

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media dalam proses pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan belajar. Dengan adanya interaksi antara pembelajar dengan media merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Media pembelajaran adalah untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media. Dalam proses belajar mengajar, terdapat media pembelajaran, yang merupakan bagian internal dalam sistem belajar mengajar. Media merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memberikan informasi yang dibutuhkan oleh siswa.

Adanya sebuah media pembelajaran tentunya harus sejalan dengan kondisi dan situasi pembelajaran. Dengan demikian guru diminta untuk mampu merancang, memilih, dan menggunakan media pembelajaran yang sudah ada maupun yang diolah sendiri dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

Banyak sekali media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. Sebagaimana kita ketahui, secara umum penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk membangkitkan semangat dan memotivasi siswa dalam belajar. Mengenai penggunaan media ini, Allah swt, berfirman dalam Q.S Al-‘Alaq ayat 3-5, sebagai berikut.

إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

Ayat tersebut memberi contoh sebagian dari kemurahan-Nya dengan menyatakan bahwa Dia Yang Maha Mulia yang mengajarkan manusia dengan pena, yakni dengan sarana dan usaha mereka, dan Dia juga yang mengajarkan manusia apa yang belum diketahuinya. Maka dari itu kita sudah diberikan kemudahan oleh Allah SWT dalam belajar.

Dari uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa tiga ayat dari surah al-a'laq menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah SWT dalam proses belajar mengajar. Pertama melalui pena (tulisan) dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat.¹ Jadi kesimpulannya, Allah sudah memberi tahu bahwa penggunaan media itu memang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Mengingat pentingnya media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien, maka guru perlu usaha, pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar, oleh karena itu keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar sangat diperlukan. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar dan dapat membantu memperlancar proses belajar. Akan tetapi kenyataan yang ada dilapangan, media pembelajaran masih sering terabaikan dan tidak digunakan dengan baik dengan berbagai alasan, misalnya: minimnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari

¹M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, (Jakarta: Lentera hati, 2002), h.463-464.

media yang cocok, dan tidak adanya biaya untuk membuat media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menyenangkan di sekolah, melalui media tersebut peserta didik dapat termotivasi dalam belajar.

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.² Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar tematik lebih menyenangkan.

Media *Fun Thinkers Book* seperti sebuah ensiklopedia modern untuk peserta didik. Media tersebut sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan tingkat kognitif peserta didik. Media *Fun Thinkers Book* merupakan salah satu media untuk mengembangkan atau memaksimalkan potensi peserta didik dalam kemampuannya belajar. Hal ini senada yang dilakukan oleh Imah Saroh dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SDN Karang Tempel.³

Kelebihan media *Fun Thinkers Book* yaitu mudah dibawa kemana saja karena ukurannya tidak terlalu besar, bisa digunakan untuk pembelajaran

²Emi Sri Kurniawati, "Pengaruh Media Fun Thinkers terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma Sleman", dalam *Jurnal Widia Ortodidaktika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta* Vol. 6 No. 7, 2017, h. 656.

³ Imah Saroh, "Media *Flash Card Fun Thinkers* Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SDN Karang Tempel", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang, 2016, h. 33.

tematik dan mata pelajaran lainnya, meningkatkan efektivitas siswa dan pembelajaran lebih menarik. Namun, kekurangan media ini tidak bisa digunakan tanpa alat peraga. Karna media ini seperangkat dengan buku dan alat peraganya. Hal ini senada yang dilakukan oleh Budi Susila dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media *Fun Thinkers* Pada Siswa Tunarungu Kelas VIII Semester I SMPLB-B YPPALB Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015.⁴

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Kota Banjarmasin merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Negeri yang ada di Kota Banjarmasin yang bertempat di Rantauan Timur. Berdasarkan pada awal peninjauan disekolah ini, peneliti mewawancarai guru kelas IV A dan guru kelas IV B, peneliti mendapatkan informasi bahwa dari 52 siswa yang terdiri dari dua kelas tersebut terdapat 50% kemampuan siswa yang dalam pembelajaran tematik nilainya masih di bawah KKM 70, dan juga beliau mengatakan bahwa sangat jarang menggunakan media ataupun strategi saat proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh pihak sekolah. Sehingga, pembelajaran kurang bervariasi.

Peneliti melakukan observasi di lapangan dalam proses belajar mengajar di kelas, ternyata guru lebih banyak aktif memberikan materi dibandingkan dengan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga sebagian siswa ada yang hanya duduk diam menerima pelajaran, ada beberapa siswa sibuk

⁴Budi Susila, "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui penggunaan Media *Fun Thinkers* Pada Siswa Tunarungu Kelas VIII Semester I SMPLB-B YPPALB Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015", *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2015, h. 18.

sendiri dan ada yang berbicara bersama temannya, Akibatnya, pada saat waktu pertanyaan dalam proses pembelajaran ataupun menjawab soal pada saat ulangan, siswa masih banyak salah dalam menjawab soal dan hasil belajar siswa belum mencapai standar yang diharapkan. hal ini dibuktikan pada nilai rata-rata kelas hasil mengerjakan soal harian masih saja tergolong rendah masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 yang sudah ditetapkan sekolah tersebut.

Upaya untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dapat dilakukan dengan memperbaiki proses pembelajaran. Dalam perbaikan proses pembelajaran, peranan guru sangat penting. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai penggunaan media *Fun Thinkers Book* untuk tercapainya pembelajaran efektif dan hasil belajar siswa pun diharapkan dapat lebih meningkat. Peneliti tertarik mengadakan penelitian 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”**.

B. Definisi Operasional

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

1. Pengaruh dapat diartikan sebagai daya yang ada atau timbul dari sesuatu (benda atau orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan,

atau perbuatan seseorang.⁵ Pengaruh yang dimaksud peneliti disini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar.

2. Penggunaan. Kata dasar dari penggunaan adalah guna yang artinya faedah, manfaat, atau fungsi. Sedangkan penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu atau pemakaian.⁶ Penggunaan yang dimaksud peneliti disini adalah kegiatan guru menggunakan atau memanfaatkan berbagai macam media dalam proses pembelajaran, meliputi jenis media yang tersedia, jenis media yang digunakan, langkah-langkah dalam penggunaan media dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media pada pembelajaran tematik.
3. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyebar informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.⁷ Media yang dimaksud peneliti disini adalah alat untuk mempercepat serta memperjelas pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran tematik yakni media *Fun Thinkers Book*.

⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), edisi ketiga, h.849.

⁶Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), h.42.

⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.121.

4. *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan⁸. Media *Fun Thinkers Book* yang di maksud peneliti disini adalah media yang menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan pembelajaran tematik tema indahny keragaman di Negerikulebih menyenangkan.
5. Hasil Belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.⁹ Hasil belajar yang dimaksud peneliti di sini adalah kemampuan penguasaan konsep yang dimiliki peserta didik setelah proses belajar yang dilakukan dan dapat di ukur dari indikator hasil belajar kognitif yang telah dijabarkan dari kompetensi dasar melalui tes.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV dengan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin?

⁸Emi Sri Kurniawati, "Pengaruh Media Fun Thinkers terhadap Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma Sleman", dalam *Jurnal Widia Ortodidaktika Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta* Vol. 6 No. 7, 2017, h. 656.

⁹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 2009), h. 22.

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV dengan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada temaindahny keragaman di negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari dalam pemilihan judul seperti yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik dan materi yang diajarkan hanya mengikuti wacana yang ada.
2. Memotivasi siswa dengan menggunakan media buku pemikiran yang menyenangkan di kelas IV MIN 5 Kota Banjarmasin.

F. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna:

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berkaitan dengan media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar pada pembelajaran tematik sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Melalui media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik, yaitu media *Fun Thinkers Book*.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

d. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan untuk mendukung penelitian-penelitian sejenis dalam menggunakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terhadap bahan-bahan pustaka baik itu bersifat konseptual atau yang memuat hasil penelitian terdahulu terkait masalah yang akan diteliti. Di dalam beberapa karya ilmiah banyak pembahasan tentang media *Fun Thinkers Book* yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nova Budhiarti, 2014. Dalam skripsinya yang berjudul (Pengaruh Penggunaan Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini) Penelitian Kuasi Eksperimen di TK Islam Terpadu Senyum Ananda Bandung. Hasil yang dilakukan Nova Budhiarti menyebutkan bahwa adanya peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak usia dini dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Perbedaan dengan penelitian Nova Budhiarti adalah peneliti ini materi Bahasa Inggris, sedangkan yang peneliti angkat mengenai materi pembelajaran tematik tema indah nya keragaman di negeriku di Kelas IV dan menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hazimah Asri, Ria Novianti, Dewi Risma. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau. Dengan jurnalnya yang berjudul (Pengaruh Media *Fun Thinker* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun di TK Pembina Pekanbaru). Perbedaan penelitian Hazimah Asri, Ria Novianti, Dewi Risma adalah peneliti ini meneliti di jenjang TK, sedangkan peneliti angkat di jenjang MI.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Emi Sri Kurniawati. Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017. Dengan jurnalnya yang berjudul (Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman). Perbedaan Penelitian Emi Sri Kurniawati adalah peneliti ini yang difokuskan pada masalah penguasaan kosakata Bahasa Inggris, sedangkan peneliti memfokuskan pada hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsi bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang media pembelajaran dan mampu melaksanakannya dalam pembelajaran tematik.
- b. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia relatif sama.
- c. Pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin.

H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema indahny keragaman di negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini secara garis besar terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab I pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis, serta sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, yaitu terdiri dari pengertian media pembelajaran, peran media pembelajaran, tujuan penggunaan media pembelajaran, jenis media pembelajaran, pengertian media *Fun Thinkers*, karakteristik media *Fun Thinkers*, langkah-langkah menggunakan media *Fun Thinkers Book*, kelebihan media *Fun Thinkers Book*, Kekurangan Media *Fun Thinkers Book*, pengertian pembelajaran tematik, tujuan pembelajaran tematik, fungsi pembelajaran tematik, karakteristik pembelajaran tematik, kelebihan dan keterbatasan pembelajaran tematik, pengertian hasil belajar, dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Bab III metode penelitian, yaitu yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, langkah-langkah skenario pembelajaran, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian, yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar siswa, uji beda hasil belajar siswa, serta analisis dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, yang terdiri dari simpulan dan saran.