

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep atau Teori yang Relevan**

##### **1. Media Pembelajaran**

Menurut Gagne and Brings (1974) dalam buku karya Hamid, dkk. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang dan mendorong siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.<sup>1</sup> Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto, media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.<sup>2</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang disajikan dan didesain secara terencana untuk menyampaikan suatu informasi dalam membangun interaksi antara guru dan peserta didik. Peralatan dalam media pembelajaran dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut suwardi (2007) dalam bukunya manajemen pembelajaran diantaranya adalah a.) media sebagai sumber belajar, maksudnya adalah media yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih menarik, dengan bantuan media pembelajaran peserta didik akan

---

<sup>1</sup> Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020) hal 4

<sup>2</sup> Hamdan Husain Batubara, *Media Pembelajaran Digital*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021) hal 2

lebih memahami materi yang dipelajarinya. b.) Media sebagai alat bantu, maksudnya adalah media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dan menurut Brown (1983) dalam buku karya Noveri dan Ety, manfaat media pembelajaran adalah a.) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi pembelajaran, b.) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, c.) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, d.) media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pembelajaran.<sup>3</sup>

Di era digital, Pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dan pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung. Dampak penggunaan media dalam pembelajaran yaitu: 1.) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar, 2.) proses pembelajaran bisa lebih menarik, 3.) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4.) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat, 5.) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, 6.) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun yang diinginkan atau dibutuhkan, 7.) menumbuhkan sifat positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari, 8.) peran pendidik dapat berubah kearah yang lebih positif.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Noveri Amal Jaya Harefa dan Eti Hayati, *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*, (Banten: Unpam Press, 2020) hal 9-10

<sup>4</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Grup, 2021) hal 5

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu alat untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dengan media kita dapat mengetahui suatu materi yang dianggap sulit menjadi mudah.

## **2. Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib)**

Media menurut Gerlach dan Ely adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.<sup>5</sup> Sebagai alat bantu pembelajaran, media diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan potensi belajar siswa.<sup>6</sup>

Media RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) ini merupakan media inovasi dari model media Magic box atau kotak Ajaib. Model merupakan bentuk tiruan dari objek yang nyata, model dapat membantu memberikan pengalaman belajar yang konkret kepada peserta didik. Ketika kata-kata dalam media visual tidak dapat tersampaikan secara jelas maka model tiruan dari benda dapat mengisi ketimpangan dengan baik.

Magic box diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia adalah kotak Ajaib atau kotak misteri. Kotak Ajaib adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan kotak Ajaib karena media pembelajaran ini dibentuk seperti kotak. Sedangkan Ajaib atau misteri karena ketika kotaknya ditutup, siswa tidak mengetahui benda atau informasi apa yang ada didalamnya. Setelah kotak dibuka maka peserta didik

---

<sup>5</sup> Nurhasanawati, *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi Pengembangan*, (Pekan Baru: Yayasan Pusaka Riau, 2011), hal 24

<sup>6</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015) hal 15

baru akan mengetahui benda atau informasi apa yang ada didalam kotak tersebut.<sup>7</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran magic box adalah media pembelajaran yang berbentuk kubus atau kotak yang didalamnya berisi materi, informasi, benda dan quiz atau permainan, dimana pengguna atau peserta didik belum mengetahui isi dari magic box atau kotak Ajaib.

### 3. Pembelajaran IPA

Sutrisno, dkk berpendapat bahwa pengertian belajar IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*True*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*). Jadi, belajar IPA mengandung tiga hal: Proses (Usaha manusia memahami alam semesta), prosedur (pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar) dan produk (kesimpulan).<sup>8</sup>

Sedangkan menurut Bambang pelajaran IPA adalah pengkajian dan penerjemahan pengalaman manusia tentang dunia fisik, yang mencakup semua aspek pengetahuan yang dihasilkan oleh metode saintifik yang tidak terbatas pada fakta dan proses saintifik tetapi juga berbagai aplikasi pengetahuan dan prosesnya seperti pengamatan, perkiraan, dan penilaian serta inteprestasi.<sup>9</sup>

Dengan demikian IPA adalah produk atau hasil dari proses penyelidikan ilmiah yang dilandasi oleh sikap dan nilai-nilai tertentu.

---

<sup>7</sup> Laili Hajriah Simamora, Dkk, *Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Ra Al Fajar Medan Denai*, Jurnal Raudhah, Vol 7 No 2 (Tahun 2019) hal 97

<sup>8</sup> Leo Sutrisno & Hery Kresnadi, *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008) hal 37

<sup>9</sup> Sahono Bambang, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran IPA SD*, (Bengkulu: Universitas Bengkulu, 2010) hal 50-51

Dari kedua pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu ilmu pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang mempelajari mengenai gejala-gejala alam serta menuntut adanya sikap ilmiah.

### 1. Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan

Materi Bagian tubuh tumbuhan terdiri atas akar, batang, daun, bunga, buah. Pada kelas 4 materi Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan memiliki Kompetensi dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar IPA**

KOMPETENSI DASAR	IPK
3.1 Menganalisis hubungan antara fungsi bagian tubuh tumbuhan.	3.1.1 Mengidentifikasi bagian-bagian pada tubuh tumbuhan
4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang fungsi bagian tubuh tumbuhan.	4.1.1 Menyajikan laporan fungsi dan bagian tubuh tumbuhan

### 4. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon.<sup>10</sup> Motivasi Belajar adalah kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik).<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) hal 9

<sup>11</sup> Siti Suprihatin, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Promosi*, Vol 3 No 1 (Tahun 2015), hal 75

Sedangkan menurut Sadirman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>12</sup> Motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk mencapai hasil sebaik mungkin. Motivasi belajar akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya, kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari kedua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu itu sendiri untuk melakukan kegiatan untuk mencapai hasil yang maksimal. Motivasi belajar peserta didik diteliti berdasarkan indikator yaitu sebagai berikut: a.) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, b.) adanya dorongan dan kebutuhan untuk melakukan kegiatan, c.) adanya harapan dan cita-cita, d.) penghargaan dan penghormatan atas diri, e.) adanya kegiatan yang menarik.<sup>13</sup>

## **B. Kerangka Berfikir**

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menghasilkan produk media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Hidayatun Najah Bulusari. Oleh karena itu pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan, secara umum luaran dari penelitian ini diutarakan sebagai berikut: 1. Rancangan media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib)

---

<sup>12</sup> Sadirman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok: Rajawali Pers, 2018) hal 8-9

<sup>13</sup> Hamzah B Uno, hal 9

(belum diuji). 2. Rancangan media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib). 3. Hasil uji efektifitas media pembelajaran, rekomendasi perbaikan media pembelajaran, dan hasil respon siswa terhadap pemberian media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib). Kemudian hasil yang dicapai adalah produk media pembelajaran RUBELA (Ruang Belajar Ajaib) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Agar penelitian ini dapat terlaksana sesuai target, maka dibuatkan kerangka berfikir yang penjabaran lengkapnya diuraikan pada gambar berikut ini:

### Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir

