

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut H.Amka bahwa pada dasarnya pengertian Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.<sup>1</sup> Menurut kamus Bahasa Indonesia kata Pendidikan berasal dari kata “didik” dan mendapat imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, maka kata ini memiliki arti suatu proses atau cara atau perbuatan untuk mendidik. Secara Bahasa definisi Pendidikan adalah proses merubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam suatu usaha untuk mendewasakan seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan.<sup>2</sup>

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasionalm Indonesia) menjelaskan tentang pengertian Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, Adapun maksudnya adalah Pendidikan merupakan penuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.<sup>3</sup> Pendidikan memberikan pengalaman hidup bagi seseorang untuk menjadi dewasa dan berilmu.

Dalam proses pembelajaran, guru adalah sumberdaya edukatif dan sekaligus aktor dalam proses kegiatan belajar mengajar yang utama. Untuk itu, kretivitas

---

<sup>1</sup> H. Amka, *Filsafat Pendidikan*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2019) hal 1-2

<sup>2</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Landasan Pendidikan*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021) hal 24

<sup>3</sup> *Ibid.*,hal 24

seorang guru selalu menjadi hal yang utama dalam pembelajaran.<sup>4</sup> Maka dari itu, guru sangat berperan dalam proses pembelajaran, peran guru memiliki pengaruh untuk menentukan efektif atau tidaknya proses pembelajaran di kelas, sehingga guru harus mengupayakan berbagai strategi, model, metode pembelajaran, guru juga harus memiliki kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>5</sup>

Madrasah Ibtidaiyah Hidayatun Najah merupakan salah satu MI di kabupaten Kediri. MI Hidayatun Najah bertempat di desa Bulusari, Tarokan, Kediri. Berdasarkan hasil observasi di MI Hidayatun Najah Bulusari, dalam pembelajaran IPA di kelas IV, motivasi belajar peserta didik rendah, terlihat dari hasil pengamatan di kelas pada survei pertanyaan mata pelajaran yang tidak disukai peserta didik, dari 32 jumlah peserta didik di kelas IV, sebanyak 27 peserta didik tidak menyukai mata pelajaran IPA<sup>6</sup>. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA pada materi fungsi dan bagian tumbuhan guru belum mengembangkan strategi atau metode pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam pembelajaran. Guru juga belum mengembangkan penggunaan media pembelajaran di kelas yang

---

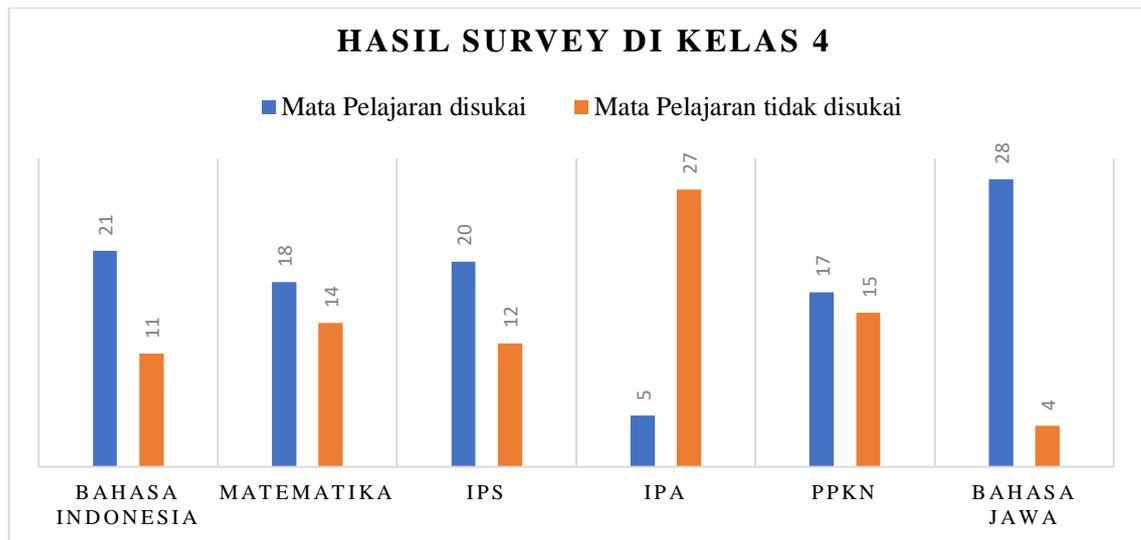
<sup>4</sup> H. Hasyim, "Penerapan Fungsi Guru dalam Proses Pembelajaran", Jurnal Auladuna, Vol 1 No 2 (Desember 2014), hal 269

<sup>5</sup> Riski Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 2 No 1 (Jawa Tengah, 2020) hal 24

<sup>6</sup> Observasi awal, tanggal 28 september 2021 di MI Hidayatun Najah Bulusari

mendorong minat dan motivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran IPA pada materi fungsi dan bagian tumbuhan. Berikut merupakan data hasil survey pada siswa siswi kelas 4 yang disajikan dalam diagram batang.

**Bagan 1 1 Hasil Survey Mata Pelajaran**



Setelah hasil pengamatan didapatkan, peneliti juga melakukan wawancara kepada Ibu Lida Ul Mufida selaku Guru kelas IV untuk mengetahui karakteristik lebih lanjut dari peserta didik kelas IV, dari wawancara diperoleh inti dari jawaban ibu yunaeni bahwasanya peserta didik lebih tertarik belajar sistem menghitung misalkan matematika, jika diberikan materi memahami dan menghafal seperti IPA khususnya pada materi fungsi dan bagian tumbuhan peserta didik kurang tertarik sehingga pemahaman yang diperoleh tidak maksimal, “tidak hanya kurang faham namun jika pembelajaran dimulai dan pelajaran yang diajarkan kurang mereka sukai maka peserta didik akan ramai, tidak memperhatikan, bermain sendiri bahkan ada yang tidur” Ujar Ibu Daul.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Observasi dengan wawancara kepada ibu Lida Ul Mutida, tanggal 28 september 2021 di MI Hidayatun Najah Bulusari

Hasil pengamatan proses pembelajaran terhadap peserta didik pada mata pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan menyatakan bahwa peserta didik kurang memiliki minat dalam belajar dan ketertarikan belajar pada pembelajaran IPA, hal ini dikarenakan karena guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah yang membuat peserta didik cenderung bosan dan kurang memperhatikan saat proses pembelajaran, guru juga tidak memberikan media pembelajaran yang menarik dan hanya menggunakan media pembelajaran gambar yang ada pada buku.

**Tabel 1. 1 Hasil Wawancara dengan Ibu Daul.**

Pertanyaan	Jawaban
1. Berapakah total peserta didik di kelas IV Bu?	1. 32 Peserta didik dengan 17 perempuan dan 15 laki-laki
2. Mata pelajaran apa yang menurut Ibu mengalami kesulitan dalam penyampaiannya?	2. Mata pelajaran IPA dan IPS, namun lebih kepada IPA khususnya materi yang berhubungan bagian-bagian yang ada pada tumbuhan tumbuhan 3. Matematika, karena mudah dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari dan anak-anak memang menyukai mata pelajaran matematika
3. Mata pelajaran apa yang menurut Ibu mudah dalam penyampaiannya?	4. Untuk saat ini media yang digunakan adalah buku ajar atau LKS
4. Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar?	5. Saya menggunakan metode ceramah, karena pernah sesekali saya menggunakan metode permainan, peserta didik kurang dapat mengikuti pembelajaran?
5. Metode pembelajaran apa yang ibu gunakan dalam menyampaikan pembelajaran?	

Semangat dan motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Adanya media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) akan memberikan kesan kepada peserta didik sehingga peserta didik bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran RUBELA adalah akronim dari Ruang belajar ajaib, dimana dalam media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) berisi materi dan quiz. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara edukatif dan interaktif. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan suasana lingkungan belajar yang baru bagi peserta didik.

Peningkatan semangat belajar peserta didik juga dapat dilakukan dengan pemberian motivasi belajar, motivasi belajar adalah hal yang sangat penting. Motivasi bagi peserta didik dapat mengembangkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Pendapat Hamzah dalam bukunya yang berjudul teori motivasi dan pengukuran analisis dibidang pendidikan tentang adanya motivasi adalah dapat menumbuhkan Hasrat, dorongan dan keinginan berhasil yang timbul akibat rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengalami perubahan tingkah laku dari yang sebelumnya.<sup>8</sup> Tanpa adanya motivasi dapat membuat mayoritas peserta didik malas untuk belajar. Sehingga, Penulis mengembangkan media pembelajaran

