untuk kelas IV saja dan penelitian ini hanya dilaksanakan dalam skala kecil di satu sekolah.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Berikut disajikan dari beberapa penelitian terdahulu yang pernah mengembangkan media pembelajaran mystery box.

1. Penelitian tentang "Pengaruh Media *Mysteri Box* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang"<sup>14</sup>, Penelitian yang ditulis oleh Meilyana, Eni Heldayani dan Tanzimah mengembangkan sebuah permainan

---

<sup>14</sup> Meilyana, Eni Heldayani dan Tanzimah, "Pengaruh Media *Mysteri Box* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang", JOTE, Vol 4, No 1, (2022), 25-32

yang disebut “*mystery box*” menggunakan kotak-kotak dengan berbagai ukuran dan bentuk yang menampung barang-barang atau kartu yang memiliki frasa atau kalimat didalamnya, dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media *mystery box* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa adanya perbedaan perolehan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok control, rata-rata nilai post test untuk kelas eksperimen adalah 84,1667 untuk kelas control adalah 67,143. Menurut kriteria penilaian hipotesis bahwa  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $8,004 > 2,003$  maka terdapat pengaruh yang cukup besar media kotak misteri terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.

Perbedaannya dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah dalam penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *True-Eksperimental Design* dan dengan mengambil penelitian pada kelas V pada mata pelajaran IPS dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian RnD model ADDIE dengan mengambil kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

2. Penelitian tentang “ Pengembangan *Mystery Box* Dalam Pembelajaran PPKN Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”<sup>15</sup>, Penelitian yang ditulis oleh Nur Hidayaningrum Sa’diyah dan Vicky Dwi Wicaksono mengembangkan media *mystery box* untuk materi Sejarah perumusan Pancasila dengan tujuan penelitian guna mewujudkan suatu prosuk berupa media *mystery box* yang akan membantu menunjang

---

<sup>15</sup> Nur Hidayaningrum, Vicky Wicaksono,” *Pengembangan Mystery Box Dalam Pembelajaran PPKN Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”, JPGSD, Vol 10, No 8, 2022, 1798-1087

keberhasilan pembelajaran dan mengetahui tingkat keberhasilan dari media *mystery box* untuk materi Sejarah perumusan Pancasila pada siswa kelas V Sekolah Dasar melalui uji validitas. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai sebesar 88,57 % dari ahli media dan 93,84% dari ahli materi yang artinya media pembelajaran termasuk dalam kategori valid dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, serta hasil dari angket yang diberikan kepada siswa diperoleh nilai sebesar 91,78% yang artinya media termasuk kedalam kategori layak.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada penelitian terdahulu menggunakan mata Pelajaran materi sejarah perumusan Pancasila kelas V, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan mata Pelajaran IPAS dengan materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV.

3. Penelitian tentang “ Pengembangan Media Pembelajaran *Mystery Box* Pada Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh”<sup>16</sup>, Penelitian yang ditulis oleh Miftahul Rusdi mengembangkan media *mystery box* dengan menggunakan materi Bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian ini adalah hasil validasi yang diperoleh dari validator ahli, yaitu dari ahli media diperoleh skor 86,6% dan dari ahli materi diperoleh skor 95,3% dengan kriteria Sangat Layak untuk digunakan. Dan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Mystery Box* pada materi paragraf argumentasi

---

<sup>16</sup> Miftahul Rusdi, Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Mystery Box* Pada Materi Paragraf Argumentasi Untuk Siswa Kelas IV di SDN 4 Banda Aceh, ( Banda Aceh : Universitas Islam Ar-Raniry, 2023) iii

pada kelas IV di SDN 4 Banda Aceh adalah sangat menarik dengan presentase 90,8%.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian terdahulu mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk materi paragraf argumentasi dan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS dengan materi bagian tubuh tumbuhan.

4. Penelitian tentang “ Pengembangan Buku Saku IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI”<sup>17</sup>, penelitian yang dilakukan oleh Febriani dan Gaspar Melo mengembangkan buku saku IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan efektifitas buku saku IPA untuk siswa kelas 6 SD N Tesabela. Hasil penelitian yang diperoleh dan hasil pengujian statistik yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa buku saku IPA terbukti valid dan efektif untuk digunakan. Valid dengan 4 validator buku ajar. Dengan nilai dari masing-masing validator dalam kategori baik Dan dalam bentuk tesnya terbukti valid dengan 20 soal evaluasi dengan nilai seluruh r hitung lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Serta Buku saku IPA dikatakan efektif dengan nilai uji t bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $5,70 > 1,70$ , hal ini berarti Buku saku IPA SD valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian terdahulu subjek penelitian adalah siswa

---

<sup>17</sup> Febriani dan Gaspar Melo, “Pengembangan Buku Saku IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI”, Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL Volume 3, No. 1, (2021),70-77

kelas VI, sedangkan subjek pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah siswa kelas IV.

