

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 dinyatakan bahwa perguruan tinggi diwajibkan untuk melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi yang salah satu poinnya yaitu menyelenggarakan penelitian dan pengembangan.¹ Penelitian sangat perlu dilakukan dalam lembaga perguruan tinggi untuk mencapai tujuan perguruan tinggi yaitu memiliki sumber daya manusia yang kreatif, cerdas, dan kritis. Oleh karena itu, sebagai mahasiswa maupun tenaga pendidik sudah sebaiknya terbiasa untuk melakukan suatu penelitian dan menciptakan inovasi baru terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat.²

Mahasiswa dalam suatu perguruan tinggi khususnya pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dituntut untuk aktif dan kreatif dalam bidang pendidikan maupun penelitian. Hal ini bertujuan supaya mahasiswa mengalami peningkatan prestasi dan dapat mengamalkan ilmu yang didapatkan dengan maksimal setelah lulus dari perguruan tinggi.³ Mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah

¹ Ari Indriani, "Penggunaan Alat Peraga Matematika Pada Materi Peluang," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2019): 49–56.

² Dede Rohaniawati, "Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru," *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 2 (2016): 155–72.

³ Nur Asiah, "Analisis Kemampuan Praktik Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Mahasiswa PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no. 1 (2017): 20–33.

Ibtidaiyah (PGMI) mempelajari banyak mata kuliah, baik tentang pendidikan maupun keterampilan.⁴ Selain menghasilkan lulusan yang profesional dalam bidang akademik, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) diharapkan mampu menciptakan berbagai inovasi baru yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan seorang guru terutama dalam bidang pendidikan.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat diberikan yaitu dengan menciptakan suatu komponen pembelajaran yang dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Komponen tersebut yaitu berupa media Pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah bahan atau alat untuk membantu seorang pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.⁵ Media pembelajaran membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran akan membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran mengajak peserta didik untuk lebih aktif dan juga kreatif selama kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran akan memberikan pemahaman yang bermakna dalam diri peserta didik.

Manfaat media pembelajaran sendiri adalah sebagai penunjang untuk tercapainya tujuan dalam suatu pembelajaran. Maka pemilihan media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan materi dalam muatan

⁴ Andi Prastowo, "Budaya Ilmiah Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa Program Studi PGMI," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 2 (2013).

⁵ Muhammad Hasan et al., "Media Pembelajaran," 2021.

pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Ketika media pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan materi tentu saja peserta didik akan mengalami miskonsepsi materi lebih parah lagi. Dengan menggunakan media yang tepat akan memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dan membantu peserta didik untuk lebih menguasai materi. Dengan adanya media pembelajaran akan sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik.

Selanjutnya, James mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, juga konsep-konsep abstrak yang berkaitan antara satu dan lainnya.⁶ Maka dari itu dalam mempelajari konsep dasar matematika alat bantu atau media pembelajaran sangat diperlukan ketika penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan dengan harapan dapat membantu kemampuan peserta didik dalam berpikir, memahami konsep dan pembiasaan sikap terampil.⁷ Alat untuk seorang guru dalam proses belajar mengajar di kelas adalah media pembelajaran. “Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna,” senada dengan yang dikatakan Kustandi dan Bambang.

⁶ Doni Septu Marsa Ibrahim and Musabihatul Kudsiah, *Pengembangan Pendidikan Matematika SD*, vol. 1 (Universitas Hamzanwadi Press, 2017).

⁷ Agustini Laily, “Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI,” 2021.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah, peneliti memperoleh bahwa minat belajar peserta didik di kelas III terhadap mata pelajaran matematika terbilang cukup rendah yang tentunya akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.⁸ Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika ini ditunjukkan dengan pasifnya siswa selama kegiatan pembelajaran. Selain siswa yang pasif juga ada beberapa siswa juga tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan asik memainkan benda lain. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan peserta didik diketahui bahwa dalam pikiran peserta didik sudah tertanam bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit dan tidak menyenangkan, apalagi kalau sudah terkait dengan materi pecahan matematika. Siswa tidak memahami materi pecahan karena konsepnya yang terlalu abstrak. Oleh sebab itu motivasi belajar siswa menjadi berkurang karena sejak awal sudah mengalami kesulitan belajar mengenai konsep materi pecahan. Sehingga perlu adanya media Misteri Box Pecahan untuk menunjukkan konsep materi pecahan melalui benda yang lebih konkrit.⁹ Melihat dari kondisi di lapangan tersebut sudah seharusnya untuk pendidik memberikan suasana pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan dan lebih berwarna supaya pembelajaran berlangsung lebih aktif dan kondusif.

Adanya media pembelajaran yang menarik dan relevan dirasa mampu untuk memberikan pembelajaran yang lebih aktif, efektif dan

⁸ Ika Wanda Ratnasari, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no. 2 (2017): 289–93.

⁹ Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Bumi Aksara, 2021).

menyenangkan bagi peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih semangat lagi selama kegiatan pembelajaran dan lebih memahami konsep materi pecahan matematika.¹⁰ Misteri Box Pecahan (MBP) menjadi salah satu faktor yang dapat memberikan solusi permasalahan yang terjadi di kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah. Dengan media Misteri Box Pecahan (MBP) membantu pendidik untuk menyajikan materi dengan lebih menarik melalui sesuatu yang lebih konkrit. Lingkungan kelas akan menjadi lebih hidup karena meningkatnya semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga akan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dalam diri peserta didik.

Adapun penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan mengenai konsep materi pecahan matematika, yaitu penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Buah Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Siswa Kelas II MI Al Irsyad Al Islamiyah Kediri”.¹¹ Penelitian ini ditulis oleh Luluk Kristia Nur Indahsari. Untuk membuat media pecahan, penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang dijelaskan oleh *Borg and Gall*. Penelitian dan pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang pecahan sederhana. Persentase sebesar 87,05 persen menunjukkan

¹⁰ Rahmita Yuliana Gazali, “Pembelajaran Matematika Yang Bermakna,” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2016): 181–90.

¹¹ Annisatul Aulia Ilahiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Buah Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Siswa Kelas II MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kediri,” 2019.

bahwa media buah pecahan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dari penelitian ini. Dalam penelitian ini, buku komik digunakan untuk membantu siswa belajar. sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media Misteri Box Pecahan (MBP).

Berdasarkan semua paparan diatas peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Misteri Box Pecahan (MBP) Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pendidik bahwa penggunaan media yang relevan dengan materi pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Misteri Box Pecahan pada mata pelajaran matematika kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah ?
2. Bagaimana kelayakan media Misteri Box Pecahan pada mata pelajaran matematika kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah ?
3. Apakah media Misteri Box Pecahan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media Misteri Box Pecahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah
2. Untuk mengetahui kelayakan media Misteri Box Pecahan pada mata pelajaran matematika kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah
3. Untuk mengetahui apakah media Misteri Box Pecahan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Misteri Box Pecahan terbuat dari kayu dengan bentuk seperti peti atau papan catur dengan ukuran 50x50 cm.
2. Misteri Box Pecahan ketika dibuka berubah fungsi menjadi papan pecahan.
3. Misteri Box Pecahan didesain dengan tampilan luar semenarik mungkin sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar.
4. Di dalam Misteri Box Pecahan terdapat bagian sebagai berikut :
 - a. Replika yang dibuat semirip mungkin seperti pizza untuk menunjukkan kepada peserta didik terbentuknya sebuah pecahan.

- b. Terdapat angka dari kayu sebagai penunjuk nilai dari suatu pecahan.
 - c. Beberapa contoh persoalan mengenai konsep dasar pecahan.
5. Media Misteri Box Pecahan yang akan dikembangkan mengandung prinsip pembelajaran yang artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran Misteri Box Pecahan ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran Misteri Box Pecahan ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru dalam mengajar, tetapi untuk membimbing peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami materi konsep dasar pecahan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Misteri Box Pecahan (MBP) diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber informasi ketika mengembangkan materi pembelajaran baru.

2. Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini diharapkan media Misteri Box Pecahan (MBP) dapat membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami konsep materi pecahan dan juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

3. Bagi Guru

Misteri Box Pecahan (MBP) diharapkan dapat memudahkan guru ketika melakukan proses pembelajaran dan juga meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Misteri Box Pecahan (MBP) diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan diharapkan Misteri Box Pecahan (MBP) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Misteri Box Pecahan (MBP) yang akan dikembangkan akan memotivasi peserta didik untuk lebih bersemangat selama proses pembelajaran dalam memahami konsep materi pecahan.
- b. Misteri Box Pecahan (MBP) yang akan dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep materi pecahan kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah.
- c. Misteri Box Pecahan (MBP) mampu memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan juga bermakna bagi peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Misteri Box Pecahan (MBP) digunakan hanya pada mata pelajaran matematika materi pecahan saja.
- b. Misteri Box Pecahan (MBP) hanya digunakan pada konsep pecahan sederhana.

- c. Misteri Box Pecahan (MBP) hanya akan diujicobakan pada kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian tentang “Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar”.¹² Penelitian ini ditulis oleh Alfa Saily A, Nanang Khoirul Umam, dan Nataria Wahyuning Subayani. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan media papan flanel pecahan untuk siswa kelas II sekolah dasar memenuhi indikator kevalidan yaitu: a) hasil validasi dari 2 validator ahli media mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 93,75% yang masuk dalam kategori sangat valid, b) hasil belajar memperoleh presentase 89,47%, c) hasil angket respon peserta didik memperoleh presentase 8,84% kriteria sangat baik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media komik sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.
2. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Buah Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Siswa

¹² Alfa Saily Selly, Nanang Khoirul Umam, and Nataria Wahyuning Subayani, “Pengembangan Media Papan Flanel Pecahan Matematika Kelas 2 Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 3, no. 2 (2022): 322–30.

Kelas II MI Al Irsyad Al Islamiyah Kediri”.¹³ Penelitian ini ditulis oleh Luluk Kristia Nur Indahsari. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian dan pengembangan menurut *Borg and Gall* untuk mengembangkan media buah pecahan. Penelitian dan pengembangan media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buah pecahan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan presentase 87,05%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media komik sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.

3. Penelitian tentang “Penggunaan Blok Pecahan Pada Materi Pecahan Sekolah Dasar.”¹⁴ Penelitian ini ditulis oleh Ari Indriani dengan lokasi penelitian di SD Negeri Bejirejo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias selama kegiatan pembelajaran matematika dan memperoleh nilai akhir diatas rata-rata. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu terletak pada permasalahan karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini karakter peserta saat pembelajaran lebih *hyperactive* sedangkan dalam penelitian

¹³ Ilahiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Buah Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Sederhana Siswa Kelas II MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kediri.”

¹⁴ Ari Indriani, “Penggunaan Blok Pecahan Pada Materi Pecahan Sekolah Dasar,” *JIPMat* 3, no. 1 (2018).

yang hendak dilakukan disini peserta didiknya banyak yang pasif ketika pembelajaran.

4. Penelitian tentang “Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁵ Penelitian ini ditulis oleh Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari dan Aan Subhan Pamungkas di SDN Sempu 2. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran matematika kartu domino pecahan dikatakan layak digunakan saat proses pembelajaran matematika pecahan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada media yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran kartu domino sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media pembelajaran Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada materi yang diteliti yaitu materi pecahan pada mata pelajaran matematika.
5. Penelitian tentang “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁶ Penelitian ini ditulis oleh Riskika Febriyandani dan Kowiyah. Hasil penelitian ini mendapat hasil validitas dari ahli materi dengan total berjumlah 91,6%. Media komik masuk pada kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat efektif digunakan.

¹⁵ Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi Yandari, and Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 12, no. 1 (2020): 1–12.

¹⁶ Riskika Febriyandani and Kowiyah Kowiyah, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 323–30.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media komik sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.

6. Penelitian tentang “Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Menanamkan Pemahaman Konsep Pecahan dan Self-Efficacy Siswa SD”.¹⁷ Penelitian ini ditulis oleh Muhammad Putra Utama. Penelitian ini menghasilkan produk media Papan Pecahan yang memiliki komponen berupa papan, puzzle pecahan, kartu perintah, kartu jawaban, serta LKS. Media dinyatakan memiliki kualitas dari segi kevalidan, validator Ahli Media dan Ahli Materi menilai bahwa media “sudah siap” digunakan. Media dinyatakan memiliki kualitas dari segi kepraktisan, rata-rata skor angket respon guru dan angket respon siswa masing-masing mencapai kategori “baik”. Analisis keefektifan produk didasarkan pada beberapa penilaian. Nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa yang menggunakan media Papan Pecahan mencapai kategori “baik” (lebih besar dari KKM 70) dibuktikan dengan uji one sample t-test diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{tabel}$ (sig. 0,05). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran dan juga metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan

¹⁷ Muhammad Putra Utama, “Pengembangan Media Papan Pecahan Untuk Menanamkan Pemahaman Konsep Pecahan Dan Self-Efficacy Siswa SD,” 2019.

media papan pecahan sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.

7. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Pancakar (Papan Pecahan Dan Kartu Soal) Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.¹⁸ Penelitian ini ditulis oleh Mega Yulia Rohmah, Ni Luh Sakinah Nuraini dan Yulia Linguistika. penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran dengan penguatan karakter rasa ingin tahu yang dinyatakan valid oleh para ahli, efektif dan praktis oleh pengguna,serta menarik menurut siswa. Hasil validasi media Pancakar sebesar 91% (ahli media), 98% (ahli materi), validasi soal dengan rentang 88% -100% (ahli materi), 96% (pengguna guru), 78% (uji coba kelompok kecil), dan 86% (uji lapangan). Hasil tersebut membuktikan bahwa media Pancakar memiliki kategori valid, praktis, efektif, dan menarik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media komik sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.

¹⁸ Mega Yulia Rohmah, Ni Luh Sakinah Nuraini, and Yulia Linguistika, “Pengembangan Media Pembelajaran Pancakar (Papan Pecahan Dan Kartu Soal) Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 7, no. 2 (2022): 139–58.

8. Penelitian tentang “Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.¹⁹ Penelitian ini ditulis oleh Dhita Agoes Prihanto dan Tro Nova Hasti Yunianta. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan menggunakan subjek siswa kelas V SD Negeri Noborejo 2 sebanyak 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya lembar validasi, lembar kepraktisan, lembar pendapat siswa serta soal pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik matematika Valid dengan nilai Validitas Materi sebesar 82,5% yang termasuk dalam kategori baik dan Validitas Tampilan sebesar 83,4% yang termasuk dalam kategori baik serta Validitas Kepraktisan dengan nilai Kepraktisan sebesar 87,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, komik matematika juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0.89 yang termasuk dalam peningkatan tinggi dan mendapat respons positif dari siswa sehingga komik matematika efektif digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media komik sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Misteri

¹⁹ Tri Nova Hasti Yunianta, “Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2018).

Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.

9. Penelitian tentang “Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.²⁰ Penelitian ini ditulis oleh Musabihatul Kudsiah dan Mijahamuddin Alwi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media puzzle pecahan matematika dikategorikan “baik” dengan total skor 24 dan rata-rata 3.42 sedangkan ahli materi dalam kategori sangat baik dengan total skor 44 dan rata-rata 4.8. Hasil angket respon siswa dalam kategori “sangat baik dengan perolehan 92.2%, dari 27 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle pecahan matematika memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *Puzzle* sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.
10. Penelitian tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal”.²¹

²⁰ Musabihatul Kudsiah and Mijahamuddin Alwi, “Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2020): 102–6.

²¹ Imani Puspita Sari, Mohammad Edy Nurtamam, and Umi Hanik, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana

Penelitian ini ditulis oleh Imani Puspita Sari, Mohmmad Edy Nurtamam dan Umi Hanik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil persentase kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2d Flash berdasarkan para ahli sebesar 84,14% (sangat valid). Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2d Flash pada uji coba pemakaian diukur dari tes hasil belajar siswa memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% (efektif). Kemenarikan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2d Flash diukur dari hasil persentase angket respon siswa pada uji coba pemakaian sebesar 99% (menarik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif Berbasis Game 2d Flash valid, efektif dan menarik digunakan pada mata pelajaran matematika materi Pecahan Sederhana untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media Multimedia Interaktif Berbasis Game 2d Flash sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.

11. Penelitian tentang “Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas

3 Sekolah Dasar”.²² Penelitian ini ditulis oleh Budi Aryanto, Amalia Chamidah dan Savitri Suryandari. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu: (1) Analysis, (2)Design, (3)Development, (4)Implementation, (5)Evaluation. Namun ditahap Implementasi penelitian tidak bisa diterapkan disebabkan adanya wabah COVID-19, sehingga penelitian ini berhenti pada tahap validasi ahli media dan validasi materi sebagai tolak ukur kelayakan media ular tangga. Dari hasil validasi media sebesar 90%, sedangkan validasi materi 1 sebesar 90% dan validasi materi 2 sebesar 92%. Maka dapat menarik kesimpulan bahwa ular tangga dapat dipergunakan dalam materi pecahan sederhana pada pelajaran matematika siswa Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media Ular Tangga sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.

12. Penelitian tentang “Pengembangan Media Kit untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Terhadap Materi Pecahan Sederhana”.²³ Pengembangan desain pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada

²² Budi Ariyanto, Amalia Chamidah, and Savitri Suryandari, “Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 16650001 (2020): 85–99.

²³ Fita Ayu Apriyasha, Taufik Hidayat, and Nareswari Anita, “Pengembangan Media Kit Pembelajaran Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Terhadap Materi Pecahan Sederhana,” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (2019): 163–72.

model desain sistem pembelajaran *ADDE (Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluate)* yang dipadukan menurut langkah-langkah pengembangan yang direkomendasikan oleh Borg and Gall dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model intruksional *ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluate)*. Media pembelajaran *Puzzle* pecahan dibuat sehingga dapat membantu siswa memahami konsep dasar pecahan dan memberikan rasa senang siswa untuk mewujudkan terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *puzzle* sebagai penunjang dalam pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Misteri Box Pecahan (MBP). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yaitu materi pecahan matematika.

H. Definisi Operasional

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah suatu kajian yang disusun dengan sistematis untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi suatu proses atau program pembelajaran yang memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara internal.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dasar yang mennggerakkan seseorang untuk membuat sebuah perubahan atau gerakan pada diri

seseorang untuk menumbuhkan kemauan dan minat belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri seorang peserta didik yang menumbuhkan semangat dalam kegiatan pembelajaran yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah komponen yang mencakup benda yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menunjang pembelajaran bagi siswa dan membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi kepada siswa. Media dalam proses pembelajaran sebagai perantara maupun sumber belajar bagi peserta didik supaya memudahkan peserta didik untuk memahami sebuah konsep dari materi yang disampaikan.

4. Misteri Box Pecahan (MBP)

Misteri Box Pecahan (MBP) merupakan alat peraga yang terbuat dari benda yang dapat dibuat dalam sebuah box kayu yang didalamnya terdapat beberapa alat untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi pecahan

5. Pecahan

Pecahan merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika. Pecahan merupakan bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari suatu benda, atau bagian dari suatu himpunan.