

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai positif. Belajar adalah proses terjadinya interaksi kemauan manusia dalam berfikir. Tanpa belajar manusia akan mengalami kesulitan, baik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan maupun kesulitan memenuhi tuntutan hidup dan kehidupan yang selalu berubah. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Secara psikologis, belajar dapat didefinisikan sebagai hasil suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Ridwan Abdullah (2020:1) menyatakan “Belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi”. Kompetensi yang dimaksud mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Rahmi Ramadhani, dkk (2020:1) menyatakan bahwa “Belajar Merupakan suatu kegiatan yang memberikan perubahan tingkah laku sebagai bagian dari hasil interaksi individu dengan lingkungan sekitar”. Abdul Kadir Ahmad, (2021:4) “Belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Heinich dalam Gusnarib dan Rosmawati, (2021:5) mengatakan bahwa, Belajar adalah proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya dalam proses belajar diperlukan pemilihan, penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi pembelajar dengan lingkungannya.

Berdasarkan dari uraian di atas disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku untuk memperoleh kompetensi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan proses terjadinya interaksi kemauan manusia dalam berfikir.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pesan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Pengertian pembelajaran Azhar dalam Albert Efendi Pohan (2020:1) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pengetahuan dalam dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.”

Adolf Bastian dan Reswita (2022:10) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses pengelolaan lingkungan sehingga memungkinkan seseorang untuk belajar”. Lalu pendapat pembelajaran oleh Winataputra dalam Gusnarid Wahab dan Rosnawati (2021:3) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kapisitas serta kualitas belajar pada diri peserta didik”. Menurut Moh. Suardi (2020:1) pembelajaran (instruction) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (teaching) dan konsep belajar (learning), penekanannya terletak pada perpaduan antara kedua yakni pada penumbuhan aktivitas subjek peserta didik konsep tersebut dapat di pandang sebagai suatu sistem.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala perubahan tingkah laku upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam tingkah laku peserta didik yang saling mempengaruhi mencapainya tujuan pembelajaran.

### **2.1.3 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar. Aktivitas kompleks yang dimaksud ialah dengan mengatur kegiatan belajar siswa, memanfaatkan lingkungan, baik ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, serta memberikan stimulus, bimbingan pengarahannya, dan dorongan kepada siswa. Mengajar adalah kegiatan membimbing kegiatan belajar dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa. proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu membangun dan mengembangkan potensi peserta didik. Faktor yang mempengaruhi kemampuan mengajar guru terdiri atas faktor internal, yaitu latar belakang pendidikan, kepribadian, pengelolaan kelas, pengalaman mengajar, penguasaan metode, dan kesadaran waktu. Faktor eksternal ialah, karakteristik siswa, fasilitas fisik, mata pelajaran, dan lingkungan sekolah. Mengajar merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan bila ada yang belajar. Ahmad Tafsir (2022:26) mengajar adalah suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor guna meningkatkan pengetahuan anak didik, lebih cakap berpikir kritis, sistematis dan obyektif, serta bertampil dalam mengerjakan sesuatu.

Kemudian, Menurut Gage (dalam Maswan Abdullah, 2022:25) mengajar adalah seni, buktinya di dalam praktiknya setiap pengajaran membutuhkan seni untuk dapat memperindah estetika dalam penampilannya. Seni di sini juga dikandung maksud bahwa mengajar itu adalah seni dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa. Maka dari itu, pedagogik guru pun selain berhubungan dengan kemampuan dalam membaca gerak-gerik beserta karakter siswa, seorang guru wajib memiliki nilai seni dalam mengatur lingkungan agar mampu membuat siswa menjadi senang belajar serta membangkitkan motivasi

belajar siswa. Sedangkan menurut Roymond (dalam Maswan Abdullah 2022:24) mengajar adalah bentuk perilaku kompleks. Perilaku kompleks dalam mengajar tersebut terinterpletasikan sebagai penggunaan secara integrative antara komponen di dalamnya berisi penyampaian pesan pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas dimana keterlibatan individu anak didik mutlak adanya, dikerenakan jika anak didik tidak ada maka proses belajar mengajar tidak akan terlaksanakan, dan agar kegiatan mengajar dapat berjalan efektif maka guru harus memilih metode mengajar yang paling sesuai

#### **2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan berupa bahan ajar kepada siswa oleh guru. Media pembelajaran memberikan manfaat dalam pembelajaran di kelas, diantaranya meningkatkan perhatian siswa, motivasi siswa, meningkatkan efektifitas pembelajaran dan penyesuaian dengan tingkat perkembangan siswa. Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Hartono dalam Mu'in (2024:5) menyatakan bahwa "Media pembelajaran adalah alat-alat grafis sebagai alat bantu mengajar berisi informasi dan pengetahuan yang bisa menyebabkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik secara efektif."

Utami dkk, dalam Mu'in (2024:5) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa isi pelajaran dan merangsang minat, perhatian, serta kemauan siswa dalam proses belajar". Arifannisa dkk, dalam Mu'in (2024:5) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.” Fenni Yuniasari (2023:3), menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran, yang membantu siswa mempermudah dalam melakukan kegiatan belajar termasuk dalam kategori media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Syaiful Bahri (2020:123), menyatakan media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Adapun penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak dapat dilakukan dengan sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Bahri dan Aswan (2020:124) mengemukakan jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media *auditif* yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam.
- 2) Media *visual* yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan
- 3) Media *audiovisual* yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis yang pertama dan kedua

Adapun manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - 1) Objek yang terlalu besar bisa di gantikan dengan realita, gambar, film bingka

- 2) Objek yang kecil di bantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
- 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat di bantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
- 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
- 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat di sajikan dengan model, diagram, dan lain-lain
- 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain

Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- a) Menimbulkan kegairahan belajar
- b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan dari uraian di atas disimpulkan media pembelajaran adalah didefenisikan sebagai sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Adapun factor-faktor dalam media pembelajarn juga mempengaruhi guru dalam mengajarkanya kepada peserta didik.

### **2.1.5 Pengertian Media *Mystery box***

Media *Mystery box* merupakan kotak yang berbentuk seperti kado ulang tahun dan media ini termasuk media grafika dalam jenis visual. Cara kerja dari media ini hampir sama dengan media pembelajaran pop-up book yang membedakan ialah, pada media *mystery box* terdapat permainan yang dimainkan dengan berkelompok. Media pembelajaran *mystery box* ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami suatu pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak memberikan kesan membosankan ketika

proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak untuk bermain dan berkegiatan karena bermain merupakan karakteristik siswa sekolah dasar yang tidak bisa dilepaskan. Media *mystery box* ini juga memperjelas arti dari suatu materi pelajaran dengan visual yang dihadirkan.

Menurut Muhson (2021: 8), menyatakan media *mystery box* merupakan media pembelajaran visual 3 dimensi berupa kotak yang terbuat dari karton duplex dan dilengkapi dengan bahan-bahan pelengkap yang dirancang sedemikian rupa untuk membuat media semakin menarik. Bloom & Reenen (2020:19) mengemukakan bahwa media *misteri box* adalah media pembelajaran yang sifatnya konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. Media *mystery box* berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup kembali.

#### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan *Mystery Box***

Media *mystery box* merupakan kotak ledak yang keempat sisinya berupa jaring terbuka yang menyerupai kubus dimana di dalamnya terdapat tampilan tulisan, gambar dan penjelasan materi sesuai dengan materi. Kelebihan media *mystery box* dalam pembelajaran antara lain dapat menumbuhkan rasa penasaran dan semangat belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan hidup, meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, serta membantu memahami dan menyederhanakan materi melalui unsur kejutan dan interaksi langsung. Menurut Bloom & Reenen (2020:20) adapun kelebihan media pembelajaran *mystery box* yaitu:

- a. Dapat memberikan inovasi dan kreatif baru terhadap proses pembelajaran.
- b. Dapat menciptakan pembelajaran yang hidup karena peserta didik dibuat lebih aktif di kelas dalam kegiatan proses pembelajaran.
- c. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
- d. Desain warna dan bentuk pada media pembelajaran *mystery box* ini mempunyai daya tarik sendiri bagi peserta didik sehingga menimbulkan kesan positif bagi peserta didik dan akan mudah diingat oleh peserta didik.

