

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya dalam mencerdaskan anak didik agar menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta menanamkan nilai-nilai kepribadian dan selaras dengan kebudayaan masyarakat Indonesia dalam berbangsa dan bernegara.¹ Pendidikan memberikan peran yang sangat penting bagi mutu dan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Pelaksanaan pendidikan memerlukan perkembangan dan inovasi baru agar sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Menurut Soedijarto, realita yang ada di Indonesia menunjukkan belum seimbang sistem politik, belum mapannya sistem ekonomi nasional, rendahnya produktivitas nasional, belum ada suatu pola budaya nasional yang handal dan rentannya solidaritas serta ketahanan nasional.² Soedijarto juga mengemukakan bahwa munculnya berbagai persoalan dan polemik nasional yang marak digugat akhir-akhir ini seperti korupsi, kemiskinan, perampasan terhadap kemerdekaan orang lain, krisis kepercayaan dan masih banyak lagi seperti bangsa kita tidak berdaya menghadapi masalah-masalah yang selalu muncul. Menurut Ladimiyanto menyatakan bahwa pendidikan merupakan peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan membutuhkan inovasi yang sejalan dengan

¹ Reni Anggraini, "Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III MI Masyariqul Anwar 4 Suka Bumi Bandar Lampung", Skripsi, (2018), 1.

² Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*, (Depok: RajaGrafindo Persada, 2018), hal. 2-3.

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa meninggalkan nilai-nilai kemanusiaan.³

Menurut H. Malik dalam buku karya Sumiharsono dan Hasanah media belajar adalah segala yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁴ Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.⁵ Media merupakan salah satu hal yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media juga sangat membantu untuk menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Media yang dikembangkan oleh guru saat ini sangat beranekaragam. Namun tidak semua guru bisa menggunakan media yang ada saat ini. Hal tersebut dapat dilihat saat guru melakukan proses pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran IPA yang mengharuskan siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Mata pelajaran IPA merupakan sebuah mata pelajaran di sekolah dasar (SD). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Tujuan pelajaran IPA di SD adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif

³ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minta Dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), hal. 16-18.

⁴ M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2018), hal.10.

⁵ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal.1.

terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif.⁶ Namun masih ada siswa kelas IV mengalami kesulitan memahami materi, banyak siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) standar yakni 75. Dari 28 siswa hanya ada 9 siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), berarti hanya 43% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal, dan sisanya 19 siswa masih memerlukan pendampingan dari guru selama proses pembelajaran. Hal ini yang memicu siswa menjadi malas untuk belajar serta banyak bergantung kepada guru dan kurangnya pemahaman terhadap materi pelajaran.⁷ Mata Pelajaran IPA termasuk kategori pelajaran yang penting untuk memudahkan siswa dalam berinteraksi di kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya motivasi belajar yang tinggi, maka siswa akan malas untuk belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa, maka dari itu diperlukan media yang diharapkan dapat membantu siswa, yaitu media yang bernama Kotak Ilmu. Kotak ilmu adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dinamakan kotak ilmu karena permainan ini terbuat dari bahan yang tebal yang berbentuk kotak karena pada saat kotaknya ditutup siswa tidak mengetahui benda apa yang ada didalam kotak. Kelebihan media kotak ilmu yang saya buat dapat memuat materi-materi pelajaran IPA dan

⁶ Surahman dkk, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera", *Jurnal Kreatif Tadulako Online* (2019), Vol. 3 No. 4, hal 94.

⁷ P. Rahayu dkk, "Pengembangan Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study", *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, JPII 1 (1), (2012), hal 63.

gambar-gambar, serta di desain semenarik mungkin dengan diberikannya kejutan-kejutan di dalam *Box*.

Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dewi Sartika, Dengan judul “*Pengembangan Media Kotak Ilmu Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo*”, dalam pengujian memperoleh hasil pengujian produk media pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai mata pelajaran IPA pada siswa SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk telah baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil uji keefektifan produk dalam pembelajaran penggunaan gambar menarik, kalimat yang jelas, komunikatif juga memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi tersebut. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media Kotak Ilmu yang dikembangkan pada siswa sekolah dasar sangatlah efektif digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dan hasil wawancara dan pengamatan yang peneliti lakukan di SD Negeri Ngronggo 5 yang bertempat di Jln Super Semar No. 74, Ngronggo Kota Kediri pada hari Jum’at pada tanggal 20 Januari 2023 di kelas empat ditemukan adanya hambatan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPA yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung, dalam penyampaian pembelajaran masih kurang dipahami oleh siswa terutama dalam materi IPA, pendidik menggunakan buku pegangan guru dan LKS hanya menggunakan metode ceramah, masih menggunakan media yang ada, banyak peserta didik yang masih belum antusias dalam mengikuti mata pelajaran IPA karena pembelajaran masih monoton dan kurang bervariasi.⁸

⁸ Observasi Pra-Penelitian, SD Negeri Ngronggo Kota Kediri, 20 Januari 2023

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran agar lebih menarik dapat menambah antusias siswa dalam belajar. Dengan adanya media Pembelajaran Kotak Ilmu tersebut diharapkan dapat berpengaruh baik dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan ini peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Ilmu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Ngronggo 5 Kota Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media kotak ilmu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Ngronggo 5 Kota Kediri?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media kotak ilmu pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngronggo 5 Kota Kediri?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran kotak ilmu pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Ngronggo 5 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media kotak ilmu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Ngronggo 5 Kota Kediri.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan media kotak ilmu pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngronggo 5 Kota Kediri.

3. Mendeskripsikan tingkat hasil belajar siswa setelah menggunakan media kotak ilmu pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Ngronggo 5 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kotak ilmu pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Ngronggo 5 Kota Kediri. Produk pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media ini dikembangkan berdasarkan materi tentang tumbuhan dan bagian-bagiannya beserta fungsinya.
2. Media dibuat dari kayu yang berbentuk kotak berukuran 30x30 cm, di hias semenarik mungkin dan tampilannya sederhana sehingga guru tidak akan kesulitan untuk mengoperasikan media tersebut.
3. Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran kotak ilmu.
4. Kertas dan bahan yang digunakan untuk mengisi materi kertas *Art Paper* berat 150.
5. Tampilan media kotak ilmu ini berbentuk 3 dimensi yang berbentuk kubus.
6. Petunjuk penggunaan media
 - a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
 - b. Guru menjelaskan materi bagian tubuh tumbuhan sesuai dengan penjelasan yang ada di kotak ilmu.
 - c. Guru membagi kelompok untuk mengerjakan tugas.
 - d. Perwakilan kelompok melemparkan dadu untuk mengetahui tugas apa yang akan diberikan guru.
 - e. Guru membacakan tugas yang akan dilaksanakan.

- f. Setelah siswa menyelesaikan tugas, guru mengoreksi hasil kerja siswa dan memberikan hadiah jika siswa benar dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam menjelaskan materi bagian tubuh tumbuhan melalui media pembelajaran kotak ilmu secara menarik serta mudah dipahami peserta didik pada kelas IV SD Negeri Ngronggo 5, dan dapat mendorong guru untuk menyediakan bahan ajar yang efektif dan relevan dengan materi yang diajarkan.

2. Bagi siswa

Penelitian ini memudahkan siswa dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan di mata pelajaran IPA. Dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih aktif, kreatif, dan terampil dalam berpikir.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan suatu gambaran dan motivasi kepada sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan mutu sekolah dan mutu pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti terhadap media pembelajaran kotak ilmu pada kelas IV. Peneliti ini juga dapat menambah wawasan berfikir kreatif peneliti dalam merangkai dan membuat media

