

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan jenjang awal untuk pembentukan pola pikir peserta didik dalam menentukan peranannya di masa yang akan datang. Dalam membentuk pola pikir peserta didik sangatlah diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas.<sup>1</sup> Pendidikan yang sudah dirancang khusus untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka dan membantu mewujudkan potensi mereka melalui spiritual, ketelitian akademik, pengabdian masyarakat dan faktor lainnya. Oleh karena itu, perlu adanya proses pendidikan yang dapat membantu perkembangannya peserta didik.

Peserta didik dapat mempersiapkan diri pada era 4.0 dengan cara mengintegrasikan proses pembelajaran dengan berkembangnya zaman. Hal ini akan memungkinkan mereka untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan melalui pendidikan dengan lingkungan masyarakat dan bersaing di tempat kerja. Di era 4.0 peserta didik harus memiliki keterampilan berpikir kritis, meliputi analisis, penilaian, evaluasi, dan rekonstruksi, serta kemampuan pengambilan keputusan yang logis.<sup>2</sup> Selain itu keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran juga merupakan kebutuhan primer bagi peserta didik.

Kata media merupakan istilah dari kata medium yang berarti “pengantar atau perantara”. Menurut bahasa, media merupakan sebuah alat atau benda apapun

---

<sup>1</sup> Lusianti Eka Kurnia dkk, “ Pengembangan Media Rubik Card Tematik Subtema Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar”, *Elementari School Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, Vol. 1, No. 1, 2020, 87

<sup>2</sup> Sabaruddin, “ Pendidikan Indonesia dalam Menghadapi Era 4.0”, *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Vol. 10, No.1, 2022, 44-45

yang dapat digunakan untuk menyalurkan data dari satu pihak ke pihak lain agar dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan dapat merangsang pemikiran serta minat peserta didik sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.<sup>3</sup>

Dalam kurun waktu lima tahun terakhir, minat pembelajaran IPA mengalami penurunan. Pembelajaran IPA belum mencapai standar yang di sekolah dasar ditetapkan. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPA masih sebatas membekali siswa dengan ilmu pengetahuan, melalui metode ceramah saja dimana sesungguhnya pembelajaran ini juga membutuhkan kegiatan praktik, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *natural science*, IPA membahas tentang gejala-gejala yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Menurut Iskandar ilmu pengetahuan alam atau *science* secara harfiah disebut sebagai ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Dalam hal ini pengetahuan itu berarti pengetahuan tentang alam semesta secara keseluruhan, sehingga IPA secara singkat dapat didefinisikan sebagai pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta. Jadi pengertian dari Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan yang ada di alam semesta dengan secara keseluruhan.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan guru kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Miftahul Ulum Sooko, ada beberapa masalah pada

---

<sup>3</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No.1, 2019, 471

<sup>4</sup> Binti Muakhirin, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD", *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 01, 2014, 52-53

pembelajaran IPA yaitu : 1) minat baca peserta didik semakin berkurang sehingga dalam memahami materi masih kesulitan, khususnya pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, 2) dalam proses belajar mengajar media yang digunakan kurang variatif, sehingga siswa mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. 3) Siswa kurang dapat mengaitkan atau menganalisis secara kritis permasalahan dalam ilmu pengetahuan alam. Dari permasalahan yang sudah dipaparkan peneliti menawarkan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh sekolah MI Miftahul Ulum Sooko.

Solusi yang tepat bagi permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang kongkret dalam mata pelajaran IPA pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem ialah menggunakan media *magnetic rubic's cube*. Media ini merupakan salah satu media permainan yang bisa digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi dalam sebuah konsep pembelajaran. Media rubik ini juga dapat meningkatkan kapasitas memori dan mengasah motorik halus peserta didik. Serta mempertajam daya ingat peserta didik sehingga meningkatkan kerjasama dengan teman yang lain untuk menyelesaikan teka-teki yang ada di rubik tersebut. Selain tampilannya yang unik media ini juga mudah dibawa kemana-mana dan tidak memakan tempat yang luas. Maka dari itu media ini sangat cocok untuk dijadikan alat peraga atau perantara bagi peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Lusianti Eka Kurnia, Henry Januar Saputra, Khusnul Fajriyah tentang Pengembangan Media *Rubic Card* Pada Pembelajaran Tematik Subtema Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan yang membedakan dengan peneliti ini yaitu peneliti menggunakan

media *Magnetic Rubic's Cube* Pada Mata Pelajaran IPA dan materi yang digunakan adalah hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko.

Kelebihan dari media ini yaitu pada saat digunakan bermain media ini tidak akan mudah tergelincir terutama pada saat menyetting sisi *rubic's cube* yang tertukar pada saat *rubic's cube* diputar. *Magnetic Rubic's Cube* ini mengandalkan perform magnet nya untuk memaksimalkan posisi pemotongan sudut rubik dengan baik. Media ini sendiri juga banyak digunakan dalam berbagai penelitian, dimodifikasi dan dikembangkan dengan menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Pengembangan media *Magnetic Rubic's Cube* termasuk permainan yang menarik untuk siswa yang dapat dimainkan oleh siswa di dalam kelas maupun luar kelas. *Magnetic Rubic's Cube* ini tidak hanya digunakan dalam pengenalan materi saja melainkan juga bisa membantu siswa agar tidak jenuh dalam pelajaran, mengembangkan motorik siswa dan juga dapat membantu mengembangkan minat baca siswa melalui media tersebut.

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris yaitu “ *interest* “ yang berarti kesukaan, perhatian ( kecenderungan hati pada sesuatu ), keinginan. Minat juga merupakan kecenderungan jiwa yang ditandai dengan adanya perhatian terhadap sesuatu objek tertentu. Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.<sup>5</sup> Sedangkan menurut Abdul Rahman Saleh dan Muhibb Abdul

---

<sup>5</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 69.

Wahab, minat belajar adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan tindakan terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.<sup>6</sup> Belajar juga diartikan sebagai kemampuan individu berinteraksi dengan lingkungan dalam upaya mencapai kualitas hidupnya. Menurut Chalizah belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap.<sup>7</sup> Belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relative menetap dan terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Jadi minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keinginan, partisipasi, dan keterlibatan siswa.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di paparkan di atas, untuk membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal, peneliti melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media *Magnetic Rubic’s Cube* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko**”.

---

<sup>6</sup> Abdul Rahman Saleh dan Muhib Abdul Wahab, Psikologi: *Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2004), 263.

<sup>7</sup> Tarmizi Majid, *Hubungan Minat dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam DI SMP Negeri 2 Wawonii Barat Kabupaten Konawe Kepulauan*, (Kendari:Skripsi) .h. 9

<sup>8</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010), 180.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Media *Magnetic Rubic's Cube* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem Kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko?
2. Bagaimana kelayakan Media *Magnetic Rubic's Cube* pada Mata Pelajaran IPA Materi Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem Kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko?
3. Bagaimana keefektifan *Magnetic Rubic's Cube* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPA Materi Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem Kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko?

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

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

1. Untuk mengembangkan Media *Magnetic Rubic's Cube* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem Kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko
2. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media *Magnetic Rubic's Cube* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem Kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko
3. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik dalam meningkatkan minat belajar terhadap Media *Magnetic Rubic's Cube* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem Kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko

#### D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang di hasilkan berupa media pembelajaran *magnetic rubic's cube* dan produk ini merupakan panduan untuk bermain dan di modifikasi dengan materi pembelajaran IPA, spesifikasi produk yang di harapkan yaitu :

1. Dalam media *magnetic rubic's cube* didalamnya akan terdapat materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dan submateri yang digunakan adalah rantai makanan dan jaring-jaring makanan, kemudian nanti akan dibantu dengan panduan buku saku dalam menggunakan media tersebut. Dalam hal ini agar peserta didik dapat meningkatkan minat belajar membaca pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan kurikulum 2013.
2. Media *magnetic rubic's cube* yang dikembangkan adalah sebuah media yang di bentuk seperti permainan yang berbentuk kotak persegi empat kemudian pada sisi kotak tersebut di bentuk beberapa serpihan kotak kecil maupun berbentuk segi tiga sehingga bisa di ubah-ubah dan digabungkan menjadi bentuk yang sempurna seperti semula. Media tersebut terbuat dari bahan magnet dan bisa di bongkar pasang setelah itu peserta didik mencocokkan gambar sesuai mata pelajaran yang sudah diterapkan sehingga gambar tersebut sudah sesuai dengan bentuk.
3. *Rubic's cube* ini berbentuk persegi empat dan terbuat dari bahan pvc yang bagus dan berukuran 6,5 x 6,5 x 6,5 cm. Kemudian media *magnetic rubic's cube* ini di buat sesuai dengan isi gambar tema yang ada di dalam buku tersebut dan di buat semenarik mungkin agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan bahwa media pembelajaran ini menjadi fasilitator yang akan membantu peserta didik untuk belajar lebih banyak di sekolah maupun rumah. Dalam penelitian ini sangatlah penting untuk memperjelas perbedaan antara penggunaan media sebelum dan setelah menggunakan media perlu adanya pengembangan serta penguatan dalam penggunaan media.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian dan pengembangan media *magnetic rubic's cube* pada pembelajaran IPA di sekolah MI Miftahul Ulum Sooko iyalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik
  - a. penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat dalam belajar pembelajaran IPA.
  - b. Peserta didik bisa belajar secara mandiri menggunakan bantuan media tersebut untuk belajar di rumah
2. Bagi Guru
  - a. Media ini sangatlah membantu sorang guru untuk mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran dan membangun pemahaman kepada peserta didik.
  - b. Media ini sebagai alternatif untuk pendekatan pembelajaran IPA agar lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk menambah wawasan yang lebih mendalam.
3. Bagi Sekolah



Penelitian ini dapat membantu memberi masukan dan memberi informasi lebih lanjut mengenai pentingnya menggunakan media *magnetic rubic's cube* dalam pembelajaran.

Dari alasan diatas peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA.

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

Dalam penelitian dan pengembangan asumsi keterbatasan dalam media pembelajaran IPA berbasis media 3D melalui pendekatan kontekstual ini adalah :

1. Asusmsi Penelitian dan Pengembangan
  - a. Media *magnetic rubic's cube* pembelajaran ini mampu untuk meningkatkan minat belajar dan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.
  - b. Materi pada media *rubic's cube* sesuai dengan kurikulum yang digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar serta pengalaman bermakna bagi peserta didik.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan
  - a. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *magnetic rubic's cube* pada mata pelajaran IPA materi Hubungan Antar MakhluK Hidup Dalam Ekosistem kelas V di MI Miftahul Ulum Sooko
  - b. Penelitian ini menghasilkan produk yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI Miftahul Ulum Sooko

## G. Penelitian Terdahulu

Dari penelitian yang dilakukan ada beberapa peneliti lain yang memiliki relevansi diantara lain sebagai berikut:

1. Lusianti Eka Kurnia, Henry Januar Saputra, Khusnul Fajriyah” Pengembangan Media Rubik Card Tematik Subtema Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar”, dalam penelitian ini bahwa media Rubik Card Tematik dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat layak diterapkan pada pembelajaran tema 2 selalu berhemat energi, subtema 1 sumber energi di kelas IV SD untuk membangkitkan minat dan keinginan siswa dalam belajar.
2. Marselinda Oberty Kekado “ Pengembangan Media Rubic Gambar Seri untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa di Kelas V Sekolah Dasar”, dalam penelitian ini bahwa kevalidan media yang diperoleh dari hasil validasi materi mendapatkan skor 96, sedangkan hasil validasi media mendapatkan skor 90, adapun kepraktisan media yang diperoleh dari hasil respon guru mendapatkan skor 100. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan skor 100. Jadi, media rubik gambar seri ini valid dan praktis digunakan untuk keterampilan menulis narasi.
3. Desi Hermawati “ Pengembangan Media Pembelajaran Rubita ( Rubik Tari dan Alat Musik Nusantara) Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun 2022/2023”, dalam penelitian ini bahwa kevalidan yang terbukti dari persentase ahli media 84% dan ahli materi persentase 74%. Dengan rata-rata persentase validasi ahli media 79%. Dari hasil persentase menunjukkan bahwa media

pembelajaran valid. Hasil angket respon siswa uji lapangan menunjukkan persentase 92,5%. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat praktis. Hasil keefektivan media pembelajaran yang memperoleh persentase 92,50% nilai post-test  $\geq 70$  (KKM). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran RUBITA ini Valid, Praktis, dan Efektif untuk digunakan.

4. Mukhammad Nurdin Chamim, Kartika Rinakit Adhe “ Pengembangan Media *Rubik's Cube Color Fuld* Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Anak Usia Dini”, dalam penelitian ini bahwa kevalidan media yang diperoleh dari hasil validasi sangatlah cocok untuk anak usia dini karena dapat memperkenalkan beberapa warna untuk anak dengan menggunakan media rubik.
5. Annisa Trista Dwitama “ Pengembangan Media Pembelajaran Rubik Pintar Pada Materi Bangun Ruang Kubus”, dalam penelitian ini hasil kelayakan produk oleh ahli materi di dapat dari tiga aspek yaitu mendapat skor 87,11% dengan kriteria baik dan layak digunakan tanpa revisi, sedangkan hasil kelayakan produk oleh ahli media didapat dari empat aspek yaitu mendapat skor 94,82% dengan kriteria sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil respon peserta didik didapat dari lima aspek, berdasarkan uji coba kelompok kecil dengan skor 3,825 dengan kriteria baik, sedangkan berdasarkan uji coba kelompok besar dapat skor 3,956 dengan kriteria baik. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dan diterapkan kepeserta didik.

Tabel 1. 1 Perbedaan, Persamaan, Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Lusianti Eka Kurnia, Henry Januar Saputra, Khusnul Fajriyah” Pengembangan Media Rubik Card Tematik Subtema Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar”2020.	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media rubik	Perbedaan terletak pada pemilihan materi, penelitian karya Lusianti Eka Kurnia, Henry Januar Saputra, Khusnul Fajriyah menggunakan materi Tematik Subtema Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar sedangkan peneliti mengambil materi V	Orisinalitas penelitian kebaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan memiliki keunggulan media yaitu media rubik card diambil dari materi kelas IV yang berisi materi sumber energi sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang sekarang yaitu media yang digunakan adalah magnetik rubik’s cube pada mata pelajaran IPA materi ekosisten subtema rantai makanan kelas V
2.	Marselinda Oberty Kekado “ Pengenbangan Media Rubik Gambar Seri untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa di Kelas V Sekolah Dasar”, 2020.	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media rubik	Dalam penelitian ini menggunakan materi keterampilan menulis narasi sedangkan peneliti mengambil materi ekosistem subtema rantai makanan	
3.	Desi Hermawati “ Pengembangan Media Pembelajaran Rubita ( Rubik Tari dan Alat Musik Nusantara) Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Kelas IV SDN Pulogedang 2 Tahun 2022/2023”	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media rubik	Perbedaan terletak pada pemilihan materi, penelitian karya Desi Hermawati menggunakan materi Rubita ( rubik tari dan alat musik nusantara) pada materi kekayaan budaya indonesia untuk kelas IV sedangkan peneliti mengambil materi IPA kelas V tentang ekosistem subtema rantai makanan	
4.	Mukhammad Nurdin Chamim, Kartika Rinakit Adhe “ Pengembangan Media <i>Rubik’s Cube Color Fuld</i> Terhadap Kemampuan Pengenalan Warna Anak Usia Dini”, 2020.	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media rubik	Perbedaan terletak pada pemilihan materi, penelitian karya Mukhammad Nurdin Chamim, Kartika Rinakit Adhe menggunakan materi pengenalan	

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
			warna terhadap anak usia dini sedangkan peneliti menggunakan materi IPA kelas V tentang ekosistem subtema rantai makanan	
5.	Annisa Trista Dwitama “ Pengembangan Media Pembelajaran Rubik Pintar Pada Materi Bangun Ruang Kubus”, 2018.	Persamaan terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu media rubik	Dalam penelitian ini menggunakan materi bangun ruang kubus sedangkan peneliti mengambil materi ekosistem subtema rantai makanan	

## H. Definisi Operasional

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah perluasan atau mejabarkan suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk. Dan pengembangan juga merupakan proses dari penjabaran atau penerjemahan rancangan dalam bentuk fisik sehingga menghasilkan sebuah bahan produk pembelajaran.<sup>9</sup>

### 2. Media Pembelajaran

Media merupakan istilah dari kata medium yang berarti “pengantar atau perantara”. Menurut bahasa media merupakan sebuah alat atau benda apapun yang dapat digunakan untuk menyalurkan data dari satu pihak ke pihak lain agar dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan dapat merangsang pemikiran serta minat peserta didik sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Ilmiawan, Arif, “Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Vol,2 No 3 2018 hal 102

<sup>10</sup> Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar”, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No.1, 2019, 471

### 3. Media *Magnetic Rubic's Cube*

*Media Magnetic Rubic's Cube* merupakan sebuah media yang berbentuk kubus dan memiliki pusat magnet didalamnya. Media ini sangat baik untuk meningkatkan stabilitas perform *rubic's cube*, kemudian posisi tempat magnet di dalam *rubic's cube* ini juga dapat mencegah terbaliknya bagian rubik pada saat di putar ke bagian bawah atau keatas serta media rubik magnetik ini tidak akan mudah tergelincir saat bermain rubik.

### 4. Pembelajaran IPA

IPA berarti “ Ilmu” tentang Pengetahuan Alam, yang artinya suatu pengetahuan yang berada di alam. Jadi pengertian dari Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang pengetahuan yang ada di alam semesta dengan secara keseluruhan.

### 5. Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem

Makhluk hidup bergantung dengan lingkungannya. Hubungan yang terjadi antar makhluk hidup dengan lingkungannya membentuk suatu ekosistem. Ekosistem merupakan tempat berlangsungnya hubungan saling bergantung dan berinteraksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Bagian hidup (biotik) dan tak hidup (abiotik) pada suatu lingkungan akan saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain. Ekosistem terdiri dari individu, populasi dan komunitas.