

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Secara lebih khusus, menurut Arsyad dalam (Hasan, 2021:27) Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah pengantar informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar.

Menurut Latuheru dalam (Hasan, 2021:28) Media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Sedangkan Aqib dalam (Hasan, 2021:28) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar

sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

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 siswa dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.

Dengan demikian, 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 siswa dapat aktif dan tertarik untuk belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam (Elisa, 2016) Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan serta meningkatkan hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara siswa dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Dengan demikian, media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa maupun guru saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai upaya bagi guru untuk menciptakan iklim belajar yang semangat dan menyenangkan serta dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan klasifikasinya sendiri. Secara umum, jenis media pembelajaran yang digunakan disekolah terdapat tiga jenis diantaranya:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang menggunakan indera penglihatan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Contoh: media cetak, seperti gambar, buku, modul, jurnal, poster, dan peta, dan media realitas alam sekitar.

- 2) Media audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran. Pesan atau informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan sedangkan pesan nonverbal dalam bentuk musik, dan bunyi tiruan.
- 3) Media audio-visual, merupakan jenis media pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses pembelajaran. Pesan yang disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Contohnya film, program TV dan Video.

2. Media *Fun Thinkers Book*

a. Pengertian Media *Fun Thinkers Book*

Menurut Gordon dalam (Mantika, 2022) Media *Fun Thinkers Book* yaitu 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 siswa, mengatasi rasa bosan siswa saat mengikuti pembelajaran, dan penggunaan media ini dirasa sangat praktis. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Simona dalam (Anjani et al., 2020) menyatakan bahwa *Fun Thinkers Book* merupakan sebuah media bermain sambil belajar. Permainan dilakukan dengan mencari pasangan gambar menurut intruksi permainan, setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat mengecek jawaban menurut kunci jawaban.

Dengan demikian, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* merupakan sebuah permainan yang menciptakan kegiatan belajar lebih menyenangkan. Media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran dibuat agar siswa dapat belajar sambil bermain karena siswa diajarkan untuk mengamati gambar, menjawab pertanyaan, dan menjodohkan sesuai isi gambar yang diberikan. Penggunaan media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam memahami, mengkomunikasikan, menerapkan, serta memecahkan masalah terkait dengan materi yang diajarkan.

b. Manfaat Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Menurut Nuansa dalam (Arsyah, 2021) Manfaat media *Fun Thinkers Book* yaitu siswa dibekali dengan kemampuan belajar ketelitian, kerja kelompok, dan konsentrasi dalam melakukan aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian, siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran dan dapat berpikir dengan mudah sekaligus menyenangkan.

c. Keunggulan dan Kelemahan *Fun Thinkers Book*

1) Keunggulan *Fun Thinkers Book*

Keunggulan media *Fun Thinkers Book* ini terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kemanapun, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar. Media *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, mempersingkat waktu

dalam pembelajaran, siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan saling bekerja sama dengan temannya, pembelajaran terstruktur dan terencana sehingga tidak membosankan.

2) Kelemahan *Fun Thinkers Book*

Kelemahan media *Fun Thinkers Book* ini hanya dapat digunakan dalam pengajaran materi yang sama, berfokus terlalu banyak pada teori dan konsep, hanya berisi beberapa pembelajaran, dan media ini juga tidak dapat digunakan tanpa alat bantu mengajar.

3. Materi Pembelajaran

a. Subtema Perubahan Energi

Pada pembelajaran tematik di kelas III semester 2 tahun ajaran 2022/2023 terdapat 4 tema yaitu : Tema 5 (Cuaca), Tema 6 (Energi dan Perubahannya), Tema 7 (Perkembangan Teknologi), dan Tema 8 (Praja Muda Karana). Penelitian yang akan dilakukan terfokus pada Tema 6 Subtema 2 Perubahan Energi yang mencakup pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn. Ketiga pelajaran ini digabungkan menjadi satu kesatuan yang dijelaskan dalam Media Fun Thinkers Book untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Adapun kompetensi dasar dalam subtema perubahan energi yakni sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar

MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
PPKn	1.2 Menerima amanah hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari. 2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

MATA PELAJARAN	KOMPETENSI DASAR
	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
Bahasa Indonesia	3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 4.2 Menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
Matematika	3.6 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung. 4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.

Sumber: Buku guru kelas 3 Edisi Revisi 2018

4. Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu. Menurut Slameto dalam (Ananda & Hayati, 2020:140) Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Ekspresi minat dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan individu menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, atau melalui partisipasi atau keikutsertaannya dalam suatu aktivitas.

Menurut Sabri dalam (Ananda & Hayati, 2020:140) menjelaskan bahwa minat diartikan sebagai kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Dalam hal ini, minat erat kaitannya dengan perasaan senang atau terjadi karena

sikap senang kepada sesuatu. Orang yang minat kepada sesuatu artinya orang tersebut senang kepada sesuatu.

Dari pendapat para ahli mengenai pengertian minat, dapat disimpulkan bahwa “Minat belajar adalah rasa senang, tertarik dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya”. Dengan demikian, minat belajar timbul melalui pengetahuan dan informasi yang disertai dengan rasa senang dan menimbulkan perhatian serta hasrat dan keinginan untuk melakukannya.

b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Menurut Ananda dan Hayati (2020:145) Minat merupakan fenomena psikis yang tidak dapat dipaksakan, namun hal ini dapat ditumbuhkan. Minat seseorang terhadap sesuatu dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun faktor internal. Faktor internal yaitu faktor yang dapat menstimulus semua potensi peserta didik pada masa sekolah dan sangat mempengaruhi perkembangan minat siswa. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa menurut Slameto dalam (Ananda & Hayati, 2020:145), diantaranya :

- 1) Faktor Internal adalah sesuatu yang mempengaruhi minat belajar siswa yang datangnya dari dalam diri, seperti faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan.

2) Faktor Eksternal adalah sesuatu yang mempengaruhi minat belajar siswa yang datangnya dari luar diri, seperti faktor keluarga, faktor masyarakat dan faktor sekolah.

c. Upaya membangkitkan minat belajar

Minat belajar siswa merupakan salah satu hasil belajar dan sekaligus faktor yang mendukung proses belajar. Guru sebagai fasilitator dalam upaya membantu peserta didik untuk membangkitkan minat belajar dengan berbagai cara yang efektif. Minat dapat dilihat dari pernyataan suka atau tidak suka terhadap suatu objek tertentu, namun dapat juga ditunjuk melalui partisipasi aktif dalam suatu aktivitas. Siswa yang berminat terhadap suatu onjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati. Dengan adanya minat yang tinggi diharapkan siswa yang dapat berkonsentrasi terhadap proses ataupun berbagai aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, Susanto dalam (Ananda & Hayati, 2020:148) menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan minat dan perhatian dalam praktek pendidikan dan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai upaya sebagai berikut :

1) Memusatkan siswa kepada materi pelajaran yang sedang dipelajari, dengan mengajak siswa untuk berperan aktif dalam setiap tugas yang diberikan.

- 2) Menghindari sesuatu yang dapat mengganggu perhatian siswa, seperti suasana yang tidak tenang.
- 3) Bahan pelajaran akan menarik perhatian siswa, jika disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kegiatan yang sesuai dengan kehidupan siswa.
- 4) Menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi.
- 5) Menghubungkan materi pelajaran dengan pengetahuan yang dimiliki.
- 6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan penyesuaian diri.
- 7) Mengusahakan supaya siswa tidak lelah dalam melakukan sesuatu sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran.

5. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan faktor terpenting dalam pendidikan, yang secara umum hasil belajar selalu dipandang sebagai perwujudan nilai yang diperoleh seorang siswa melalui proses pembelajaran. Menurut Nurmawati dalam (Ananda & Hayati, 2020:48) Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang di tempuhnya. Sedangkan, Kunandar dalam (Ananda & Hayati, 2020:49) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian,

hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik itu sendiri untuk menghasilkan perubahan setelah menerima pengalaman belajar dimana kemampuan tersebut dapat diamati dan diukur melalui ranah kognitif, afektif dan psikomotor. 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.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Kualitas proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Slameto dalam (Tampubolon, 2014:142) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor yang ada dalam diri peserta didik (faktor internal) meliputi faktor jasmani dan psikologi, dan faktor yang ada diluar diri peserta didik (faktor eksternal) meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri dalam mencapai tujuan belajar. Faktor internal terdiri atas unsur jasmaniah (fisiologis) dan rohaniah (psikologis).

Unsur jasmaniah yaitu kondisi fisik dan kondisi dari organ-organ khusus terutama pancaindra.

Fisik dalam keadaan lelah juga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif dan semangat belajar. Belajar akan terjadi dengan optimal jika keadaan fisik yang sehat. Sedangkan panca indra adalah tempat masuknya pesan ke dalam sensory register, kuat lemahnya kemampuan panca indra akan mempengaruhi atau menentukan kuat tidaknya pesan yang masuk ke dalam sensory register dan pengolahan arus informasi dalam sistem memori. Selanjutnya, unsur psikologis yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, namun yang paling menonjol diantaranya yaitu tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang ada dilingkungan diri peserta didik yang meliputi lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar dikelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya.

Faktor lingkungan keluarga yaitu faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, dimana didalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi

anak tersebut dan yang lainnya. Sedangkan, faktor lingkungan masyarakat merupakan faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, jika lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar peserta didik.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk menunjang pelaksanaan penelitian ini, berikut disajikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

Tabel 2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

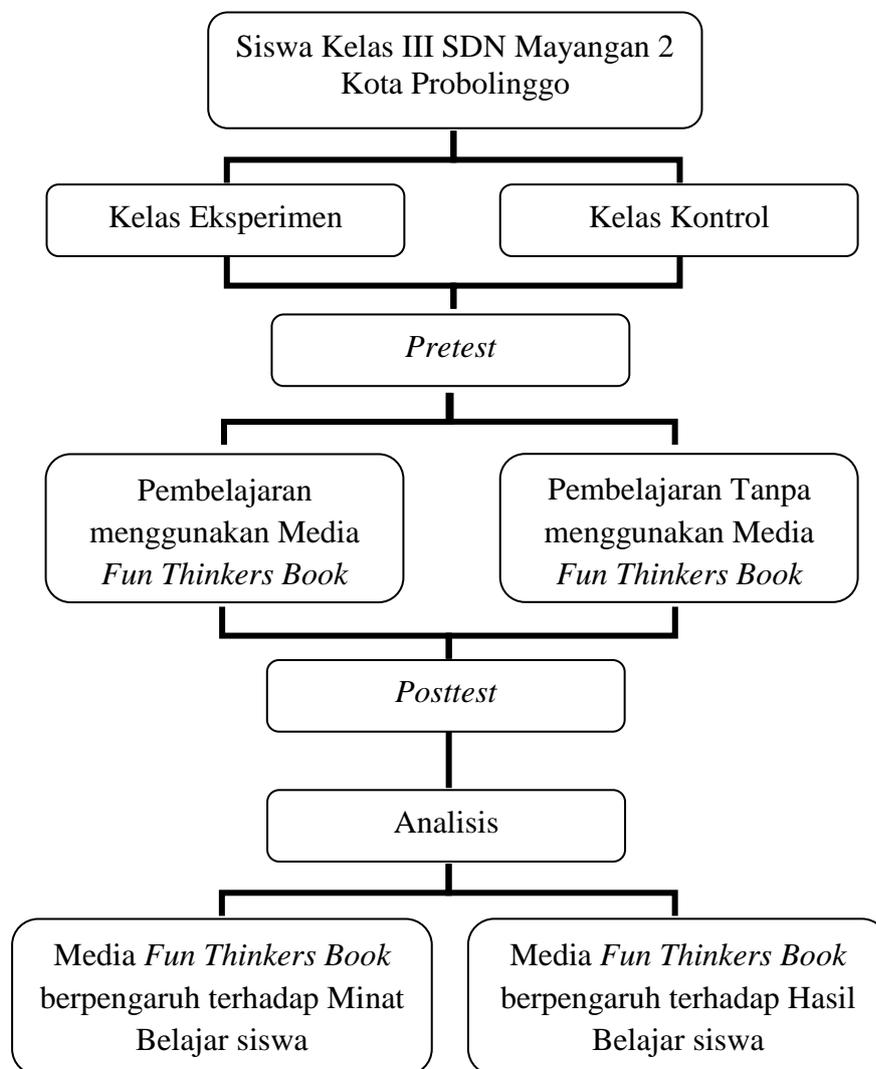
No.	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun	Variabel	Populasi Dan Sampel	Hasil Penelitian
1.	Efa Putri Mantika, Pengaruh <i>Media Fun Thinkers Book</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi Mataram, 2022	<i>Fun Thinkers Book</i> , Hasil Belajar.	50 Siswa Kelas IV SDN Inpres Rai Oi.	Terdapat Pengaruh <i>Media Fun Thinkers Book</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV.
2.	Jumadi, Pengaruh <i>Media Fun Thinkers Book</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 1 Di Kelas 2 Sekolah Dasar, 2022	<i>Fun Thinkers Book</i> , Minat Belajar Siswa.	Populasi : Siswa Kelas II SDN Inpres Sai dan Siswa Kelas II SDN Soncoluka Sampel :12 Siswa Kelas II SDN Inpres Sai Dan 12 Siswa Kelas II SDN Soncoluka	Penggunaan <i>Media Fun Thinkers Book</i> berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 2 Tema 8 Subtema Tahun Pelajaran 2021/2022.
3.	A. Nasrul, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju, 2022	<i>Fun Thinkers Book</i> , Hasil Belajar Siswa.	20 Siswa Kelas IV SDN Inpres Salubarana.	Penggunaan <i>Media Fun Thinkers Book</i> Pada Mata Pelajaran IPS Materi <i>Indahnya Keberagaman Dinegriku</i> dapat memberikan pengaruh terhadap Hasil Belajar.

No.	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun	Variabel	Populasi Dan Sampel	Hasil Penelitian
4.	Nur Alfiatin Ni'mah Khair, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Di MIN 5 Kota Banjarmasin, 2020	<i>Fun Thinkers Book</i> , Hasil Belajar Siswa.	52 Siswa Kelas IV Di MIN 5 Kota Banjarmasin.	Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran tematik Tema Indahny Keragaman Di Negeriku Kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin.

Sumber: (Mantika, 2022); (Jumadi, 2022); (Khair, 2020);(Nasrul, 2022)

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan deskripsi teori, kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sesuai dengan variabel yang dibahas. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan model hubungan variabel ganda dengan dua variabel dependen. Model variabel ganda dengan satu variabel independen dan dua dependen. Berikut kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir