

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam hidup kita, artinya setiap orang berhak untuk mengenyam pendidikan dan berharap untuk terus berkembang. Pendidikan secara umum berarti suatu proses kehidupan dimana setiap individu berkembang untuk hidup dan melangsungkan kehidupan. Itulah mengapa orang yang berpendidikan sangat penting. Menurut (Suardi et al.,2017:35) “Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam perkembangan peserta didik. Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang berkaitan dengan aspek ekonomi, politik dan sosial lainnya, ketiganya saling mempengaruhi”.

Menurut Undang - Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Suardi et al., 2017:121).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan sehingga dapat merubah seorang peserta didik dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Dalam proses pembelajaran

ditunjang oleh media pembelajaran, dimana media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara antara sumber informasi atau pesan dan informasi atau penerima pesan. Menurut (Abi Hamid et al., 2020) Media dalam proses pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik untuk memperoleh konsep, keterampilan dan kompetensi baru. Media pembelajaran yang tepat akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Menurut Yaumi (2021:7) Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Media pembelajaran tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Media *Fun Thinkers Book*.

Menurut Gordon dalam (Mantika, 2022) menyatakan Media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar mejadi lebih menyenangkan. Sedangkan menurut Maloy dalam (Mantika, 2022) Media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan imajinasi peserta didik, mengatasi rasa bosan peserta didik saat mengikuti pembelajaran, dan penggunaan media ini dirasa sangat praktis.

Hal ini sejalan dengan penelitian Khair (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin” dengan hasil yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Mantika (2022) dengan judul “Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi” dengan kesimpulan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi, diperoleh hasil uji affect size sebesar 0,46 yang menunjukkan bahwa dalam penelitian ini dikategorikan sedang.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan. Media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tematik dibuat agar peserta didik dapat belajar sambil bermain karena peserta didik diajarkan untuk mengamati gambar, menjawab pertanyaan, dan menjodohkan sesuai isi gambar yang diberikan. Kelebihan media *Fun Thinkers Book* yaitu mudah dibawa kemana saja karena ukurannya tidak besar, media ini juga dapat meningkatkan efektifitas peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih

menarik. Namun, kekurangan media ini tidak dapat digunakan tanpa alat peraga, karena media ini seperangkat dengan buku dan alat peraganya.

Sekolah Dasar Negeri Mayangan 2 Kota Probolinggo merupakan salah satu Sekolah Dasar yang bertempat di Mayangan Kota Probolinggo. Berdasarkan observasi awal di SDN Mayangan 2 pada hari Senin tanggal 13 Februari 2023, dengan melakukan wawancara kepada guru kelas III, ada sekitar 40 siswa yang terdiri dari kelas IIIA dan kelas IIIB tersebut diketahui bahwa sebagian peserta didik dikelas menunjukkan minat belajar yang rendah selama proses pembelajaran, peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru dan kebanyakan diam serta sibuk sendiri.

Dari dua kelas tersebut juga terdapat sebagian peserta didik pada saat ulangan masih banyak salah menjawab soal dan hasil belajar siswa belum mencapai standar yang diharapkan sehingga, kemampuan dalam pembelajaran nilai rata-ratanya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Hal ini membuat guru mengulang kembali materi yang telah dipelajarinya agar siswa memahami materi yang disampaikan dan mengadakan remedial untuk menambah nilai peserta didik.

Dari permasalahan di atas guru mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar tidak selalu menggunakan media pembelajaran selain buku pembelajaran dan lingkungan sekitarnya, dalam hal ini terdapat beberapa kendala di antaranya waktu yang terbatas menciptakan media, serta infrastruktur di kelas yang masih kurang mendukung sehingga, pembelajaran kurang bervariasi. Pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran, guru

menyatakan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dimana peserta didik aktif dan antusias dalam pembelajaran sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa diantaranya dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peranan guru sangat penting. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Fun Thinkers Book* untuk tercapainya pembelajaran efektif, minat belajar dan hasil belajar siswa pun diharapkan lebih meningkat. Peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Semester 2 Subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskanlah suatu masalah yaitu :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap minat belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo?

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis dalam penelitian ini dapat dikemukakan menjadi dua hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol :

- H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap minat belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.
- H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.

2. Hipotesis Alternatif :

- H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap minat belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.
- H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap minat belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada subtema 2 Perubahan Energi di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo.

E. Definisi Operasional

Untuk memperjelas maksud judul dan ruang lingkup penelitian ini, maka ditegaskan secara operasional sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media yang menyenangkan saat pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif dan tertarik untuk belajar.
2. *Fun Thinkers Book* adalah media belajar berupa buku yang dikemas secara menarik agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, *Fun Thinkers Book* merupakan media yang menyajikan suatu pembelajaran melalui permainan yang dirancang berdasarkan tujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Minat belajar adalah suatu bentuk aktivitas yang menunjukkan minat dan rasa suka. Dalam penelitian ini, minat belajar siswa diukur dengan menggunakan media pembelajaran untuk menunjukkan minat belajar siswa yang cenderung merasa tertarik dan senang selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang dapat diukur dengan menggunakan tes yang terstruktur secara sistematis seperti tes tertulis, lisan dan kemampuan. Hasil belajar dalam penelitian ini dapat menentukan bagaimana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang berhasil dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa tersebut juga dapat menentukan apakah kondisi belajar yang diciptakan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.