BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan, mengacu pada KBBI asalnya dari kata “didik” yang terdapat kata imbuhan “pe” dengan akhiran kata “an” yang berarti sebuah proses atau perbuatan yang mendidik. Pendidikan menjadi suatu sarana dalam proses kehidupan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menjadi penopang hidup di mana mendatang.¹ Selain mengajarkan keahlian khusus, pendidikan juga merupakan sesuatu yang tidak terlihat tetapi mendalam, yakni upaya sadar dan terencana guna membangun suasana belajar yang menyenangkan supaya peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif, termasuk kekuatan spiritual, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun masyarakat.²

Secara keseluruhan, bisa dikatakan bahwasanya pendidikan adalah pilar utama dalam memajukan suatu bangsa karena melalui pendidikan, kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dicapai. Ini relevan dengan Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional, yang mengartikulasikan bahwasanya pendidikan termasuk bagian dari upaya pemerintah untuk mengembangkan potensi individu. Maksud daripada pengembangan potensi ini yakni guna membangun kepribadian yang kuat

¹ Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. (IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2022). 2(2), 565-572.

² Pristiwanti, Desi, et al. "Pengertian pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4.6 (2022): 7911-7915.

secara spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang bermanfaat untuk dirinya, komunitas, bangsa, dan negara. Karenanya, pendidikan menjadi komponen krusial dalam pembentukan negara yang maju.³

Pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai tantangan yang kompleks, mulai dari keterbatasan akses pendidikan di daerah terpencil hingga kualitas pendidik yang belum merata. Ketimpangan fasilitas pendidikan antara wilayah perkotaan dan pedesaan menjadi salah satu alasan utama menurunnya mutu pendidikan di sejumlah daerah. Selain itu, kurikulum yang kurang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, rendahnya tingkat literasi dan numerasi peserta didik, serta ketidaksetaraan gender dalam akses pendidikan masih menjadi permasalahan mendasar. Masalah finansial peserta didik, seperti kesulitan membayar biaya pendidikan, seringkali menyebabkan angka putus sekolah yang tinggi. Kekerasan di lingkungan sekolah juga turut memengaruhi kenyamanan dan keamanan peserta didik dalam belajar. Belum lagi, tingginya pengangguran lulusan menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil pendidikan dan kebutuhan pasar kerja. Seluruh tantangan tersebut membutuhkan pendekatan yang menyeluruh dan inovatif guna membangun sistem pendidikan yang bermutu, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan bangsa.

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, pendidik berperan sebagai komponen utama yang memandu proses belajar di kelas, namun peran media

³ Erviana, Vera Yuli, and Muslimah Muslimah. "Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 11.1 (2018): 58-68.

pembelajaran juga sangat krusial, karena dapat membantu memfasilitasi pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran termasuk di antara komponen pentingnya. Media dimanfaatkan oleh pendidik sebagai mediator penyampaian materi agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Media pembelajaran digunakan terutama untuk menarik minat peserta didik dan mempermudah pemahaman mereka tentang materi, menjadikan proses belajar menjadi lebih efektif serta memungkinkan peserta didik lebih termotivasi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar, mengingat masih banyak pendidik yang belum memiliki cukup waktu atau kesempatan untuk mengembangkan media secara kreatif dan variatif. Media ini mampu menjadikan pembelajaran lebih interaktif sekaligus menyenangkan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Selain memudahkan peserta didik dalam memahami materi, pemanfaatan media pembelajaran juga memotivasi mereka untuk belajar. Ini karena pengalaman belajar yang interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik serta mengajak mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. "Motivasi" asalnya dari kata "motif", yang mengacu pada kondisi internal seseorang yang memotivasi mereka untuk menjalankan aktivitas tertentu, baik secara sadar maupun tidak, guna memenuhi tujuan tertentu.⁴ Motivasi belajar mendorong perilaku tertentu guna memenuhi tujuan tertentu, baik internal maupun eksternal individu.⁵ Jadi, Motivasi belajar mengacu pada dorongan

⁴ Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z.(2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA.Jurnal Psikologi,2(1).

⁵ Rahman, Sunarti. "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 2022.

internal maupun eksternal yang berperan penting dalam membangkitkan semangat dan tekad seseorang untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Sebuah studi yang relevan terhadap penelitian ini yakni studi judul “Pengembangan Media Tangga Pintar Muatan Matematika untuk Peserta Didik Kelas 1 di SDN 4 Suru”. Studi ini dikembangkan oleh Azzahra Obellia P S. Studi ini menemukan bahwasanya pengembangan media pembelajaran tangga pintar pada mata pelajaran matematika kelas I sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE. Media tersebut terbukti “layak” untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika. Ini didasarkan pada validasi ahli serta tanggapan pendidik dan peserta didik. Media tangga pintar dan media tangga raja nusantara hampir mirip secara konsep dalam hal pengembangan media pembelajaran. Namun, ada perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini. Penelitian sebelumnya membahas materi pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda: penelitian sebelumnya membahas materi penjumlahan dan pengurangan matematika, sedangkan penelitian ini membahas materi Kerajaan di Nusantara di kelas IV. Penelitian sebelumnya hanya berkonsentrasi pada pembuatan media pembelajaran tanpa menguji apakah media tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik atau hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian masih kurang tentang seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan ketika diterapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini yakni guna mengatasi perbedaan ini dengan mengembangkan dan menguji seberapa efektif media TARANA

(Tangga Raja Nusantara) dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar tentang materi Kerajaan di Nusantara.

Merujuk pada hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 September 2024 di kelas IV MI Diponegoro Gurah, peneliti menemukan bahwasanya peserta didik kurang antusias untuk terlibat dalam pembelajaran, yang disebabkan oleh pendidik yang lebih sering menerapkan pendekatan ceramah selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, peneliti juga mewawancarai Bapak Resa Setyawan, S.Pd. selaku wali kelas IV bahwasanya terdapat sejumlah masalah belajar yang dihadapi oleh peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Gurah yakni yang *pertama*, peserta didik belum pernah diperkenalkan pada metode pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menarik. Hal ini mengakibatkan pembelajaran IPAS terasa monoton, mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi untuk secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. *Kedua*, pendidik cenderung mengandalkan metode ceramah atau bercerita, yang bersifat satu arah, serta masih terpaku pada penggunaan buku LKS sebagai sumber utama. Akibatnya, peserta didik menjadi jenuh dan kurang terlibat dalam pembelajaran, membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi mereka. *Ketiga*, sering kali terdapat keterbatasan dalam ketersediaan media pembelajaran di sekolah, baik dari segi jumlah, variasi, maupun kualitas. Maksudnya, keterbatasan media pembelajaran di sekolah dapat berupa jumlah yang tidak mencukupi kebutuhan kelas, variasi media yang kurang mendukung pembelajaran interaktif, atau kualitas media yang sudah usang, sehingga menghambat proses belajar dan mengurangi minat peserta didik terhadap materi.

Dari pemaparan masalah di atas, maka diperlukan solusi untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran TARANA (Tangga Raja Nusantara). Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) adalah media yang dirancang dalam bentuk menyerupai tangga dengan desain yang menarik dan estetis, serta dimodifikasi sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Modifikasi tersebut bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik, memungkinkan mereka tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan, melainkan juga dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini, harapannya bisa menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi, mendorong keterlibatan aktif, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Media ini dirancang untuk memudahkan mereka memahami materi.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, menjadi kesempatan bagi peneliti untuk mengembangkan media tangga raja nusantara sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV MI Diponegoro Gurah. Peneliti termotivasi menjalankan penelitian dan pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Kerajaan di Nusantara Kelas IV di MI Diponegoro Gurah”**.

B. Rumusan Masalah

Mengikuti uraian dari latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian yakni:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) materi Kerajaan di Nusantara kelas IV di MI Diponegoro Gurah?

