

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata Pendidikan berasal dari kata “didik” dan mendapatkan imbuhan “pe” dan juga akhiran “an” yang memiliki arti suatu proses atau perbuatan yang mendidik. Lalu secara Bahasa Pendidikan merupakan sikap yang diubah/ tata laku dari seseorang maupun kelompok dalam suatu usaha untuk mendewasakan seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya segala kekuatan kodrat yang terdapat pada anak agar mereka sebagai manusia dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.¹

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat mengembangkan jiwa disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan dan akhlak mulia, serta aktif dalam mengembangkan kemampuan yang diperlukan pada dirinya dan masyarakat. Pendidikan dalam arti luas yaitu semua pengalaman belajar yang terjadi di sepanjang kehidupan dalam situasi dan kondisi yang memberikan pengaruh positif pada perkembangan setiap individu.²

¹ Muhammad Hasan et.al, *Landasan Pendidikan*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021): 24

² Desi Pristiwanti et al., “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7911–15.

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang diselenggarakan secara teratur oleh lembaga pendidikan dengan menyelenggarakan program pendidikan enam tahun untuk anak usia 6 sampai 12 tahun di kelas 1 sampai 6 dan melaksanakan semua kegiatan yang direncanakan yang disebut kurikulum.³ Pendidikan sekolah dasar memiliki peranan dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada jenjang Pendidikan berikutnya, oleh sebab itu implementasi pembelajaran di sekolah harus berjalan dengan optimal.⁴

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep tentang lingkungan alam yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah.⁵ Pembelajaran IPAS sangat penting bagi pendidikan. Pembelajaran IPAS lebih menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar mampu memahami keadaan alam sekitar dengan melalui proses pemberian tugas seperti membuat proyek sesuai dengan materi yang dipelajari, melalui proses mengamati dan menuliskan dalam bentuk laporan. Hal tersebut dapat membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran IPAS ini harus menunjukkan secara langsung objek yang

³ Agus Nurohman dan Suci Prasasti, "Pentingnya Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar (SD)," *Jurnal Ilmiah Konseling* 19, no. 1 (2019).

⁴ Kuku andri aka, "Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn", *Jurnal Pedagogia Issn 2089-3833*, Vol. 5, No. 1 (2016)

⁵ Iszur Fahrezi and Mohammad Taufiq, "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 3 (2020): 408–15.

dituju, hal ini sangat penting agar tidak terjadi pemahaman yang kurang relevan pada siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam pembelajaran.

Guru dituntut untuk dapat merancang sebuah pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif di dalam kelas salah satunya dengan cara bermain sambil belajar dan menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran berperan penting sebagai alat untuk mempermudah pendidik, karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran materi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai media yang mengandung pesan informasi atau instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memperoleh konsep, keterampilan dan kemampuan baru. Media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang digunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi.⁶

Berdasarkan hasil wawancara pada guru wali kelas VI SDN Tulungrejo 1 yang dilakukan tanggal 27 Maret 2023, ada beberapa masalah belajar yang dialami oleh siswa yakni diantaranya kurangnya minat siswa

⁶ Muhammad Hasan et al., "Media Pembelajaran," 2021.

terhadap mata pelajaran IPAS hal ini terlihat dari kurang aktifnya siswa saat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya interaksi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran, kesulitan siswa dalam memahami mata pelajaran IPAS terutama pada materi rotasi dan revolusi bumi hal ini dibuktikan dari respon siswa ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa namun masih ada beberapa siswa yang belum dapat menjawab pertanyaan dari guru, dari beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75 pada mata pelajaran IPAS hal ini dibuktikan dari nilai rapot dan nilai ulangan harian siswa. Siswa menganggap sulit pada materi rotasi dan revolusi bumi dikarenakan materi didalamnya sangat banyak, dan siswa sulit untuk memahami materi tersebut.⁷

Sejauh ini guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sehingga hal ini berpengaruh pada kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru juga menggunakan media pembelajaran berupa modul, modul yang digunakan kurang dapat menarik minat belajar siswa karena isi modul hanya berupa teks tulisan dan sedikit gambar dicantumkan sehingga mengakibatkan turunnya tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS materi rotasi dan revolusi bumi. Karakteristik siswa kelas VI menurut Piaget menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar (usia 7-12 tahun) merupakan usia manusia aktif dan peniru serta perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahap pemikiran operasional konkret yaitu

⁷ Observasi tentang proses pembelajaran di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri, 27 Maret 2023.

masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Menurutnya karakteristik anak sekolah dasar berkembang lebih cepat ketika berinteraksi antara satu sama lain.⁸