pembelajaran kotak ilmu yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam melakukan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media saat uji coba pemakaian memiliki hasil yang baik dan dapat membantu proses belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman yang lebih lengkap.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan kondisi nyata dan dapat menambah pengalamannya dalam belajar menggunakan media pelajaran.
- c. Pengembangan ini harus divalidasi oleh dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan ahli dalam bidangnya.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Media kotak ilmu yang berisi materi bagian tubuh tumbuhan yang terdapat dalam muatan IPA kelas IV semester 1.
- b. Objek pengembangan ditunjukkan untuk siswa kelas IV SD Negeri Ngronggo 5 Kota Kediri.
- c. Uji coba produk hanya dilakukan di SD Ngronggo 5 Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran kotak ilmu telah banyak dikembangkan oleh para peneliti terdahulu, sehingga untuk menghindari kesamaan terhadap penelitian tersebut peneliti menyajikan beberapa penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang sedang di lakukan.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Dania Nurul Tsanidya (Skripsi tahun 2019). Dengan judul *Pengembangan Media Kotak Ilmu Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora*. Dalam pengujian memperoleh Hasil uji menunjukkan bahwa persentase dari ahli materi sebesar 83,35 (sangat layak) dan persentase dari ahli media adalah 93,3% (sangat layak). Hasil belajar IPA mengalami peningkatan yang dibuktikan pada hasil rata-rata *posttest* sebesar 87,5, dibandingkan rata-rata *pretest* yaitu 69,1 dengan perolehan $N-Gain = 0,59$ dalam kriteria sedang, dan uji t sebesar 0,662. Simpulnya media pembelajaran kotak ilmu layak untuk digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Kunduran Blora.
2. Penelitian dilakukan oleh Widyaning Lestari (Skripsi tahun 2021). Dengan judul *Penggunaan Media Kotak Ilmu Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun TK Bina Bakti Sumbermulyo Tanggamus*. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dapat memperoleh hasil penelitian kegiatan mengembangkan bahasa melalui penggunaan media magic box yang diberikan oleh guru berjalan dan sudah berjalan dengan lancar dan cukup baik. Adapun evaluasi pembelajaran yang dilakukan adalah menyusun rencana evaluasi hasil belajar, menghimpun data, melakukan verifikasi data, mengolah, dan menganalisis data, memberikan interpretasi dan menarik kesimpulan, tindak lanjut hasil evaluasi.
3. Penelitian dilakukan oleh Robiatul Adawiyah, Aiman Faiz, Dewi Yuningsih (Jurnal Edumaspul tahun 2022). Dengan judul *Pengembangan Media Kotak Ilmu Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V*. Hasil dalam penelitian tersebut diperoleh hasil uji kelayakan media pembelajaran

kotak ilmu Sikla (Siklus air) menurut ahli materi memperoleh skor akhir 93,63% dengan kategori sangat layak. Menurut ahli media memperoleh skor akhir 93% dengan kategori sangat layak, lalu pada uji coba terbatas memperoleh skor 84,94% dengan kategori sangat layak, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media kotak ilmu Sikla (Siklus air) layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPA.

4. Penelitian dilakukan oleh Ayu Dewi Sartika, Samsul Bahri (*Journal of Education and Social Analysis*). Dengan judul *Pengembangan Media Magic box Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo*. Hasil dalam penelitian *Media Magic Box* pada pembelajaran IPA yang dihasilkan telah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan media magic box diawali tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan). Dari analisis data pada validasi ahli materi dan media yang dilakukan dalam dua tahap dengan satu kali revisi, media kotak ilmu pada pembelajaran IPA yang dikembangkan dinyatakan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 105359 Sumberjo. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian yang diperoleh dari produk awal dengan produk revisi mengalami kenaikan penilaian.
5. Penelitian dilakukan oleh Ikta Fitriani, Diana Endah Handayani, dan Suyito YP (*Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*). Dengan judul *Keefektifan Media Kotak Ilmu Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk desain atau rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian saran yang dapat

disampaikan adalah pembelajaran dengan menggunakan media kotak ilmu berbantu model *numbered heads together* dapat dijadikan inovatif pembelajaran yang menyenangkan, aktif serta kondusif.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Dania Nurul Tsanidya, <i>Pengembangan Media Kotak Ilmu Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora</i> , Skripsi tahun 2019.	Persamaan penelitian dengan penelitian yaitu sama-sama mengembangkan media Kotak Ilmu.	Perbedaannya yaitu dalam penelitian tentang materi yang digunakan dan kelas yang akan di uji coba peneliti.	Jenis penelitian ini adalah Reseach and Devlopment (R&D) dengan mata pelajaran yang dikembangkan yaitu mata pelajaran IPA pada materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
2.	Widyaning Lestari, <i>Penggunaan Media Magic Box Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun TK Bina Bakti Sumbermulyo Tanggamus</i> , skripsi tahun 2021.	Dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media <i>magic box</i> sebagai media pembelajaran.	Peneliti berfokus dalam tingkat sekolah tidak sama penelitian berfokus pada anak usia 5-6 TK sedangkan peneliti untuk kelas IV sekolah dasar.	Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan
3.	Robiatul Adawiyah, Aiman Faiz, Dewi Yuningsih, <i>Pengembangan Media Kotak Ilmu x Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V</i> , Jurnal Edumaspul tahun 2022.	Persamaan dalam penelitian yakni sama mengembangkan media pembelajaran kotak ilmu, persamaan pada pelajaran yaitu pembelajaran IPA, ditingkat yang sama yaitu sekolah dasar.	Perbedaannya dalam penelitian memakai materi IPA tentang siklus air sedangkan peneliti memakai materi berbagai tubuh tumbuhan.	menggunakan media yang dikembangkan ini. Media ini dikembangkan sesuai dengan buku ajar yang digunakan di SD Negeri Ngronggo 5 Kota Kediri Kelas IV yang menjadi subjek penelitian dan pengembangan. Produk media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media edukatis yang dikolaborasikan dengan materi bagian tubuh tumbuhan dan
4.	Ayu Dewi Sartika, Samsul Bahri, <i>Pengembangan Media Kotak Ilmu Pada Pembelajaran IPA Di SD Negeri 105359 Sumberjo</i> , Journal of Education and Social Analysis.	Dalam penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran kotak ilmu dan menggunakan materi yang sama pada mata pelajaran IPA.	Dalam penelitian media kotak ilmu berfokus pada mata pelajaran IPA sedangkan peneliti berfokus pada satu tema materi pada mata pelajaran IPA.	desain secara menarik dengan gambar berwarna-warni dengan disertai buku
5.	Ikta Fitriani, Diana Endah Handayani, dan Suyito YP, <i>Keefektifan Media Kotak Ilmu Terhadap Hasil Belajar Matematika</i>	Dalam penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran kotak ilmu.	Dalam penelitian ini pengembangan media yang dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran kotak ilmu metode yang digunakan penelitian	

	<i>Materi Jaringan- Jaring Bangun Ruang Sederhana</i>		kuantitatif dalam bentuk desain atau rancangan penelitian.	petunjuk media pembelajaran kotak ilmu tersebut.
--	---	--	--	--

H. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dilakukan untuk menghindari kesalahan pemahaman atau salah penafsiran pembaca terhadap istilah-istilah yang ada dalam judul.

1. Pengembangan

Pengembangan didefinisikan sebagai upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori pengembangan secara khusus berarti suatu proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.⁹

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹⁰

3. Media Kotak Ilmu

Media kotak ilmu merupakan jenis media konkret karena mengandalkan indera penglihatan yaitu mata. Kotak Ilmu disebut juga suatu media pembelajaran berbentuk kotak atau kubus yang didalamnya terdapat sebuah materi yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka, siswa tidak akan

⁹ Hamdani Hamid, *Pengembangan sistem pendidikan di Indonesia*, (Bandung: pustaka seta, 2013), hal 125.

¹⁰Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal 122.

mengetahui isi dari kotak tersebut ketika kotak tersebut ditutup.¹¹ Dengan penerapan media siswa akan tertarik dan rasa ingin tahu akan semakin meningkat, sehingga siswa tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran dan materi yang didapat akan dengan mudah dimengerti.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar merupakan suatu proses dimana dilakukan seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.¹² Dari pengertian tersebut melalui media kotak ilmu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri Ngronggo 5 Kota Kediri. Hasil belajar dapat dikatakan baik jika pada pembelajaran yang dilakukan peserta didik mendapatkan nilai yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan.

¹¹Ikta Fitrianti,dkk, “Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-jaring Bangun Ruang Sederhana”, *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 3, No.2, (2020), hal 324.

¹² Sadiman A.M, *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hal 19.