5. Penelitian tentang “ Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Metamorfosis Hewan pada Siswa Kelas IV SD/MI ”<sup>18</sup>, penelitian yang dilakukan oleh Faricha Putri Alif Via dan Mintohari mengembangkan media game edukatif berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV. Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan media game edukatif berbasis-android materi metamorfosis hewan untuk siswa kelas IV SD, dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektivan dari produk atau media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keefektifan media–game edukatif diperoleh berdasarkan hasil *pretest– posttest* siswa memperoleh nilai angka 0,5 kategori “sedang” dan persentase ketuntasan belajar 81,2% dengan kategori “sangat baik,” sehingga dapat disimpulkan bahwa media game edukatif berbasis android materi metamorfosis hewan ini dianggap layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa kelas IV SD memahami materi metamorfosis hewan.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pada penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran berupa game edukatif berbasis android, sedangkan dalam

---

<sup>18</sup> Faricha Putri Alif Via dan Mintohari, “*Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Metamorfosis Hewan pada Siswa Kelas IV SD/MI*”, JPGSD. Vol 10, No 9, (2022), 1908 – 1918

penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *mystery box*.

6. Penelitian tentang “ Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar ”<sup>19</sup>, penelitian ini dilakukan oleh Tarpan Suparman dan Anggy Giri menggunakan media gambar terhadap hasil belajar IPA. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA. Hasil analisis data pada pretest kelas eksperimen nilai yang didapat masih rendah nilai yang diperoleh sebesar 24,00, sedangkan pada kelas kontrol adalah 25,83. Setelah dilakukan treatment pembelajaran menggunakan media gambar, hasil analisis pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh bahwa hasil belajar IPA meningkat dengan rata-rata 73,67, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 67,00. Berdasarkan uji t yang dilakukan diperoleh sig (2-tailed) < 0.05 yang artinya terdapat perbedaan terhadap hasil belajar IPA. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di Sekolah Dasar pada tahun pelajaran 2018/2019.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan media gambar dengan jenis penelitian semu (*quasi eksperimen*) dengan subjek penelitian siswa kelas V, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti

---

<sup>19</sup> Tarpan Suparman dan Anggy Giri,” *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar*”, Jurnal Basicedu Vol 4, No 2, (2020), 250- 256

menggunakan media *mystery box* dengan jenis penelitian RnD dengan subjek penelitian siswa kelas IV.

7. Penelitian tentang “ Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bagian-bagian Tumbuhan Melalui Media Konkret Pada Murid *Cerebral Palsy* Tipe Spastik Kelas IV Di UPT SLBN 1 Soppeng”<sup>20</sup>, penelitian yang ditulis oleh Nurwidia Ningsih dan Kasmawati menggunakan media konkret pada murid *Cerebral Palsy*. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal bagian-bagian tumbuhan melalui media konkret pada murid *cerebral palsy* tipe spastik. Hasil penelitian pada subjek menunjukkan mean level pada fase baseline 1 sebesar 41,6, mean level pada fase intervensi sebesar 71,8 dan mean level pada fase baseline 2 adalah sebesar 87,4. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan mean level sebesar 41,7 dari fase baseline 1 ke fase baseline 2. Maka diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan kemampuan mengenal bagian-bagian tumbuhan pada murid cerebral palsy tipe spastik.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan media konkret pada murid *cerebral palsy* tipe spastik dengan menggunakan metode eksperimen *Single Subject Research* (SSR), sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis penelitian RnD dan subjek penelitian bukanlah siswa *cerebral palsy*.

---

<sup>20</sup> Nurwidia Ningsih dan Kasmawati, “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bagian-bagian Tumbuhan Melalui Media Konkret Pada Murid Cerebral Palsy Tipe Spastik Kelas IV Di UPT SLBN 1 Soppeng*”, PINISI JOURNAL OF ART, HUMANITY & SOCIAL STUDIES

8. Penelitian tentang “ Meningkatkan Pemahaman Konsep Struktur Dan Fungsi Bagian Tubuh Tumbuhan Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Sidole “<sup>21</sup>, penelitian yang dilakukan oleh Nurmin dan Achmad Ramadhan melakukan penelitian ini untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap konsep struktur dan fungsi bagian tubuh tumbuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep struktur dan fungsi bagian tumbuhan kelas IV SD Inpres 2 Sidole yang dilihat dari hasil tes formatif pada setiap siklusnya.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada penelitian terdahulu menggunakan model penelitian bersiklus yang mengacu pada desain penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang diambil oleh peneliti adalah RnD.

9. Penelitian tentang “ Penggunaan Media Konkret Pada Pemahaman Konsep Bagian Tubuh Tumbuhan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas III C”<sup>22</sup>, penelitian yang dilakukan oleh Mursid Rosidi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman konsep bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar IPA, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa yang diperoleh pada siklus I ternyata sudah mulai mengalami peningkatan walaupun belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 64 dengan daya serapnya 70%. Sedangkan Pada siklus II, hasil yang

---

<sup>21</sup> Nurmin dan Achmad Ramadhan, ” *Meningkatkan Pemahaman Konsep Struktur Dan Fungsi Bagian Tubuh Tumbuhan Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Sidole*”, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 2, 20-30

<sup>22</sup> Mursid Rosidi, ” *Penggunaan Media Konkret Pada Pemahaman Konsep Bagian Tubuh Tumbuhan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas III C*”, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12 (1) : 63 – 68

dicapai siswa sudah memuaskan yaitu nilai rata-rata 8,2 dan daya serap 82%. Perolehan ini menunjukkan bahwa pelajaran sudah berlangsung sangat baik dan berhasil

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) dengan subjek penelitian yaitu kelas III, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu jenis RnD dengan subjek penelitian yaitu kelas IV.

## **H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan Media**

Menurut Haviz, tujuan penelitian pengembangan adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang sifat-sifat model pendidikan, program dan strategi pembelajaran, serta alat, produk dan sistemnya. Hal ini juga bertujuan untuk mempelajari secara sistematis proses perancangan, pengembangan dan evaluasi model, program, strategi pembelajaran, alat, produk dan sistem sebagai solusi terhadap permasalahan kompleks dalam pendidikan.<sup>23</sup>

### **2. Media Pembelajaran**

Menurut terminologi kata media berasal dari bahasa latin “ *medium* ” yang artinya perantara, sedangkan dalam Bahasa arab media berasal dari kata “*wassaila*” yang memiliki sesuatu alat atau produk yang menyampaikan pesan kepada penerimanya, sedangkan dalam kata kain media berasal dari kata “*mezzo*” yang berarti perantara. Media berperan sebagai wadah ide, materi,

---

<sup>23</sup> M Haviz,” *Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*”, Ta’dib, Vol 6, No 1,(2013),31-32

informasi dan perkembangannya mendorong dan mendukung dalam pembelajaran serta berperan sebagai penghubung antara pengirim dan penerima pesan. Sehingga kesimpulannya adalah media pembelajaran memiliki arti sebagai media yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan mempunyai kemampuan dalam mengungkapkan gagasan melalui berbagai media yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang memberikan akses terhadap informasi terbaru.

### 3. Media Pembelajaran *Mysteri Box*

Media pembelajaran *Mysteri Box* merupakan salah satu media pembelajaran yang dibuat dengan bentuk permainan yang berbentuk sebuah kotak misteri. Kotak misteri ini berbentuk kubus yang dapat diubah ukurannya sesuai kebutuhan dan memiliki ukuran tertentu, media pembelajaran *mystery box* ini dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dikarenakan materi yang terdapat di media *mystery box* ini tidak tampak dari luar.<sup>24</sup>

### 4. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang studi yang mengkaji bagaimana makhluk hidup dan benda mati berinteraksi dalam kosmos serta bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya baik sebagai makhluk sosial maupun sebagai individu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), ilmu pengetahuan secara umum dipahami sebagai kumpulan berbagai jenis informasi yang disusun secara rasional dan metodis dengan

---

<sup>24</sup> Cendikia Avisani, Ida Rosyidah, Hubungan Antara Aktivitas Anak pada Permainan *Mystery Box* dengan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini, JR-PAUD: Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 1, No. 2, April 2023:43-53

memperhatikan sebab akibat. Baik pengetahuan sosial maupun pengetahuan alam termasuk dalam pengetahuan ini.<sup>25</sup>

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diharapkan adalah keterampilan yang terletak jauh didalam ranah kognitif terendah sampai hasil belajar menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar yang mencakup pengetahuan dan sikap secara umum yang diharapkan siswa. Hasil belajar berpengaruh positif jika menunjukkan berkembangnya keterampilan baru paa diri peseta didik dalam pelaksanaan tugas ujian dan soal yang benar dan sesuai dengan petunjuk dan waktu yang telah ditentukan.<sup>26</sup>

#### 6. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD/MI

Karakteristik peserta didik pada umumnya berusia antara 7-12 tahun yang memiliki rasa ingin tahu dengan cara mencoba dan melakukan eksperimen terhadap hal-hal yang menarik bagi mereka. Selain itu, peserta didik tersebut mudah sekali memahami cara menggabungkan beberapa jenis benda dengan tingkat keragaman yang berbeda, mereka juga sudah mampu berpikir secara sistematis tentang benda-benda dan peristiwa yang berwujud.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Tim Badan Standar, Kurikulum dan Asessmen Pendidikan, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A", (Kemdikbud:2022), 3-19

<sup>26</sup> Kolisah & Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Inovasi Penelitian, vol 1, No 1, (2020), 1139-1147

<sup>27</sup> Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget", Intelektualita, Vol 3, No 1, (2015), 27-38