---

<sup>8</sup> Dr. H. Hamzah B, Uno, *“Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan”*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) hal 9

RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) adalah media pembelajaran yang dapat diisi dengan materi-materi pembelajaran serta pertanyaan-pertanyaan berbentuk quiz yang menarik untuk pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yaitu berupa media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk<sup>9</sup>. Motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu: 1) tekun dalam menghadapi tugas, 2) ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, 3) tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi, 4) ingin mendalami bidang pengetahuan, 5) selalu berusaha berprestasi, 6) menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, 6) senang dan rajin belajar, 7) memiliki ketertarikan dalam belajar.<sup>10</sup>

Perbedaan pengembangan media yang dilakukan peneliti dengan penelitian lain adalah pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran kotak Ajaib yang menarik dari luar dan dari dalamnya, kotak Ajaib ini dibuat dengan triplek perpaduan kayu sehingga kuat dan awet, pada luar media diberi gambaran atau lukisan sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pada penelitian lain hanya menggunakan magic box yang berasal dari kardus bekas, ada juga yang hanya kotak kado sebagai media kotak Ajaib atau magic box. Selain itu, belum ada penelitian

---

<sup>9</sup> Sigit Purnama, "Metode Penelitian dan Pengembangan", *Jurnal Literasi*, Vol 4 No 1 (Juni 2013), 20-21

<sup>10</sup> Oktiviani Ifni, "Kreativitas Guru dalam Memotivasi Peserta didik", *Jurnal Kependidikan*, Vol 5 No 2 (Tahun 2017), hal 226

yang menggunakan materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan. Sehingga hal ini menjadi daya tarik tersendiri pada penelitian pengembangan yang peneliti lakukan.

Dari hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan, hal inilah yang menarik bagi penulis sehingga memperoleh judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) Pada Mata Pelajaran IPA materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 di MI Hidayatun Najah Bulusari”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) yang digunakan pada kelas IV mata pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi bagian tubuh hewan dan tumbuhan?

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

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) pada mata pelajaran IPA materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan.
2. Mengukur kelayakan media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) pada mata pelajaran IPA materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan.

#### **D. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) dibuat dengan bahan kayu dan triplek yang tahan dengan suhu serta cuaca di Indonesia apabila dirawat dengan baik dan benar. Bahan triplek mudah dibentuk dan dimodel apa saja karena teksturnya yang ringan dan fleksibel mudah dibawa kemana-mana.
2. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) didesain dengan cover luarnya dilukis sesuai karakteristik peserta didik misalkan gambar pemandangan, tumbuhan yang menarik peserta didik untuk ingin belajar.
3. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) yang dikembangkan memuat materi pokok pada kurikulum K13 tentang mata pelajaran IPA materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan untuk peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah kelas IV di MI Hidayatun Najah Bulusari.
4. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) disajikan dengan adanya materi dan pertanyaan-pertanyaan atau quiz yang dijawab oleh siswa. Materi didalam media dimuat adanya tumbuhan tiruan yang lengkap terdiri dari akar, batang, daun, bunga dan buah.
5. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) berisi gambar yang menarik yang dihias dengan lampu yang berkelap-kelip agar lebih menarik Ketika malam hari.
6. Model media berbentuk bangun ruang kubus dan diberi atap sebagai tutupnya, pada masing-masing sisi kubus terdapat materi bagian tumbuhan misalkan sisi pertama materi tentang akar, sisi kedua tentang batang, sisi ketiga tentang daun,

sisi keempat tentang bunga dan buah. Kemudian sisi tengah terdapat tumbuhan tiruan yang diberi nomor sesuai bagian tubuh tumbuhannya kemudian disertai quiz pertanyaan yang berhubungan dengan materi.

7. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) memiliki ukuran 50 cm x 50 cm.

8. Media pembelajaran yang akan dikembangkan mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru dalam mengajar, tetapi untuk membimbing peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan.

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

Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) ini diharapkan menjadi fasilitator yang memiliki peran menjadi sumber dan media belajar untuk melengkapi peserta didik dalam pembelajaran. diharapkan juga dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan pada perkembangan dunia Pendidikan. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya pengembangan RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Peneliti**

Dapat menambah pengetahuan, wawasan, ilmu dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia Pendidikan secara nyata.

## 2. Bagi Prodi

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadikan masukan bagi pihak prodi dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

## 3. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan penilaian yang positif, dan menjadi upaya dalam sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis sebagai media pembelajaran alternatif di madrasah ibtidaiyah sehingga memberikan manfaat bagi madrasah.

## 4. Bagi Peserta didik

Dari hasil pembuatan media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran karena materi pelajaran didesain sesimple mungkin sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 4 di MI Hidayatun Najah Bulusari.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Media**

Pengembangan ini berdasarkan atas asumsi dan keterbatasan dalam melakukan penelitian sebagai berikut ini:

1. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) ini belum tersedia pada sarana dan prasarana sekolah dan belum pernah digunakan oleh guru di MI Hidayatun Najah Bulusari
2. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) dapat digunakan siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran

3. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung secara efektif jika faktor-faktor yang mendukung berhasilnya kegiatan pembelajaran dapat diciptakan.<sup>11</sup> Salah satu yang mendukung kegiatan pembelajaran adalah penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dengan pemberian media pembelajaran.

Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan:

1. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) hanya digunakan pada materi fungsi dan bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD/MI.
2. Media RUBELA (Rubela Belajar Ajaib) hanya dapat maksimal apabila diterapkan pada pembelajaran offline (tatap muka).

## **G. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

### **1. Penelitian tentang Media Pembelajaran**

Sebelumnya, telah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran, penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Rubhan Masykur pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung. media pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada pelajaran matematika. Setelah diterapkan media pembelajaran kepada siswa, kemudian diperoleh hasil bahwa media pembelajaran matematika memperoleh skor rata-rata 3,807 dengan kriteria sangat menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Hasma Nur Jaya, "Ketrampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, Vol 17 No 1 (Tahun 2017), hal 30

<sup>12</sup> Rubhan Masykur, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 8 No 2 (Tahun 2017), hal 183

Penelitian tentang media pembelajaran IPA juga dilakukan pada siswa Sekolah Dasar. Pembelajaran pada era modern sudah banyak menggunakan teknologi dalam menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono bahwa penggunaan media dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa paling rendah 48% dan yang paling tinggi 91%. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPA. Selain itu, siswa juga mempunyai pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran menggunakan media. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah melalui penggunaan media selama proses pembelajaran.<sup>13</sup>

Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat kita ketahui bahwasanya penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar, motivasi belajar, minat belajar siswa dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga memiliki pengalaman yang berbeda didalam proses pembelajaran menggunakan media. Media pembelajaran juga dapat memicu upaya untuk mengubah sistem pembelajaran yang ada, media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan bagi penggunanya yaitu: a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, b) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sulit diperoleh dengan cara lain, c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga pembelajaran tidak membosankan, d) peserta didik akan melakukan lebih

---

<sup>13</sup> Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, *Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 2 No 1 (Tahun 2020) hal 23

banyak kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.<sup>14</sup>

## **2. Penelitian tentang Media Pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib)**

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian tentang media pembelajaran magic box atau kotak Ajaib, penelitian ini didasari pada permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru mata pelajaran IPA terutama dalam materi yang sifatnya sangat membutuhkan media untuk menjelaskan materi. Penelitian dilakukan oleh Ayu Dewi Sartika dan Samsul Bahri untuk melihat hasil belajar setelah menggunakan media magic box atau kotak Ajaib pada pembelajaran IPA. Subjek pada penelitian ini dilakukan kepada siswa SD Negeri Sumberjo jenjang kelas IV, dengan diperoleh pernyataan hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan media pembelajaran magic box atau kotak Ajaib daripada hanya menggunakan media gambar<sup>15</sup> Penelitian juga dilakukan oleh Yoyok Yermiandhoko untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran magic box plinko pada mata pelajaran IPA. Subjek penelitian dilakukan pada kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya yang berjumlah 30 siswa dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran magic box atau kotak Ajaib dirasa

---

<sup>14</sup> K. Kustyarini, The Importance Of Interactive Learning Media in a New Civilization Era, *Journal Of Open Education and E-learning Studies*, Vol 5 No 2 (Tahun 2020) hal 53

<sup>15</sup> Ayu Dewi Sartika dan Samsul Bahri, Pengembangan Media Magic Box pada Pembelajaran IPA di SD Negeri Sumberjo, *Journal Of Education and Social Analysis*, Vol 3 No 1 (Tahun 2022) hal 83

efektif dalam peningkatan belajar siswa, dilihat dari hasil rata-rata ketuntasan belajar 81 secara individu dan ketuntasan klasikal 83%.<sup>16</sup>

Penelitian tentang media magic box atau kotak Ajaib juga dilakukan oleh Emilia Pebriani, Dkk dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran quantum tipe *visual auditory kinesthetic* (VAK) berbantu media magic box dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas IV di SDN 1 Banyuning Kecamatan Beleleng. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran VAK berbantu media magic box dengan kelompok siswa yang hanya menggunakan metode pembelajaran langsung tanpa penggunaan media. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh  $t_{\text{untung}}$  lebih besar daripada  $t_{\text{tabel}}$  ( $t_{\text{untung}} = 3,61 > t_{\text{tabel}} = 2,000$ ), rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dari rata-rata kelompok control ( $X^{-1} = 20,86 > X^{-2} = 16,96$ ). Dengan demikian model pembelajaran quantum tipe VAK berbantu media magic box atau kotak Ajaib sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SDN 1 Banyuning tahun pelajaran 2012/2013.<sup>17</sup>

Berdasarkan kedua penelitian tersebut kita mengetahui bahwa keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA menjadi perhatian bagi guru

---

<sup>16</sup> Deviana Putri Ari Sandy dan Yoyok Yermiandhoko, Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Plinko pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya, *Jurnal Mahasiswa Unesa* Vol 6 No 11 (Tahun 2018) Hal 2093

<sup>17</sup> Emilia Pebriani, I Mede Tegeh, Dkk Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK Berbantu Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD, *Jurnal Undiksha* (Singaraja: 2013) hal 9

di sekolah. Hal ini dikarenakan, kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA akan menjadi pengaruh dari prestasi belajar siswa. Siswa kelas V di SDN 1 Mororejo juga mengalami hal demikian. Media box Ajaib dirasa efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa dengan hasil pretest 42,30% dan posttest 88,46% dan 91,93% dengan kriteria media pembelajaran kotak Ajaib sangat layak dan efektif untuk pembelajaran siswa. Dengan demikian media kotak Ajaib dapat digunakan dalam pembelajaran IPA dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.<sup>18</sup>

### 3. Penelitian Tentang Motivasi Belajar

Penelitian yang dilakukan oleh Ghullam Hamdu, dkk tentang pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Berdasarkan pengolahan dan analisis data dengan dibantu program SPSS 16.0 diperoleh koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,693 artinya motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar. Dan setelah di korelasikan menunjukkan interprestasi tingkat reliabelitas tinggi besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar adalah sebesar 48,1%.<sup>19</sup>

Penelitian tentang motivasi belajar juga dilaksanakan terhadap mata pelajaran akuntansi yang dilaksanakan oleh Desy Ayu Nurmala, dkk yang meneliti tentang pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil

---

<sup>18</sup> Cicik Tarwiti dan Arfilia Wijayanti, Pengembangan Media Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Sekolah*, Vol 2 No 4 (Tahun 2018), Hal314

<sup>19</sup> Ghullam Hamdu dan Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 12 No 1 (April 2011), hal 95

belajar akuntansi, dengan hasil perhitungan terdapat pengaruh langsung antara hasil belajar dan aktivitas belajar. Hasil analisis pengaruh motivasi belajar terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar, maka dapat diketahui bahwa  $H_0$  ditolak, jadi, ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar secara tidak langsung melalui aktivitas belajar akuntansi di kelas X SMKN 1 Singaraja secara positif dan signifikan.<sup>20</sup>

Berdasarkan kedua penelitian tersebut kita ketahui bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini juga dinyatakan oleh Slameto dalam bukunya yang berjudul *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya* bahwa motivasi merupakan faktor yang berpengaruh cukup besar terhadap hasil belajar.<sup>21</sup> Motivasi belajar harus berjalan seiring dengan Pendidikan dan proses belajar mengajar, sangat penting bagi guru untuk memotivasi siswa guna mendorong siswa dalam memaksimalkan hasil belajar.<sup>22</sup> Uno menyatakan ada beberapa peranan penting dalam motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain dalam menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, memperjelas tujuan yang hendak dicapai, menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar dan ketekunan belajar.<sup>23</sup> Dengan demikian, adanya motivasi belajar dalam diri siswa akan dapat meningkatkan prestasi belajar sehingga sebagai orang yang profesional, guru memiliki komitmen untuk belajar apa yang perlu mereka ketahui agar siswa yang diajarinya berhasil.

---

<sup>20</sup> Desy Ayu Nurmala, dkk, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi", *Jurnal Singaraja Indonesia*, Vol 4 No 1 (Tahun 2014), hal 8-9

<sup>21</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal 36

<sup>22</sup> Carmen Magdalena Mero Alcivar, Dkk, *The Motivation and Its Importance in The Teaching-Learning Process*, *Journal Of Management, IT and Social Sciences*, Vol 7 No 1 (Tahun 2020), Hal 141-142

<sup>23</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012) hal 75

## H. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang sering digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut ini:

1. Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.<sup>24</sup>
2. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, ide, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.<sup>25</sup> Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau sumber pesan kepada penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>26</sup>
3. Pembelajaran IPA di Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah merupakan pembelajaran utama yang wajib dipelajari peserta didik. Pembelajaran IPA di SD/MI adalah pelajaran pokok yang wajib ditempuh pada jenjang selanjutnya yaitu SMP dan SMA. IPA bukan hanya tentang menghafal informasi pembelajaran, pembelajaran IPA meliputi fakta, konsep, prinsip

---

<sup>24</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenamedia, 2013), hal 22-23

<sup>25</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2 No 2 (Juli 2018) hal 105

<sup>26</sup> Mustofa Abi Hamid, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal 3

dan teori.<sup>27</sup> Pelajaran IPA di SD/MI memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. diharapkan peserta didik dapat memahami peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar. Menurut Susanto IPA merupakan usaha manusia untuk mengetahui dan memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran tertentu, menggunakan prosedur dan penjelasan dengan nalar sehingga didapatkan suatu kesimpulan.<sup>28</sup>

4. Media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) adalah inovasi dari media pembelajaran magic box. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) ini berbahan dasar triplek yang diberi penguat kayu sehingga awet, ringan dan fleksibel dibawa kemana-mana. Peserta didik sekolah dasar identik dengan pembelajaran holistik, maka dari itu pembelajaran harus disajikan dengan semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>29</sup> Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) dikemas semenarik mungkin dengan adanya materi, gambar dan quiz didalamnya sehingga peserta didik dapat memahami bagian dari tubuh tumbuhan. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) ini ringan dan fleksibel jika dibawa kemana saja. Pada dasarnya dilapisi kertas lilin, gambar-gambarnya diprint, kemudian Untuk penjelasan pada materinya dilapisi oleh kertas glossy sehingga lebih tahan lama. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) juga memiliki tujuan yaitu

---

<sup>27</sup> Dek Ngurah Laba Laksana, *The Effectiveness Of Inquiry Based Learning For Natural Science Learning In Elementary School*, Journal of Education Technology, Vol 1 No 1 (Tahun 2017), hal 1

<sup>28</sup> Donni Saputra, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Make a Math di SDN 12 Api-Api Pesisir Selatan*, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol 5 no 3 (Tahun 2017) hal 149

<sup>29</sup> Anik Twin Twiningsih, *Improving Student Learning Outcomes Through Stem-Based Magic Box Medium in The Concept of Addition Theory*, International Journal Of Research in STEM Education (IJRSE) Vol 2 No 1 (Tahun 2020) hal 84

agar peserta didik dapat memahami bagian tubuh dan fungsi dari tumbuhan. Media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

5. Bagian tubuh tumbuhan terdiri atas akar, batang, daun, bunga, buah. Serta kegunaan tumbuhan salah satunya adalah untuk penghasil oksigen. Pada media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) disajikan gambar bagian tubuh tumbuhan disertai gambar morfologi dari masing-masing bagian. Sehingga peserta didik dapat mengetahui dan memahami bagian tubuh tumbuhan dengan cermat.
6. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, motivasi belajar adalah pendapat individu tentang suatu kepentingan untuk mencapai keberhasilan dan perubahan, motivasi merupakan mediator antara rangsangan dan reaksi.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Ming-Hung Ling Dkk, *A Study of The Effect of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome*, Journal of Mathematics Sains and Technology Education, Vol 13 No 7 (Tahun 2017) Hal 3556