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai untuk dapat menyelesaikan masalah belajar tersebut. dan teknik belajar yang sesuai untuk dapat menyelesaikan masalah belajar tersebut. Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori humanistik. Teori ini dipelopori oleh seorang tokoh yang bernama Carl Ransom Rogers yang mengemukakan bahwa pendidik memiliki kedudukan sebagai fasilitator, pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila melibatkan peserta didik seutuhnya dalam proses belajar.⁹ Teori ini lebih menekankan pada sikap peserta didik terhadap peserta didik lainnya sebagai manusia atau sering disebut memanusiakan manusia. Pembelajaran dengan menggunakan media ini diterapkan agar menjadikan peserta didik cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang relevan dilakukan oleh Sahrul Salingkat tentang Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Kecenderungan Minat Belajar. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) kelas eksperimen lebih besar dibandingkan

⁸ Anditiasari, Nungki, and Nuriana Rachmani Dewi. "Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada anak usia 11 tahun di Brebes." *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 6.1 (2021): 97-108.

⁹ Indra Prajoko & M. Sayyidul Abrori. "Penerapan Teori Humanistik Carl Rogers Dalam Pembelajaran PAI." *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5.1 (2021).

dengan nilai rata-rata (mean) kelas kontrol. Berdasarkan hasil dari pengujian Anava 2 Jalur, diperoleh nilai sig 0,000 atau nilai ($0,000 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran kelompok terhadap kecenderungan minat belajar dan kemandirian anak.¹⁰

Proses belajar mengajar pada jenjang pendidikan dasar, banyak pendidik yang menggunakan metode bermain sambil belajar hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi peserta didik yang cenderung lebih suka bermain hal ini juga dapat mengasah keterampilan dan kemampuan dari peserta didik. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak peserta didik untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia ini adalah masa-masa perkembangan memori otak anak sangat pesat. Dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan.¹¹

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya maka peneliti akan mengembangkan sebuah media astronomi waktu pada materi rotasi dan revolusi bumi di kelas VI. Media astronomi waktu merupakan sebuah media yang dapat memudahkan siswa untuk memahami materi rotasi dan revolusi bumi. Media ini meliputi, pertama siswa memperhatikan materi pembelajaran tentang rotasi dan revolusi bumi yang dapat diakses dengan menscan *barcode* yang telah tersedia dalam media, kemudian siswa mempraktikkan materi tersebut melalui media astronomi waktu yang telah

¹⁰ sahrul Salingkat, "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Dan Kemandirian Terhadap Kecenderungan Minat Belajar," *Damhil Education Journal* 2, no. 1 (2022): hal 4.

¹¹ H Darmadi and MM MM, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain* (Guepedia, 2018), 3–6.

dibuat berupa kotak yang didalamnya terdapat replika bumi dan matahari. Media ini memiliki kelebihan yakni siswa dapat mengetahui bagaimana proses terjadinya rotasi dan revolusi bumi secara kontekstual.

Dengan media astronomi waktu ini, diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi rotasi dan revolusi bumi melalui penelitian *Research and Development* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Astronomi Waktu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Rotasi Dan Revolusi Bumi Kelas VI SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran astronomi waktu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran astronomi waktu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran astronomi waktu pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media astronomi waktu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran astronomi waktu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan pengembangan media pembelajaran astronomi waktu pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran astronomi waktu pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri. Media astronomi waktu tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media ini terbuat dari sebuah box yang berbahan triplek dan kayu yang berbentuk sebuah kotak yang berukuran kurang lebih $55 \text{ cm} \times 45 \text{ cm}$ yang didalamnya terdapat susunan replika matahari dan bumi yang dapat digerakkan secara elektronik yang dapat menjelaskan proses terjadinya rotasi dan revolusi bumi.
2. Media astronomi waktu ini dilengkapi dengan barcode yang didalamnya berisikan materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI.

3. Media astronomi waktu dilengkapi dengan roda yang berfungsi untuk memudahkan dalam memindahkan media.
4. Media astronomi waktu juga terdapat kunci pintu box penyimpanan agar media lebih aman.
5. Didalam box pada sisi samping kanan dan kiri pintu box terdapat stiker yang berisi rangkuman materi rotasi dan revolusi bumi.
6. Media ini meliputi sebagai berikut:
 - a. Sebelum penggunaan media, guru membagikan angket *pretest* kepada siswa, untuk mengetahui minat belajar siswa pada materi rotasi dan revolusi bumi sebelum penggunaan media.
 - b. Siswa diminta untuk memperhatikan dan memahami materi yang ditampilkan. Materi tersebut berkaitan dengan materi rotasi dan revolusi bumi. Materi dapat di akses melalui scan *barcode* pada *QR barcode* yang telah tersedia pada media.
 - c. Alat dan bahan yang dibutuhkan yaitu LCD proyektor, dan laptop. Materi juga dapat di akses melalui handphone.
 - d. Siswa diminta untuk mempraktikkan materi tersebut pada media astronomi waktu yang telah disediakan dengan menekan tombol yang sesuai dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengetahui proses terjadinya rotasi dan revolusi bumi secara kontekstual.
 - e. Setelah media digunakan, guru membagikan angket *posttest* kepada siswa untuk mengetahui apakah ada peningkatan setelah

diterapkannya media pembelajaran astronomi waktu terhadap minat belajar siswa.

7. Pada media ini juga dilengkapi dengan buku pendamping media yang dicetak dengan menggunakan kertas *art paper* yang berukuran A5.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media astronomi waktu terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya media astronomi waktu diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VI dan dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran pada materi rotasi dan revolusi bumi.

2. Bagi Guru

Media astronomi waktu ini diharapkan dapat menunjang guru dalam kegiatan pembelajaran pada materi rotasi dan revolusi bumi dan dapat memudahkan guru dalam memberi penjelasan kepada siswa secara kontekstual sehingga siswa juga mudah dalam menerima materi yang dijelaskan.

3. Bagi Sekolah

Media astronomi waktu ini dapat dijadikan referensi metode belajar tambahan dalam pembelajaran khususnya pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media astronomi waktu adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media astronomi waktu ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA.
 - b. Media astronomi waktu juga dapat dipraktikkan siswa secara berkelompok baik di sekolah maupun di rumah.
 - c. Pengembangan dilakukan berdasarkan prosedur utama dalam penelitian pengembangan seperti adanya potensi dan masalah, pengumpulan informasi, perancangan produk awal, validasi dan revisi.
 - d. Dalam penelitian ini siswa kelas VI SDN Tulungrejo 1 diasumsikan pada usia yang sama (homogen).
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media astronomi waktu hanya berfokus pada materi rotasi dan revolusi bumi kelas VI Sekolah Dasar.
 - b. Responden yang dijadikan sampel penelitian ini yaitu uji validasi para ahli, responden siswa, dan minat belajar siswa kelas VI SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri.
 - c. Penelitian hanya dilakukan pada kelas VI SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri.
 - d. Dalam penelitian ini alokasi waktu terbatas hanya 2 kali pertemuan.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang telah diuraikan tersebut, secara teoritis penelitian tersebut memiliki kesamaan konsep dengan penelitian yang akan diteliti, namun ada juga beberapa perbedaan dengan penelitian ini. Berikut dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Rida Astaghfir Maulida dan Maslikhah. Pengembangan Metode Pembelajaran E-Ice Breaking Terintegrasi Dengan Permainan Edukatif Pada Pembelajaran IPA ¹²	Pembelajaran IPA, meningkatkan minat belajar siswa	Tingkat siswa yang diteliti, waktu dan tempat penelitian	Hasil uji non parametik Wilcoxon dapat menunjukkan nilai signifikansi $(0,000) < 0,005$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya pengembangan metode pembelajaran <i>e-ice breaking</i> terintegrasi dengan permainan edukatif pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada MI NU Miftahul Huda 02 dan MI Sabilul Ma'arif Islamiyah Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus
2.	Karenhapukh Permatasari, Pengembangan <i>The Rotation</i> Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Dan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI ¹³	Pembelajaran IPA, meningkatkan minat, tingkat siswa yang diteliti	Tempat dan waktu penelitian, pengembangan <i>The Rotation</i>	Pada uji validitas ahli materi menunjukkan bahwa angka presentase 81,25% jika dicocokkan dengan kategori angka presentase termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada game <i>The Rotation</i> dapat dianggap valid. Sedangkan pada uji validitas ahli media angka presentase menunjukkan 83,92%, jika dicocokkan dengan kategori angka presentase termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pada game <i>The Rotation</i> dapat dianggap valid. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji validitas ahli materi dan media, game

¹² Rida Astaghfir Maulida, and Maslikhah. "Pengembangan Metode Pembelajaran *E-Ice Breaking* Terintegrasi dengan Permainan Edukatif pada Pembelajaran IPA." *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI 9.4* (2022): 220-243.

¹³ Karenhapukh Permatasari, Pengembangan *The Rotation* pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat dan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6, 2020.

				<i>The Rotation</i> memiliki tingkat validitas sangat baik dalam meningkatkan minat dan berpikir kritis siswa kelas 6 SD
3.	Azizah Dwi Arhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningstih Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD ¹⁴	Pembelajaran IPA, berbasis permainan	Tingkatan siswa yang diteliti, permainan monopoli	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran dan juga menjadi lebih aktif. Presentase dari ahli media sebesar 93%, ahli materi 94% dan respon peserta didik 92% jadi, rata-rata hasil penilaian keseluruhan yaitu 93% dengan kategori “sangat layak” sehingga monopoli pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran
4.	Wiga Pratama Benedeto dan Eunice Widyanti Setyaningtyas Media Pembelajaran Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Sistem Tata Surya ¹⁵	Pembelajaran IPA, meningkatkan minat belajar siswa	Sistem tata surya, waktu dan tempat penelitian, aplikasi android	Hasil penelitian menunjukkan hasil uji validasi pakar materi 91%, pakar media 86%, pakar bahasa 90%, serta uji terbatas 86% diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi android yang telah dikembangkan layak digunakan dalam sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran
5.	Ilmiah, Ahmad Ridfah, dan Eva Meizara Puspita Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Trigonometri Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa ¹⁶	Meningkatkan minat belajar, berbasis permainan	Pembelajaran matematika, tingkatan siswa yang diteliti, waktu dan tempat penelitian	Hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diterapkan menggunakan media permainan ular tangga adalah 50,27 untuk pretest dan 90,33 untuk posttest. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diterapkan menggunakan media permainan ular tangga adalah 46,67 untuk pretest dan 89,47 untuk posttest. Sedangkan rata-rata minat

¹⁴ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningstih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD." *Jurnal Pijar Mipa* 16.02 (2021): 170-175.

¹⁵ Wiga Pratama Benedeto, and Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Media Pembelajaran Aplikasi Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Sistem Tata Surya." *Journal on Teacher Education* 5.1 (2023): 351-359.

¹⁶ Ilmiah, A. Ridfah, and Eva Meizara Puspita Dewi. "Efektifitas Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa." *METAPSIKOLOGI Jurnal Ilmiah Kajian. Psikologi* 1.1 (2022): 22-29.

				belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak diterapkan menggunakan media permainan ular tangga adalah 53,27 untuk pretest dan 64,27 untuk posttest. Rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok kontrol yang tidak diterapkan menggunakan media permainan ular tangga adalah 51,53 untuk pretest dan 62,87 untuk posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
--	--	--	--	--

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu adanya beberapa penegasan istilah pada judul penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Pengertian penelitian dan pengembangan (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.¹⁷ Penelitian dan pengembangan yang peneliti maksud adalah mengembangkan suatu media yang belum digunakan oleh pendidik kelas VI SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri yaitu berupa media

¹⁷ M Askari Zakariah, Vivi Afriani, and KH M Zakariah, *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020).

pembelajaran astronomi waktu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi rotasi dan revolusi bumi pada pembelajaran IPA.

2. Media Astronomi waktu

Media astronomi waktu merupakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam media ini terdapat beberapa aspek untuk dapat mengasah pemahaman siswa dan menarik minat belajar siswa. Media ini dapat digunakan dalam kelompok kecil maupun dengan kelompok besar.

3. Peserta Didik

Peserta didik merupakan sekumpulan orang yang masih memerlukan sebuah bimbingan agar bisa menambah ilmu pengetahuan yang baru atau peserta didik merupakan orang yang belum begitu dewasa yang memiliki sejumlah potensi untuk dikembangkan. Peserta didik yang peneliti maksud adalah peserta didik di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri.

4. Pendidik

Pendidik adalah seseorang yang mempunyai tanggung jawab dalam menyampaikan ilmu kepada seseorang yang tujuannya untuk membantu seseorang agar memiliki potensi yang lebih. Pendidik biasanya juga disebut orang tua ke dua ketika berada di sekolah. Pendidik juga diberikan kepercayaan oleh orang tua siswa untuk memberikan Pendidikan pada anak-anaknya ketika di sekolah. Pendidik yang peneliti maksud dalam penelitian ini yakni pendidik di SDN Tulungrejo 1 Pare Kab. Kediri.

5. Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah suatu keinginan oleh individu dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukannya dengan perasaan senang dan sungguh-sungguh. Fungsi minat itu sendiri dalam proses belajar adalah sebagai sebuah kekuatan yang mampu mendorong siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar.

6. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang sekolah dasar (SD) yang dinilai memiliki peranan penting dalam membentuk siswa yang berkualitas. IPAS merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.¹⁸ Pembelajaran IPAS yang peneliti maksud dalam penelitian ini hanya pada materi tentang rotasi dan revolusi bumi kelas VI semester II.

¹⁸ RONA ULI SIREGAR, "Analisis Pemahaman Siswa Dalam Mempelajari IPA Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri 065015 Medan Tuntungan Ta 2019/2020," 2020.