2. Bagaimana kelayakan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) materi Kerajaan di Nusantara kelas IV di MI Diponegoro Gurah?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) materi Kerajaan di Nusantara kelas IV di MI Diponegoro Gurah dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Selaras dengan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan daripada penelitian pengembangan ini yakni:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran baru yaitu media TARANA (Tangga Raja Nusantara) materi Kerajaan di Nusantara kelas IV di MI Diponegoro Gurah.
2. Untuk mengetahui kelayakan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) materi Kerajaan di Nusantara kelas IV di MI Diponegoro Gurah.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan produk media TARANA (Tangga Raja Nusantara) materi Kerajaan di Nusantara kelas IV di MI Diponegoro Gurah dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) untuk mendapatkan validasi dari ahli serta tujuannya guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media tersebut mencakup materi mata pelajaran IPAS "Kerajaan di Nusantara", di mana selaras dengan cakupan kompetensi dasar saat ini, serta mengandung isi yang menarik dengan warna dan bentuk. Untuk produk tersebut, spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) adalah media yang berbentuk seperti tangga yang terbuat dari papan MDF dan kertas karton tebal dengan ukuran 45 x 30 x 30 cm.
2. Media pembelajaran TARANA (Tangga Raja Nusantara) berisi :
 - a. Kartu-kartu yang berisi soal tentang materi “Kerajaan di Nusantara” yang akan di letakkan di setiap tangganya dengan ukuran 10 x 10 cm. Kartu tersebut memiliki kode soal, yang mana memudahkan pendidik ketika mencari jawaban pada kunci jawaban yang sudah disediakan.
 - b. Terdapat tulisan Media Pembelajaran TARANA (Tangga Raja Nusantara).
 - c. Terdapat nama kelompok di anak tangga paling atas, dan bisa di lepas pasang.
3. Media ini memiliki 2 sisi tangga, memiliki dua sisi yang terletak pada bagian depan dan belakang tangga.
4. Setiap sisi tangga terbagi menjadi tiga warna tangga, yang mana setiap warna tangga menunjukkan bagian dari setiap kelompok.
5. Media TARANA terbuat dari papan MDF dan kertas karton tebal yang bisa dipakai untuk jangka panjang.
6. Media ini disertai dengan tas atau wadah yang terbuat dari kertas karton tebal, yang dirancang untuk membuat pendidik lebih mudah membawa dan menyimpan media saat digunakan atau dipindahkan di kelas.
7. Media ini disertai buku panduan penggunaan dan *barcode* video penggunaan media.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan tambahan wawasan sekaligus pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS. Diharapkan hasil pengembangan media ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

2. Bagi Peserta didik

Harapannya, media pembelajaran ini bisa memotivasi peserta didik serta meningkatkan minat mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran IPAS dengan topik “Kerajaan di Nusantara”.

3. Bagi Pendidik

Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif referensi atau sumber belajar yang memungkinkan pendidik menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

4. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini berpotensi memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar serta diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik.

5. Bagi Dosen

Melalui bimbingan, dosen dapat mengeksplorasi potensi, kreativitas, dan kemampuan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta bernilai guna.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
 - a. Penggunaan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) ini memudahkan komunikasi dalam aktivitas pembelajaran supaya mampu membangkitkan rasa semangat dan giat belajar dalam diri peserta didik.
 - b. Penggunaan media TARANA (Tangga Raja Nusantara) ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Pengembangan media pembelajaran TARANA (Tangga Raja Nusantara) terbatas hanya untuk materi “Kerajaan di Nusantara” mata pelajaran IPAS di kelas IV.
 - b. Uji coba terbatas, karena hanya diterapkan pada peserta didik kelas IV di MI Diponegoro Gurah.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam proses pengembangan media TARANA (Tangga Raja Nusantara), peneliti menelusuri berbagai studi sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini. Dijumpai sepuluh studi yang dianggap relevan serta memiliki kemiripan dengan pengembangan media yang sedang dilakukan.

1. Studi oleh Rifki Afandi tentang “Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar”. Temuan penelitian menemukan bahwasanya, sebelum penerapan media ular tangga, 55% peserta didik

dengan di atas KKM, sementara setelah penerapan media ular tangga, peserta didik dengan nilai di atas KKM menjadi 100%, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 45%. Persamaan penelitian ada pada tujuan pengembangan media, yakni untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, perbedaannya yakni penelitian di atas selain bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, juga untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti menggunakan SD kelas III di atas, tetapi peneliti akan menggunakan SD kelas IV.

2. Studi oleh Fransisca Triana tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Construct 2* Pada Materi Kerajaan Hindu Di Indonesia Kelas IV SD”. Ditemukan bahwasanya penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *construct 2* dan mendapati hasil keefektifan rata-rata 71 dengan keefektifan termasuk kategori "Tinggi". Berdasarkan temuan ini, tiga validator—ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pembelajaran interaktif—menilai media pembelajaran interaktif sebagai "sangat layak" untuk dipakai. Dari hasil uji coba produk, media interaktif "sangat praktis" ketika dimanfaatkan dalam pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik di kelas empat SDK Marga Bhakti Malang. Artinya, media interaktif dapat dipakai dengan efektif selama proses pembelajaran. Persamaan penelitian pada penjelasan terkait materi kerajaan di Indonesia. Sementara, perbedaan penelitian pada bagian media pembelajarannya. Media yang digunakan penelitian di atas yakni media berbasis aplikasi, sementara media yang akan peneliti kembangkan yakni media interaktif yang bahannya menggunakan triplek.

3. Studi oleh Ida Suryani dkk tentang “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara Kelas IV SD”. Temuan penelitian mengungkapkan bahwasanya media yang dikembangkan oleh peneliti sangat valid berdasarkan penilaian validator dan praktis berdasarkan angket respons peserta didik. Karenanya, media tersebut layak dipakai selama proses pembelajaran. Persamaan penelitian ada pada media untuk materi sejarah kerajaan di kelas IV SD. Namun, penelitian sebelumnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, sementara penelitian yang akan dilaksanakan memanfaatkan media berbasis digital. Peneliti akan membuat media pembelajaran yang konkret, tetapi juga interaktif.
4. Penelitian oleh Azzahra Obellia P S tentang “Pengembangan Media Tangga Pintar Muatan Matematika untuk Peserta Didik Kelas 1 di SDN 4 Suru”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran tangga pintar di kelas I matematika sekolah dasar. Media ini terbukti "layak" untuk dipakai sebagai media pembelajaran matematika. Dibuktikan oleh validasi ahli serta tanggapan pendidik dan peserta didik. Media tangga pintar dan media tangga raja nusantara hampir mirip secara konsep dalam hal pengembangan media pembelajaran. Namun, ada perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini. Penelitian sebelumnya membahas materi pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda: penelitian sebelumnya membahas materi penjumlahan dan pengurangan matematika, sedangkan penelitian ini akan membahas materi Kerajaan di Nusantara di kelas IV.

5. Penelitian oleh Vera Yuli Erviana dan Muslimah tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran tangga pintar untuk materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SD. Media ini terbukti "layak" dipakai sebagai media pembelajaran matematika. Dibuktikan dari evaluasi yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, pendidik, dan peserta didik. Walaupun ada perbedaan konseptual, media tangga pintar dan raja nusantara hampir mirip secara konsep dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan penelitian terletak dalam hal materi pelajaran dan jenjang kelas. Penelitian sebelumnya dilakukan di kelas I dengan materi penjumlahan dan pengurangan matematika, sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan materi Kerajaan di Nusantara dan mata pelajaran IPAS.
6. Penelitian oleh Nurcahya Ranggong dkk tentang “Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Peserta didik Kelas IV SDN Posona 2”. Temuan penelitian mengungkapkan bahwasanya penggunaan media gambar dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang mata pelajaran IPS. Ini dibuktikan dengan peningkatan presentase hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik selama siklus I pembelajaran. Penelitian ini serupa dengan penelitian yang akan datang karena tujuannya sendiri adalah untuk meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar. Sementara, perbedaan penelitian ada pada konsep media

pembelajaran, penelitian ini berbentuk sebuah gambar visual, sementara media yang akan dikembangkan yakni media dengan bentuk tangga serta peserta didik dapat memainkan langsung.

7. Penelitian oleh Angelica Sofydiyanty dkk tentang “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Materi Kerajaan Islam Di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”. Temuan penelitian menemukan bahwasanya penggunaan media multimedia interaktif pada materi Kerajaan Islam di Indonesia dianggap sesuai dan layak diuji coba pada peserta didik kelas IV SD. Berdasarkan evaluasi produk, media ini dinilai sesuai digunakan sebagai sarana pembelajaran karena mampu memberikan stimulus dan respon yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna. Persamaan penelitian ada pada fokus pengembangan media interaktif untuk materi Kerajaan di Nusantara dan jenjang kelas yang sama. Adapun perbedaannya, media pembelajaran dalam penelitian sebelumnya berbentuk bangun multimedia sedangkan yang akan dikembangkan adalah media tangga raja nusantara.
8. Penelitian oleh Rachmad Fitra Fauzi tentang “Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media *Pop Up* Pada Peserta didik Kelas IV SDN Gamping Sleman Yogyakarta”. Temuan penelitian menemukan bahwasanya pemanfaatan media *pop up* dalam pembelajaran IPS terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Karenanya, pendidik disarankan untuk memanfaatkan media *pop up* saat mengajar, khususnya pada materi yang relevan. Persamaan penelitian dengan penelitian yang hendak dilakukan yakni terdapat pada tujuannya, untuk tujuannya sendiri

yakni guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik, selain itu mata pelajaran yang diteliti juga sama namun berbeda materi. Sedangkan, untuk perbedaan penelitian terletak pada media pembelajarannya.

9. Penelitian tentang “*E-Book* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini dikembangkan oleh Desak Putu Sri Putri dan Wayan Wiarta. Temuan penelitian mengungkapkan bahwasanya buku elektronik interaktif berbasis masalah sangat layak dan efektif untuk dipakai dalam pembelajaran IPAS. Kesimpulan dari studi ini adalah bahwa pendidik bisa menggunakannya sebagai sumber daya. Persamaan penelitian ada pada materi pembelajaran kelas IV dan materi sejarah kerajaan. Media pembelajaran di atas adalah media digital, sedangkan media TARANA adalah media konkret. Ini menjadi pembeda di antara kedua penelitian.
10. Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar (*Smart Stair*) Pada Materi Satuan Panjang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SD Islam Almaarif 01 Singosari”, mengungkapkan bahwasanya pengembangan media pembelajaran "Tangga Pintar Satuan Panjang" layak dipakai dalam proses pembelajaran di SD Islam Almaarif 01 Singosari sebab telah mencukup kriteria valid dan efektif. Efektivitas media ini ditunjukkan melalui respons positif peserta didik pada uji coba skala terbatas dalam uji lapangan utama, dengan persentase mencapai 90,25%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Lebih lanjut, media ini juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest

sebesar 45,83 menjadi 69,58 pada posttest. Persamaan penelitian pada media yang digunakan hampir sama yakni berbentuk sebuah tangga. Sedangkan, untuk perbedaannya adalah terletak pada tujuan, tujuan penelitian di atas untuk meningkatkan hasil belajar, sementara penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk memperjelas makna dari istilah yang digunakan. Dari penjelasan tersebut, maka pengertian dari istilah pengembangan dalam konteks ini ialah:

1. Media pembelajaran merupakan sarana yang mencakup benda atau alat yang dipakai selama aktivitas belajar mengajar, dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Media dalam pembelajaran berperan sebagai penyampai pesan kepada penerima, yang dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi sehingga mereka termotivasi untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.
2. Media TARANA (Tangga Raja Nusantara) adalah media yang dirancang dalam bentuk menyerupai tangga dengan desain yang menarik dan estetik, serta dimodifikasi sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif.
3. Materi “Kerajaan di Nusantara” adalah materi di kelas IV yang didalamnya berisi sebuah kisah maupun peninggalan kerajaan-Kerajaan di Nusantara. Terdapat 3 kerajaan, kerajaan Islam, Hindu, dan Budha.
4. Motivasi Belajar sebuah dorongan yang membuat seseorang semangat untuk terus belajar dan mencapai tujuan, baik karena keinginan pribadi maupun pengaruh dari lingkungan sekitarnya.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yakni mata pelajaran terpadu dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk memberikan pembelajaran kontekstual yang selaras dengan kehidupan keseharian peserta didik.
6. Pendidik adalah individu yang bertugas menyampaikan pengetahuan kepada orang lain dengan tujuan membantu mereka mengembangkan potensi yang dimilikinya.
7. Peserta didik yakni sekelompok individu yang masih memerlukan arahan atau bimbingan guna memperoleh pengetahuan baru, atau bisa juga diartikan sebagai seseorang yang belum dewasa sepenuhnya dan mempunyai potensi yang bisa terus dikembangkan.