- e. Terdapat buku pendamping dan buku petunjuk penggunaan media pembelajaran

Kekurangan media *mystery box* terhadap siswa dapat berupa potensi menimbulkan ketergantungan pada teknologi atau konten yang kurang relevan, menghambat pengembangan kreativitas jika terlalu bergantung pada kejutan tanpa aktivitas kritis, kurangnya keseragaman konten jika tidak dirancang dengan baik, dan adanya risiko bias atau informasi yang tidak akurat jika sumbernya tidak terpercaya. Berikut rincian kelemahannya:

1. Ketergantungan pada Teknologi:

Jika media *mystery box* menggunakan elemen digital atau elektronik, siswa bisa menjadi sangat bergantung pada teknologi tersebut, yang bisa menjadi hambatan jika aksesnya terbatas atau terjadi kerusakan.

2. Pengembangan Kreativitas Terbatas:

Meskipun media *mystery box* bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu, jika isinya hanya berupa kejutan tanpa adanya aktivitas berpikir kritis atau pemecahan masalah, maka kreativitas siswa bisa jadi tidak berkembang secara optimal.

3. Konten Kurang Relevan atau Akurat:

Jika isi dari media *mystery box* tidak dirancang dengan matang, bisa saja materi yang disampaikan tidak sesuai dengan kurikulum atau tidak relevan dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran.

4. Potensi Informasi Tidak Akurat:

Jika media *mystery box* berasal dari sumber yang kurang terverifikasi atau tidak memiliki kredibilitas, siswa berisiko mendapatkan informasi yang salah atau bias, yang dapat mempengaruhi pemahaman mereka.

5. Tidak Fleksibel:

Media *mystery box* mungkin kurang fleksibel dalam menyajikan materi dibandingkan dengan metode lain, terutama jika harus disesuaikan dengan gaya belajar atau kebutuhan individual setiap siswa.

### 2.1.7 Cara Membuat Media *Mystery Box*

Proses pembuatan media *mystery box* ini yang membuatnya berbeda dari kotak lainnya dan unik ialah media *mystery box* dapat dibuat sendiri (*Handmade*) sesuai dengan tingkat kreativitas, biaya dan tema yang diinginkan oleh pembuat. Alat-alat yang digunakan dalam membuat media *mystery box* yaitu dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Kertas karton
- b. *Double tape*
- c. Kain
- d. Lem
- e. Penggaris besi
- f. Triplek
- g. Pensil
- h. Penghapus
- i. Cutter
- j. Gunting
- k. Engsel

Cara membuat media *mystery Box*:

- a. Ukur triplek dengan panjang 45 cm dan lebar 45 cm
- b. Gunting kain panel sesuai dengan pola yang sudah dibentuk
- c. Untuk memotong garis lurus, gunakan penggaris besi dan cutter agar hasil potongan lebih rata dan cepat.
- d. Lipat pola dan ratakan dengan menggunakan penggaris besi atau bisa menggunakan cutter.
- e. Olesi lem dibagian yang ingin direkatkan pada triplek.
- f. Rekatkan, lalu usap dan ratakan dengan kain.
- g. Tempelkan *double tape* ke dalam pola gambar yang akan direkatkan.
- h. Pegang erat-erat kertas pada bagian tengah kartu dan tarik *double tape* dengan hati-hati. Lalu tekan kembali untuk merekatkan
- i. Setelah itu satukan papan triplek dengan menggunakan engsel sehingga berbentuk kotak
- j. Hiaslah media *mystery box* agar lebih menarik

### 2.1.8 Pengertian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan sebuah produk dan melakukan pengujian pada produk yang akan dikembangkan. Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang berguna untuk menghasilkan produk perangkat keras dan perangkat lunak melalui metode dan dilakukan melalui analisis kebutuhan. Penelitian dan pengembangan merupakan sebagai metode untuk mengembangkan suatu produk baru yang sudah ada.

Sugiyono (2020:30) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan”. Sedangkan Sudaryono (2020:86) menyatakan bahwa “penelitian dan pengembangan atau dalam istilah Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Adapun Nana Syaodih (2020: 190) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada”.

Terdapat beberapa tujuan penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan, diantaranya:

1. Menjembatani kesenjangan antara sesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikan.
2. Menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan definisi dari beberapa para ahli tentang pengertian penelitian dan pengembangan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian dasar dari sebuah produk yang akan dikembangkan maupun pembuatan produk baru yang dihasilkan melalui proses yang sudah memenuhi standart kriteria sebuah produk.

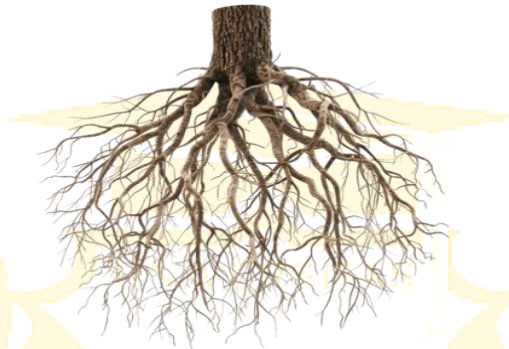
### 2.1.9 Materi Bagian Tubuh Pada Tumbuhan

Tumbuhan adalah makhluk hidup yang tidak mengalami aktivitas bergerak seperti manusia dan hewan, tetapi tumbuhan bisa mengalami proses perkembangbiakan menurut caranya sendiri. Bagian tubuh tumbuhan meliputi akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, di mana setiap bagian memiliki fungsi spesifik

untuk menunjang kehidupan tumbuhan, seperti menyerap nutrisi, mengangkut makanan, melakukan fotosintesis, dan menjadi alat perkembangbiakan serta penyebaran. Berikut adalah penjelasan masing-masing bagian tumbuhan:

### 1. Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang umumnya terdapat pada bagian bawah tumbuhan. Fungsi akar yaitu menyerap air dan mineral dari tanah, menopang tumbuhan agar berdiri kokoh, dan menyimpan cadangan makanan (pada beberapa jenis tumbuhan). Jenis: Terdapat akar tunggang dan akar serabut.



Gambar 2.1 Akar

[https://id.pngtree.com/freepng/mango-trunk-roots\\_20487308.html](https://id.pngtree.com/freepng/mango-trunk-roots_20487308.html)

### 2. Batang

Batang merupakan bagian tumbuhan yang berada di atas tanah. Batang pada tanaman adalah tempat tumbuhnya ranting. Fungsinya yaitu menghubungkan akar dan daun, menegakkan tumbuhan, mengangkut air dan mineral dari akar ke daun, menyalurkan hasil fotosintesis ke seluruh tumbuhan. Perannya yaitu menyusun struktur tumbuhan dan sebagai jalur transportasi nutrisi.



Gambar 2.2 Batang

[https://www.kibrispdr.org/detail-49/gambar-pohon-mangga.html#google\\_vignette](https://www.kibrispdr.org/detail-49/gambar-pohon-mangga.html#google_vignette)

### 3. Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang. Daun pada umumnya berwarna hijau. Daun adalah bagian tumbuhan yang memiliki peranan penting. Fungsi dari daun yaitu tempat terjadinya proses fotosintesis, yaitu proses pembuatan makanan bagi tumbuhan dengan bantuan klorofil (zat hijau daun).



Gambar 2.3 Daun

<https://kumparan.com/ragam-info/4-ciri-ciri-daun-mangga-yang-dapat-dilihat-22ALszzynnE>

### 4. Bunga

Bunga merupakan tempat terjadinya perkembangbiakan secara generatif pada tumbuhan. Berfungsi sebagai alat perkembangbiakan tumbuhan.



Gambar 2.4 Bunga

<https://kumparan.com/seputar-hobi/cara-bunga-mangga-tidak-rontok-dan-hitam-240UmQHul9Y>

### 5. Buah

Buah merupakan cadangan makanan yang dihasilkan oleh sebuah tanaman yang dapat dinikmati oleh makhluk hidup lain. Buah berfungsi melindungi biji dan membantu penyebaran biji.



Gambar 2.5 Buah

<https://lingsar.lombokbaratkab.go.id/artikel/filosofi-buah-mangga/>

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar adalah proses terjadinya interaksi kemauan manusia dalam berfikir. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pesanan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih baru dan dapat digunakan guru agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dan membantu meningkatkan berbicara siswa ketika sedang membaca sesuatu.

## 2.3 Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul peneliti ini, maka perlu didefenisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya
2. Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar untuk mencapainya tujuan pembelajaran
3. Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar.
4. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.
5. Media *misteri box* adalah sebuah box tertutup berisi bahan ajar yang tidak diketahui isinya oleh siswa
6. Langkah-langkah dalam menggunakan media *mystery box* merupakan cara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan