

MILIK PERPUSTAKAAN
UNISMUH MAKASSAR

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK* TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD INPRES SALUBARANA KECAMATAN SAMPAGA KABUPATEN MAMUJU



SKRIPSI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR LEMBAGA PERPUSTAKAAN & PENERBITAN	
Tgl. Terima	15/08/2022
Nomor Surat	-
Jumlah exp.	1 Exp
Marga	Sumbangan Alumni
Nomor Induk	-
No. klasifikasi	R/0170/P550/2200
	A-NA
	P

Oleh

A. Nasrul
NIM 105401122818

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **A. NASRUL**, NIM **105401122818** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **450** Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 18 Dzulhijjah 1443 H/19 Juli 2022 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu 19 Juli 2022.

Makassar, 18 Dzulhijjah 1443 H

19 Juli 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji
 1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.
 2. Rubianto, S.Pd., M.Pd.
 3. Dr. Idawati, M.Pd.
 4. Dr. H. M. Basri, M.Si.

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju.**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **A. Nasrul**

NIM : **105401122813**

Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 30 Juni 2022

Disetujui oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Idawati, M.Pd.

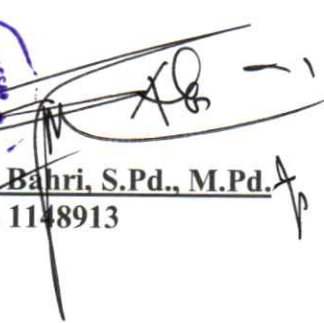

Dr. H. M. Basri, M.Si.

Diketahui:

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602


Altem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : A. Nasrul

Nim : 105401122818

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres

Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan

A. Nasrul

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : A. Nasrul

Nim : 105401122818

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2022

Yang Membuat Pernyataan

A. Nasrul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : A.Nasrul
NIM : 105401122818
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	10 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 6 Juli 2022
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursinah, S.Hum..M.I.P
NBM. 964 591

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*Jangan kau merasa diri mu bodoh,
maka kalahkanlah dengan rajin*



Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, sahabatku, dan seperjuangku di PGSD 2018.
Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan
menjadi kenyataan.

ABSTRAK

A. NASRUL, 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju Pembimbing I Idawati dan Pembimbing II H. M. Basri.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS siswa di kelas VI SD Inpres Salubarana masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Inpres Salubarana.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk pre-experimental. *Design one group pretest-posttest design* Design yang menggunakan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan *fun thinkers book*. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media *fun thinkers book*, dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Inpres Salubarana dan sampel tes hasil belajar IPS dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t untuk menguji pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar siswa.

Data hasil penelitian diperoleh sebelum diberikan perlakuan skor rata-rata adalah 49,75 sedangkan setelah diberikan perlakuan skor rata-rata meningkat menjadi 82,25, hasil uji hipotesis menunjukkan *Posttest Hasil Belajar IPS* dengan nilai t_{hitung} sebesar $3,701 > t_{tabel} 1,729$. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian berbunyi "Ada Pengaruh penggunaan media *fun thinkers book* (papan kantong pintar) terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas IV SD Inpres Salubarana, Kecamatan Sampaga, Kabupaten Mmamuju" dinyatakan diterima. Hal ini berarti penggunaan media *fun thinkers book* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju.

Kata kunci : Media *fun thinkers book* dan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Allah maha Penyang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Penulis menyadari bahwa segala hal dalam proses penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa memberikan masukan, nasihat serta motivasi yang tiada hentinya. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu kelancaran proses penyusunan skripsi.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua A. Sumail dan Hj Nasrianti yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya, penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada bapak Dr. Idawati, M.Pd, dan Dr. H. M. Basri M.Si, pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada; bapak Prof. H. Ambo Assc, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar., Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar., dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SD Inpres Salubarana, yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabatku yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, teman-teman terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENITIA UJIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
SURAT PERNYATAAN	vi
SURAT PERJANJIAN	vii
SURAT PLAGIASI	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian teori.....	8
B. Kerangka Pikir	29
C. Hasil Penelitian Relevan.....	31
D. Hipotesis Penelitian.....	33

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Desain Media Fun Thinkers Book	21
Gambar 2.2 Kerangka Pikir	32
Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Siswa kelas Eksperime.....	56
Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen	59



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Pedoman Pengumpulan Data
- Lampiran 3. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa
- Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kelas Eksperimen
- Lampiran 5. Soal Pre-Test Dan Post-Test
- Lampiran 6. Analisis data kelas eksperimen
- Lampiran 7. Nilai Kelas Eksperimen
- Lampiran 8. Kunci Jawaban Soal Pre-Test Dan Post-Test
- Lampiran 9. Materi Pembelajaran
- Lampiran 10. Uji Normalitas Nilai Pretest Dan Postest Kelas Eksperimen
- Lampiran 11. Uji-T Nilai Postest Dan Pretest Kelas Eksperimen
- Lampiran 12. Dokumentasi
- Lampiran 13. Surat Bebas Plagiat



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 (UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.

Media dalam proses pembelajaran merangsang kegiatan belajar. Interaksi antara pembelajaran dan media merupakan bentuk nyata dari perilaku belajar. Media pembelajaran adalah untuk memudahkan murid dalam mempelajari konsep-konsep materi dalam pembelajaran mata pelajaran, sehingga diperlukan media. Dalam proses belajar mengajar terdapat media pembelajaran yang merupakan bagian internal dari sistem belajar mengajar. Media adalah alat yang

digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memberikan informasi yang dibutuhkan murid.

Keberadaan media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang, memilih dan menggunakan media pembelajaran yang ada dan mengolahnya sendiri, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan benar.

Ada banyak media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti yang kita ketahui bersama, secara umum penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar murid, yang memang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Mengingat pentingnya media pembelajaran, agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, guru membutuhkan kerja keras, pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Untuk mempelajari pengetahuan profesional kita telah diketahui bahwa peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting dan dapat membantu memperlancar proses pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan, media pembelajaran masih sering diabaikan dan digunakan secara tidak tepat karena berbagai alasan, seperti kurangnya waktu untuk mempersiapkan pengajaran, kesulitan menemukan media yang tepat dan jadikan media pembelajaran tanpa biaya. Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam proses pembelajaran, sekolah membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga murid dapat termotivasi untuk belajar.

Guru sebagai penyampai informasi atau pesan dapat menimbulkan berbagai permasalahan terutama dalam upaya memusatkan perhatian murid dan ketepatan pesan yang semula ingin disampaikan, sehingga sering kali terjadi salah penafsiran oleh murid terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Tentu saja pada akhirnya hal ini juga akan berdampak terhadap hasil belajar murid menjadi tidak seperti yang diharapkan oleh guru itu sendiri. Sering kali ditemukan berbagai hambatan dalam proses pembelajaran dikarenakan kurang tepatnya atau bahkan tidak digunakannya media dalam pembelajaran. Untuk itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang optimal agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.

Observasi awal dilakukan pada tanggal 10 Januari 2022 di SD Inpres Salubarana bahwa guru wali kelas IV menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode yang menarik, namun saat pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan kurang berjalan optimal dengan adanya murid yang sering bertanya ulang tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Murid kelas IV di SD Inpres Salubarana pada saat pembelajaran berlangsung selama ini sering mengantuk dan kurang bersemangat apabila pembelajaran yang dilakukan hanya dengan buku-buku yang berupa tulisan tulisan saja tanpa adanya objek yang merangsang semangat belajar murid yang disesuaikan dengan materi yang diterima, dalam mengikuti pembelajaran kurangnya perhatian murid dalam proses pembelajaran, hal ini terjadi ketika guru menjelaskan materi pelajaran, murid lebih asyik dengan aktifitasnya sendiri seperti menggambar di buku tulis, dan mengobrol dengan teman dan bermain saat

proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik, hal ini terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi, kurangnya semangat belajar pada murid, hal ini terlihat ketika pembelajaran murid merasa ngantuk dan kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran dari guru.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi di lapangan dapat dilihat pada kondisi di lapangan bahwa berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPS SD kelas IV terdapat keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovasi, sehingga pembelajaran dipandang kurang menarik dan menyenangkan, sedangkan kondisi ideal yang diharapkan yaitu adanya inovasi dalam pembuatan media yang membuat pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan bagi murid.

Hasil belajar murid di SD rupanya memerlukan media dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS, karena kadang murid menganggap bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan/monoton dan sulit untuk dipahami, pelajaran IPS itu hanya belajar mencatat dan mendengarkan guru menjelaskan saja sehingga murid bosan dengan materi yang mereka pelajari saat ini. Cara untuk mengubah pembelajarannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan murid agar tidak menganggap bahwa pelajaran IPS itu membosankan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Media menampilkan permainan dengan buku dan bingkai visual untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik.

Agar murid mendapat hasil yang diharapkan, maka guru dapat memperkenalkan pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi berpusat pada murid sementara guru hanya sebagai fasilitator saja. Dengan melibatkan murid dalam setiap kegiatan dan memberi rasa nyaman pada murid, sehingga mereka tidak jenuh dalam pembelajaran dan hasil belajar murid dapat ditingkatkan.

Peneliti pada khususnya dan tenaga kependidikan pada umumnya sebagai calon guru yang akan masuk dalam sistem pendidikan, harus menciptakan ide-ide pembelajaran yang menarik sebagai upaya meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar murid. Antara lain dengan menciptakan variasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media-media pembelajaran yang baru di sekolah tersebut

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitipun menawarkan media yang tepat dalam pembelajaran IPS media pembelajaran *fun thinkers book* adalah media menampilkan permainan dengan buku dan bingkai visual untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, media ini juga dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya. Adapun kelebihan media *fun thinkers book* adalah mudah dibawa kemana-mana, karena tidak terlalu besar dan dapat digunakan untuk pembelajaran Tematik dan mata pelajaran lainnya meningkatkan efisiensi murid dan membuat pembelajaran lebih menarik. Namun, kekurangan media ini tidak dapat digunakan tanpa alat peraga. Media ini berupa kumpulan buku dan alat peraga. Hal ini sesuai dengan penelitian Budi Susila dalam penelitiannya yang berjudul "Meningkatkan kosakata IPS bagi murid tunarungu semester VIII SMPLB-B YPPALB Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015" oleh Budi Susila.

Berdasarkan uraian, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hasil belajar murid menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book* pada pembelajaran IPS. Dengan demikian peneliti mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *fun thinkers book* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *fun thinkers book* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Secara Teoretis

Dapat memberikan masukan berupa konsep-konsep, sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi murid

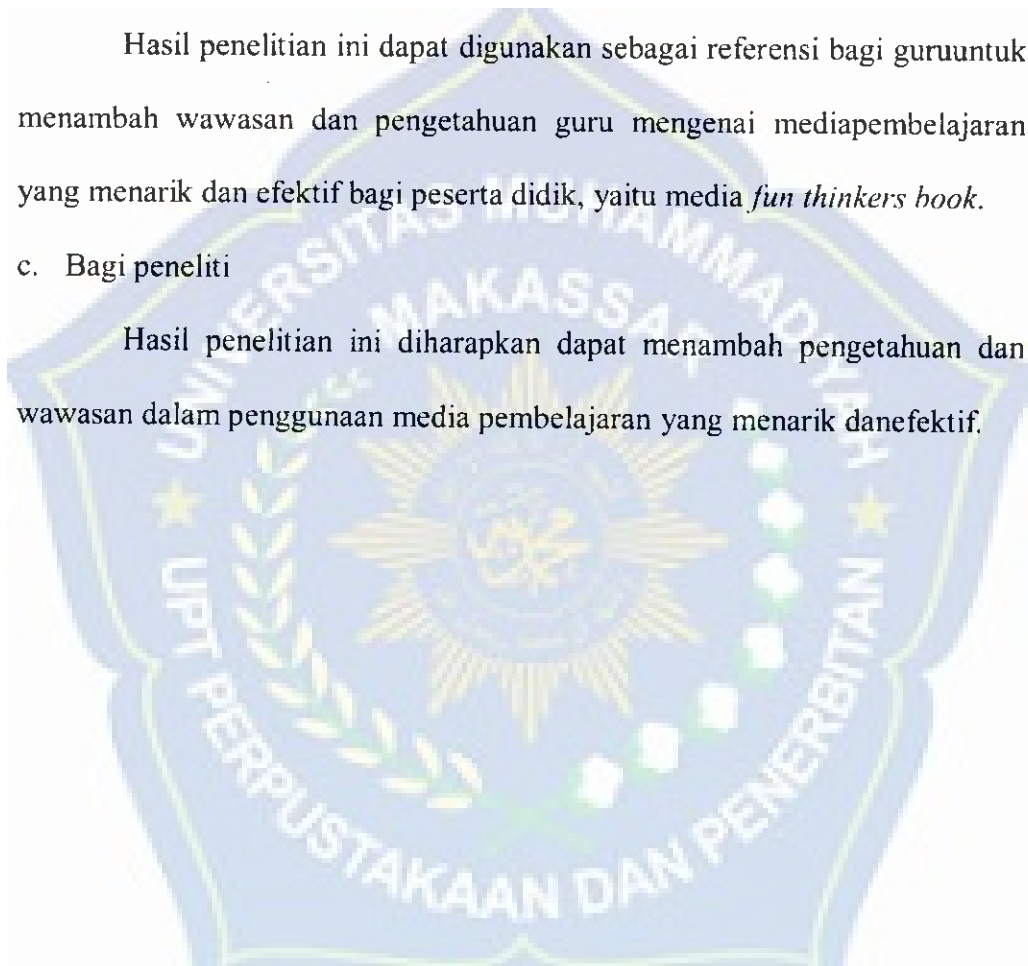
Melalui media pembelajaran *fun thinkers book* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, membantu peserta didik dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

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.





BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

a. Pengertian pembelajaran IPS

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikenal di Indonesia sejak tahun 1970 sebagai salah satu nama mata pelajaran pada pendidikan dasar hingga nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*".

Pembelajaran IPS disekolah dasar yaitu agar murid memiliki kemampuan antara lain: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, mempunyai rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya, tidak terkecuali mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk SD memiliki jumlah karakteristik tertentu, yang antara lain seperti berikut: IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial antara lain: Sosiologi, Geografi, Ekonomi Dan Sejarah. Materi bagian IPS terdiri atas sejumlah konsep, prinsip dan tema yang berkenaan dengan hakekat kehidupan manusia sebagai makhluk sosial.

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Keberadaan murid dengan status dan kondisi sosial yang berbeda-beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi yang didapatkan murid di sekolah dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika murid berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang. IPS berperan penting dalam pendidikan di SD karena sifat sosial yang ditularkan melalui materi-materi tentang kehidupan bermasyarakat.

b. Hakikat Ilmu pengetahuan sosial

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan Somantri dalam Sapriya (2009:11). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran hasil perpaduan ilmu-ilmu sosial.

Trianto (2010:173) mengemukakan bahwa pendidikan IPS bertujuan untuk mempersiapkan murid menjadi warga negara yang baik dalam

kehidupannya di masyarakat. IPS juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan murid menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap soal yang dihadapi.

Senada dengan pendapat diatas kosasi dalam buku Trianto (2010:173) menjelaskan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial membantu murid dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga akan menjadikan semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.

Selain pendapat diatas, Supardi (2011:185) mengemukakan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mengembangkan murid agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan ketrampilan mengatasi setiap masalah terjadi sehari-hari dikehidupannya..

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut KBBI, media dapat di artikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, flim, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan dan sebagainya). Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Penegrtian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Pengertian media pembelajaran menurut Azhar (2011:15) adalah alat bantu pada mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan murid yang dapat merangsang murid untuk belajar.

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, secara umum dapat dibagi menjadi beberapa jenis: Satrianawati (2018:10). Media visual: media yang bisa dilihat. Media ini mengandalakan indera pengelihatian. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempe, poster, majalah, buku, miniature, alat peraga dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala aspek yang dapat membatu dan menarik perhatian, minat serta perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan media juga dapat digunakan menyalurkan pesan serta. Media secara umum dibagi menjadi 4 yaitu visual (dengan cara melihat atau mengamati), audio (dengan cara mendengar), fun thinkers book (mendengar dan melihat/mengamati) dan multimedia.

b. Landasan penggunaan media pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain yaitu landasan filosofis, psikologis, teknologis dan empiris.

1) Landasan *filosofis*

Dengan adanya berbagai media pembelajaran justru murid dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan demikian murid dihargai harkat kemanusiaanya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

2) Landasan *psikologis*

Dalam pemilihan media, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan dalam proses belajar-mengajar, memahami makna serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Maksud tersebut perlu diadakan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya. Bahan pembelajaran yang diajarkan disesuaikan dengan pengalaman murid. Kajian psikologis bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan continuum konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran.

3) Landasan *teknologis*

Teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan,

mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

4) Landasan *empiris*

Murid akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Murid yang memilih tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara murid yang memilih tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan murid dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai Cahyadi (2019: 45). Jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya: radio, kaset audio, MP3.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*soft ware*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan murid untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: film bersuara, video, *televise*, *sound slide*.

4) Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsure media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5) Media Realita

Media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, specimen, herbarium dll.

d. Fungsi media

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah *fun thinkers book aids* (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”.

Levie & Lents (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian murid untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran murid tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan murid ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual

dapat menggugah emosi dan sikap murid, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu murid yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para murid atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan memperngaruhi sikap, nilai, dan emosi.

- b. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok murid. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para murid bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari murid hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.
- c. Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan murid baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang murid.

Sementara itu menurut Rasyad (1999) dalam bukunya, mengungkapkan bahwa fungsi dari media pendidikan adalah :

- 1) Membantu memperjelas pokok bahasan yang disampaikan
- 2) Membantu guru memimpin diskusi
- 3) Membantu meringankan peranan guru
- 4) Membantu merangsang peserta didik berdialog dengan dirinya sendiri
- 5) Membantu mendorong peserta didik aktif belajar

- 6) Memudahkan guru mengatasi masalah ruang dan waktu
- 7) Memberi pengalaman nyata kepada peserta didik
- 8) Memberikan perangsang dan pengalaman yang sama kepada seluruh pesertadidik

c. Manfaat Media

Banyak ahli mengemukakan pendapatnya tentang manfaat media. Diantaranya Sudjana & Rivai (2002:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar murid, yaitu dengan media pengajaran akan menjadi lebih menarik dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi murid. Sedangkan menurut Kemp & Dayton (1985 : 3-4), manfaat media adalah dengan media pengajaran akan lebih menarik dan lebih interaktif, dapat mempersingkat waktu dan pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.

Sementara itu Hamalik (1994:12) berpendapat bahwa manfaat media pendidikan adalah dengan media dapat mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian murid, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, dan dapat memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media adalah :

- a. Media dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan sikap positif

terhadap apa yang murid pelajari.

- b. Media dapat membuat pelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas, menarik, dan interaktif.
- c. Dengan media dapat membuat suasana belajar jadi tidak membosankan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Media dapat memberikan pengalaman yang lebih kepada murid melalui banyaknya kegiatan belajar yang dilakukan sehingga pelajaran yang disampaikan menjadi lebih berkualitas.

3. *Media fun thinkers book*

a. Pengertian *media fun thinkers book*

Fun thinkers book adalah buku berpikir yang menyenangkan, sebuah media berbentuk buku yang terbuat dari kayu lapis yang dikemas dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. Konten media *fun thinker book* adalah kuis dan permainan yang menyenangkan untuk membuat belajar menjadi menyenangkan, dan media berisi materi berdasarkan topik yang diajarkan.

Media pembelajaran *fun thinkers book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, Gordon (2013) dalam Kurniawati (2017). *Fun thinkers* adalah salah satu media pembelajaran dari sebuah perusahaan khusus dibidang penciptaan media-media pembelajaran inovatif, yaitu *Groiler* yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895.

Fun thinkers book merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari buku dan bingkai yang dikemas untuk menciptakan

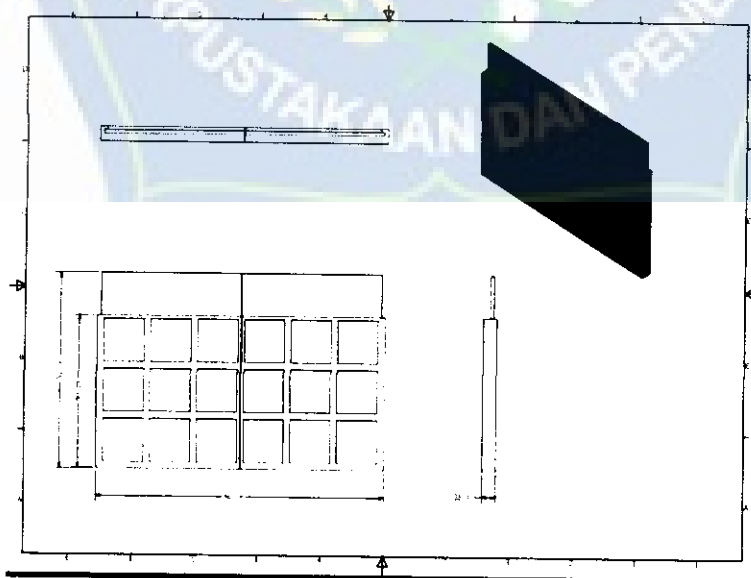
kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Simona (2016) *fun thinkers book* merupakan sebuah media bermain sambil belajar. Permainan dilakukan dengan mencari pasangan gambar menurut instruksi permainan, setelah menyelesaikan permainan, pemain dapat mengecek jawaban menurut kunci jawaban. Konsep dari permainan *fun thinkers book* adalah belajar sambil bermain. Soal yang digunakan pada *fun thinkers book* tergolong mudah dan cocok dengan usia anak-anak.

b. Manfaat media *fun thinkers book*

Manfaat dari media *fun thinker book* adalah murid dibekali dengan ketelitian, kerja kelompok, dan fokus untuk melakukan aktivitas bermain game sambil belajar. Sehingga murid tidak akan bosan dalam proses pembelajaran, dan murid dapat berpikir dengan mudah dan gembira.

c. Desain media *fun thinkers book*

Gambar 2.1 Desain media *fun thinkers book*



Media *fun thinkers book* menggunakan bahan dasar desain triplek 40 cm 40 cm, dan isi media memuat berbagai topik yang akan dibahas dalam tema keindahan keberagaman di negara kita.

Pada media *Fun thinkers book* berbentuk kotak persegi, seperti buku memiliki 2 sisi kiri dan kanan, dimana setiap sisinya berbentuk kotak persegi yang berisi mata pelajaran yang akan dihubungkan dengan sisi kanan. . Selain itu terdapat permainan puzzle di balik media *Fun Thinker Book* yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

- d. Langkah-langkah pembelajaran melalui media *fun thinkers book*
1. murid dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 5 murid.
 2. Mintalah murid untuk berbaris dalam kelompok murid mengamati media yang diberikan terlebih dahulu.
 3. Mintalah murid secara bergiliran menempelkan bujur sangkar pada kolom-kolom yang sesuai dengan apa yang telah diperoleh murid.
 4. Setiap murid hanya dapat mengambil 1 kotak dan mengisi kolom yang murid dapatkan.
 5. Setelah merekatkan potongan-potongan kotak, murid menoleh ke belakang baris terakhir.
 6. Lalu ada baris kedua, yang memiliki tugas yang sama dengan baris pertama.
 7. Untuk setiap murid untuk menyelesaikan bidang ini, mereka harus menjelaskan pertanyaan yang diberikan kepada murid.

8. Begitu seterusnya hingga semua kotak terisi. Setelah mengisi semuanya, minta murid untuk membalik media. Sekali lagi, minta murid untuk mengamati media.
 9. Mintalah murid untuk menempelkan teka-teki tersebut ke dalam media.
 10. Aturan mainnya sama dengan yang pertama. Hal yang sama berlaku agar teka-teki menjadi gambar yang lengkap.
 11. Setelah teka-teki menjadi gambar yang utuh, mintalah murid membuat cerita pendek berdasarkan gambar yang mereka peroleh.
- e. Kelebihan media *fun thinkers book*
1. Media *fun thinkers book* mempersingkat waktu dalam proses pembelajarann
 2. Media *fun thinkers book* Membuat pelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.
 3. Media *fun thinkers book* membuat peserta didik saling percaya ke teman-temannya.
 4. Media *fun thinkers book* membuat peserta didik menjadi aktif karena belajar sambil praktik.
 5. Media *fun thinkers book* membuat pembelajaran menjadi struktur dan terencana.
- f. Kelemahan media *fun thinkers book*
1. Media *fun thinkers book* digunakan pada kelas yang memiliki materi yang sama

2. *Media fun thinkers book* hanya mencakup hanya beberapa jenis-jenis pekerjaan.
3. *Media fun thinkers book* hanya mencakup 3 mata pelajaran.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar murid adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional Susanto (2016: 5). Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Dengan demikian penilaian hasil belajar murid mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada murid.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah

yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan kordinasi neuromuscular). Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku murid, Nurmawati (2016: 53).

Hasil belajar pembelajaran diukur dengan taraf serap prestasi belajar yang dicapai murid. Prestasi belajar tersebut dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh murid setelah menghadapi tes prestasi belajar yang diadakan setelah selesainya suatu program pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dilakukan secara sadar atau disengaja setelah melakukan kegiatan belajar.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan meliputi pemahaman konsep, keterampilan proses, dan sikap murid Susanto (2016:6-11). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep menurut Bloom (1979: 89) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari.

Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar murid mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada murid, atau sejauh mana murid dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Mengukur hasil belajar murid yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Sehubungan dengan evaluasi produk ini, W.S. Winkel (2007: 540) menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai; semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh murid. Berdasarkan pandangan Winkel ini, dapat diketahui bahwa hasil belajar murid erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

2) Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (1993:77) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu murid. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan

perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitanya.

Indrawati (1993: 3) merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (falsifikasi). Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, dan teori.

Indrawati menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen. Kemudian, Indrawati membagi keterampilan proses menjadi dua tingkatan, yaitu: keterampilan proses tingkat dasar (meliputi observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi, dan *inference*) dan keterampilan proses terpadu (meliputi: menentukan variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, memberi hubungan variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan, dan melakukan eksperimen).

3) Sikap

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan

antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Menurut Sardiman (1996: 275), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dalam hubungannya hasil belajar murid, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kualitas proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Syah (2001), dengan merujuk pada teori belajar kognitif, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar yang digunakan. Faktor-faktor ini saling berkaitan dan saling mempengaruhi, Kurniawan (2014: 22-23).

1. Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas unsur jasmaniah (*fisiologis*) dan rohaniah (*psikologis*) pebelajar. Unsur jasmaniah yaitu kondisi umum sistem otot (tonus) dan kondisi dari organ-organ khusus terutama pancaindra. Otot dalam keadaan lelah juga berpengaruh terhadap kemampuan kerja kognitif dan semangat belajar. Belajar akan terjadi dengan optimal jika keadaan otot yang bugar.

Selanjutnya yang berkaitan dengan panca indra. 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. Jika pesan yang diterima sistem pendengaran berupa gema (*echoic*) dan yang diterima oleh mata berupa citra (*iconic*) bisa diterima dengan baik maka proses pengolahan arus informasi akan baik pula, dalam arti terjadi proses belajar dengan baik. Akan tetapi jika kemampuan dengar dan penglihatan lemah, maka akan menghambat terhadap arus dan pengolahan informasi atau dengan kata lain proses belajar terhambat, kemudian unsur rohaniah. Banyak unsure psikologis yang berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar murid, 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 pelajar yang meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

Lingkungan sosial yaitu keluarga, guru dan staf sekolah, masyarakat dan teman ikut berpengaruh juga terhadap kualitas belajar individu. Kemudian lingkungan eksternal yang masuk kategori non sosial diantaranya yaitu keadaan rumah, sekolah, peralatan dan alam.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar murid yang meliputi strategi dan metode yang digunakan murid untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran. Strategi belajar bagaimana yang digunakan pebelajar ini akan berpengaruh terhadap kualitas belajar. Strategi belajar bagaimana yang digunakan pebelajar juga menunjukkan suatu karakteristik pendekatan belajar tipe apa yang digunakan pebelajar yang bersangkutan.

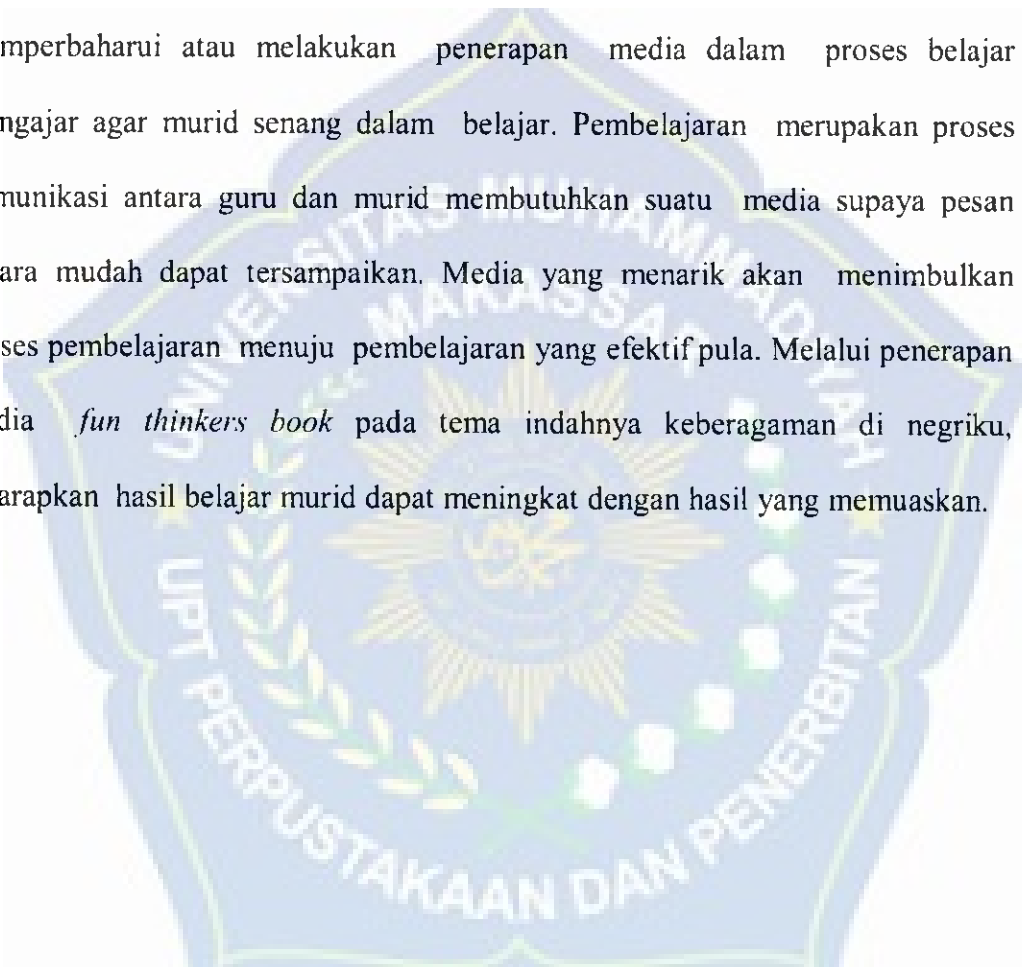
B. Kerangka Berpikir

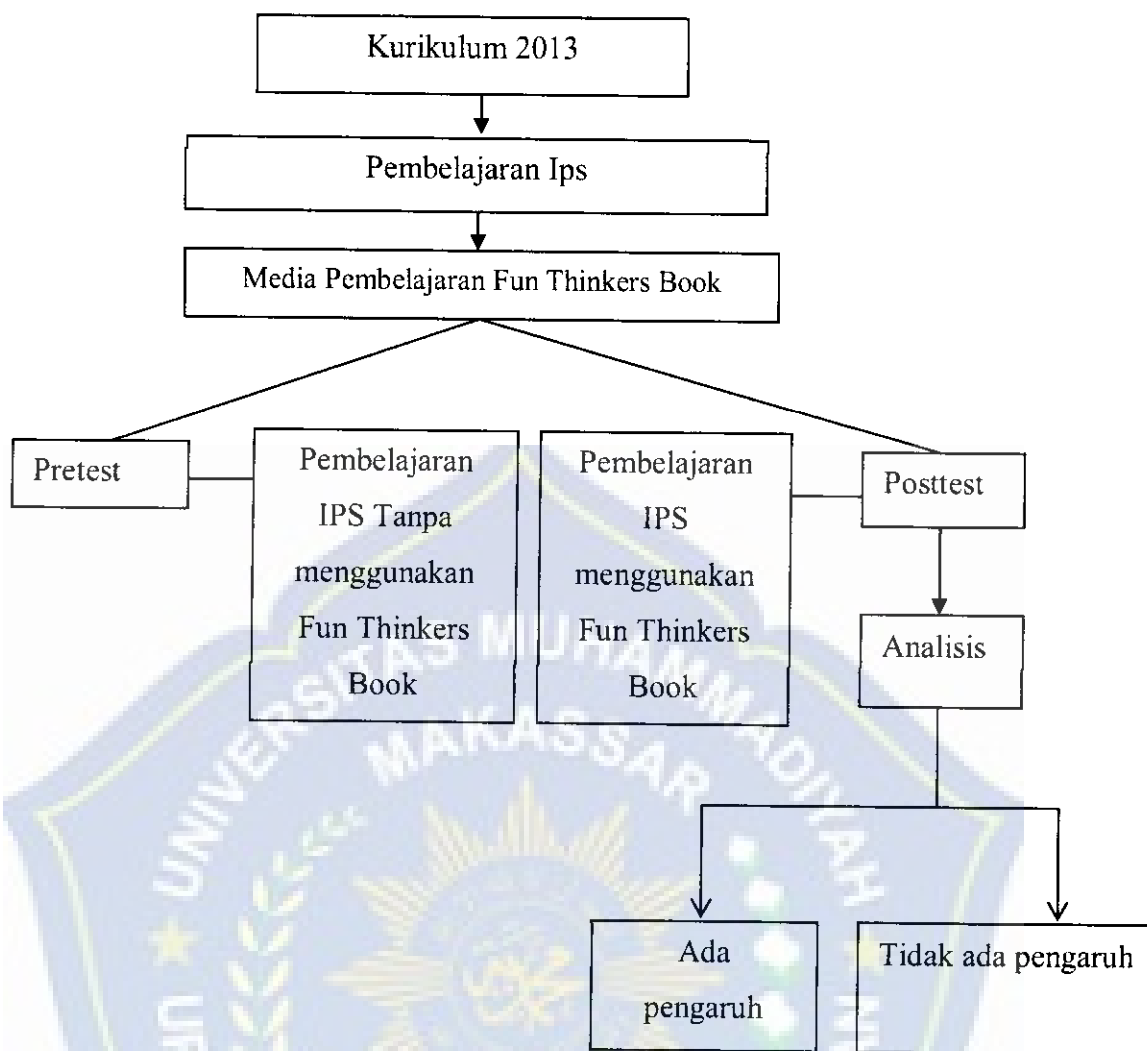
Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau murid dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Media sebagai alat bantu mengajar, sesuai dengan kemajuan teknologi berbagai macam media sudah banyak pada saat ini sehingga di dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang pendidik atau guru harus untuk mampu memilih dan kreatif menggunakan media. Pada saat ini seorang gruru dalam pemanfaatan media

pembelajaran disekolah-sekolah masih kurang . karna kurangnya kratufitas guru dalam memanfaatkan media tau penggunaan mdia pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan di SD Inpres Salubaran adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif, sehingga terdapat banyaknya murid yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari keadaan tersebut harus dibenahi dengan cara memperbaharui atau melakukan penerapan media dalam proses belajar mengajar agar murid senang dalam belajar. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan murid membutuhkan suatu media supaya pesan secara mudah dapat tersampaikan. Media yang menarik akan menimbulkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif pula. Melalui penerapan media *fun thinkers book* pada tema indahny keberagaman di negriku, diharapkan hasil belajar murid dapat meningkat dengan hasil yang memuaskan.





Gamabar 2.2 Kerangka pikir pembelajaran IPS dengan menggunakan media *fun thinkers book* di kelas IV SD Inpres Salubarana

C. Hasil Penelitian Relevan

1. 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, 2017. 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.

2. 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 IPS 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 IPS, sedangkan peneliti memfokuskan pada hasil belajar murid pada pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku.
3. Penelitian yang di lakukan oleh Rini Trisnawati, Universitas Mataram, 2021. Yang berjudul (Pengaruh Media Fun thinkers book Terhadap Pemahaman Konsep sains murid Kelas V MIN 3 Lombok Tengah). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode Eksperimen tipe Quasi Experimental Design tipe Nonequivalen Control Group Design. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh murid kelas V sedangkan yang menjadi sampel adalah kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes untuk mengukur pemahaman konsep dan observasi untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media fun thinkers book. Persamaan dalam peniliti ini sama sama mengguakan desain quasi eksperimental. Perbedaan penilitian ini yang di fokuskan dalam pemahaman konsep IPA.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya atau jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang telah di kemukakan dalam perumusan masalah. Hipotesis adalah suatu jawaban sementara yang kebenarannya masih harus di uji, atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka.

Dari uraian diatas dapat di pahami bahwa hipotesis adalah dugaan sementara suatu masalah penelitian. Hipotesis atau dugaan tersebut bisa menjadi benar bila terbukti dan fakta-fakta membenarkannya. Sementara dugaan tersebut bisa juga menjadi salah bila tidak terbukti melalui hasil penelitian.

Dari penjelasan diatas, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H_a = Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju”.

H_o = Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Salubarana Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-experimental design. Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Menurut Sugiyono, bahwa pre-experimental adalah jenis penelitian yang belum dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas IV SD Inpres Salubarana, Kecamatan Sampaga, Kabupaten Mamuju.

Pertimbangan memilih sekolah SD Inpres Salubarana yaitu:

- a. Judul yang diangkat peneliti belum ada yang meneliti di SD Inpres Salubarana.
- b. Pihak dari SD Inpres salubarana baik itu dari kepala sekolah dan guru wali kelas IV memperbolehkan dan mendukung peneliti meneliti disekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian semester ganjil tahun ajaran 2022

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Penelitian ini memerlukan populasi untuk dijadikan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2016:117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berkaitan dengan pengertian populasi, dalam penelitian yang akan dilakukan murid kelas IV di SD Inpres Salubarana tahun pelajaran 2021/2022 akan dijadikan populasi, murid kelas IV tersebar dalam dua kelas yaitu kelas IV . Berikut ini Tabel populasi penelitian.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Murid		Jumlah Murid
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	8	12	20

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:131) menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* atau mewakili. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi.

Dalam penelitian ini digunakan teknik sampling Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, jadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 26 orang.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1.	Kelas IV (Eksperimen)	20
	Jumlah	20

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Ilustrasi desain penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Sumber: Sugiyono (2018: 111)

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Treatment (perlakuan) yaitu menerapkan media pembelajaran fun thinkers book

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

E. Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini menggunakan jenis variabel dependen, yang juga bisa disebut variabel dependen. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau hasil dari variabel Gratis. Dalam penelitian ini, media buku-buku pemikir yang menarik, dilambangkan dengan huruf "X", akan dicari sebagai variabel bebas. Hasil belajar digunakan sebagai variabel terikat

yang dilambangkan dengan huruf “Y”. Hubungan antara keduanya ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Media *Fun Thinkers Book*

Hasil Belajar



X =Media *Fun Thinkers Book*
(Variabel Bebas)

Y = Hasil Belajar (Variabel Terikat)

F. Definisi Oprasional Variabel

Demi menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1) *Media fun thinkers book*

Fun thinkesr book adalah buku berpikir yang menyenangkan, sebuah media berbentuk buku yang terbuat dari kayu lapis yang dikemas dalam kegiatan belajar yang di lengkapi kuis dan permainan yang menyenangkan untuk membuat belajar menjadi menyenangkan, dan media berisi materi berdasarkan topik yang diajarkan di SD Inpres Salubarana Tahun ajaran 2022

2) Hasil belajar murid

Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh murid pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh murid pada tes akhir (*posttest*).

G. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1. Tahap persiapan
 - a) Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
 - b) Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian.
 - c) Membuat RPP, LKS, bahan ajar dan instrument penelitian.
 - d) Pemilihan kelas eksperimen dan control.
2. Tahap pelaksanaan
 - a) Melakukan observasi.
 - b) Mengadakan pretest pada kelas sampel.
 - c) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *fun thinkers book*.
 - d) Mengadakan posttest pada kelas sampel.
3. Tahap akhir
 - a) Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* serta menganalisis instrument yang lain seperti lembar observasi.
 - b) Menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian.
 - c) Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data.

H. Instrumen Penelitian

1. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan gambaran yang digunakan untuk melihat atau mengamati aktivitas yang dilakukan murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* Lembar

observasi ini berisi mengenai aspek-aspek atau beberapa item-item yang akan diamati pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi ini digunakan untuk mengamati sikap dan karakter murid.

3. Tes

Tes sebagai instrumen pengumpulan data merupakan serangkaian pertanyaan atau serangkaian tugas yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dilakukan untuk mendapatkan daftar hasil belajar B sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Soal tes diberikan kepada peserta didik baik kepada eksperimen

Tes berupa tes individu berbentuk pilihan ganda, sebelum menyusun terlebih dahulu menyusun kisi-kisi soal yang disesuaikan dengan materi, standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator. Beberapa indikator dikembangkan menjadi butir soal dan akan di ujicobakan sebelum dan sesudah dilakukan penelitian.

I. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis logis, objektif, dan rasional mengenai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Gejala-gejala yang dicatat dalam penelitian ini meliputi proses pembelajaran di dalam kelas dan hasil pembelajaran murid yang selanjutnya dijadikan sumber penguatan dalam pengelolaan data.

Penelitian menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Lembar

observasi digunakan untuk mengamati murid saat mengikuti proses pembelajaran. Peneliti membuat kisi-kisi lembar observasi pembelajaran dengan tujuan memberikan gambaran mengenai berbagai hal yang dilakukan murid dalam pembelajaran dengan menggunakan media *fun thinkers book* di kelas. Tabel 3.3 Lembar Observasi

No	Aspek observasi	Tanggapan Murid	Banyak murid
Kegiatan Awal			
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran murid, berdoa dan memusatkan perhatian)	a. Murid terlihat siap belajar b. Murid menjawab salam guru	
2	Guru memberikan apersepsi	Murid melihat ke arah guru dan memperhatikan	
3	Guru memberikan motivasi	Murid terlihat senang	
4	Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan Dicapai	Murid memperhatikan penjelasan guru	
5	Guru mempersiapkan buku paket yang akan digunakan	Murid terlihat Senang Murid dalam persiapan pembelajaran menggunakan buku paket	
6	Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan	Murid mengerti langkah yang dijelaskan guru	
Kegiatan Inti			
7	Guru mengkondisikan murid untuk mendengarkan penjelasan guru (metode ceramah)	Murid tertarik terhadap penjelasan guru	

8	Guru menjelaskan tentang materi IPS (tema indahny keberagaman di negriku)	a. Murid memiliki motivasi Dalam Mengikuti Pembelajaran
		b. Murid memperhatikan guru ketika Berlangsungnya Pembelajaran konvensional
		c. Perhatian murid terpusat pada materi yang dijelaskan guru
9	Guru menjelaskan inti materi yang terdapat pada buku	a. Murid memperhatikan penjelasan guru
10	Guru membimbing murid untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari	Murid ikut menyimpulkan sesuai pemahamnya
11	Guru memberikan evaluasi berupa soal pertanyaan	Murid menjawab pertanyaan guru
12	Guru meminta melakukan simulasi dengan kerja sama yang baik	Murid melakukan simulasi dengan kerja sama yang baik, sesuai arahan guru
13	Guru menutup pembelajaran	Murid menjawab salam penutup
12	Guru meminta melakukan simulasi dengan kerja sama yang baik	Murid melakukan simulasi dengan kerja sama yang baik, sesuai arahan guru
13	Guru menutup pembelajaran	Murid menjawab salam penutup

2. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Tes berupa soal pilihan ganda. Soal yang diberikan pada *pretest* dan *posttest* merupakan soal yang sama atau dalam porsi yang sama, hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrument dari perubahan pengetahuan dan pemahaman murid setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen.

Tabel 3.4 Kategori hasil belajar murid dalam satuan persen (%)

Interval	kategori
86-100	Sangat baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
<54	Kurang sekali

J. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Analisis data dapat didefinisikan sebagai proses penelaahan, pengaturan dan pengelompokan data dengan tujuan untuk menyusun hipotesis kerja dan mengangkatnya menjadi kesimpulan atau teori sebagai temuan peneliti.

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*). Adapun ketentuannya adalah taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5% dan kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah, bila nilai Sig > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen. Begitupun sebaliknya, bila nilai Sig < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

Teknik analisis data dalam penelitian ini, menggunakan dua macam analisis data yaitu *statistic deskriptif* dan *statistic inferensial*, langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan statistik untuk penganalisisan data tersebut adalah :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2018:226) analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Deskripsi data variabel penelitian dimaksudkan untuk menggambarkan jawaban responden terhadap variabel-variabel penelitian guna memperoleh nilai dari setiap indikator soal, kemudian hasil tersebut digunakan untuk penyajian data terkecil dan terbesar, rentang data, rata-rata hitung (mean), median, modus, dan standar deviasi, dan tabel distribusi frekuensi.

Untuk keperluan analisis deskriptif digunakan distribusi frekuensi yang digunakan untuk pengkategorisasian hasil belajar murid. Dalam menyusun distribusi frekuensi, digunakan langkah – langkah sebagai berikut :

a) Menentukan Rentang (R) $R = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$

b) Menentukan banyaknya kelas interval dengan $n =$ Jumlah responden banyak

$$\text{Kelas (K)} = 1 + (3,3) \log n$$

c) Menentukan panjang kelas interval panjang kelas

$$(p) = \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak kelas (K)}}$$

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiono, 2018:228). Setelah data hasil diperoleh, tahap selanjutnya adalah pengolahan data menggunakan analisis statistic inferensial. Tahap ini penting karena pada tahap inilah hasil penelitian dirumuskan. Data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik akan diuji menggunakan uji-t. Analisis statistik inferensial dilakukan dengan bantuan program *SPSS* versi 21.0. Sebelum mengolah data terlebih dahulu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov* dalam program *SPSS 21 for windows*. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada *output Kolmogrov-smirnov* harga koefisien *Asymptotic Sig* > dari nilai *alpha* yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika harga koefisien *Asymptotic Sig* < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai varians yang sama, sehingga generalisasi dari hasil

penelitian akan berlaku pula untuk populasi yang berasal dari populasi yang sama atau berbeda. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Levene's* pada program *SPSS 21 for windows*. Data dikatakan homogen apabila harga koefisien *Sig.* pada *output Levene Statistic* > dari pada nilai *alpha* yang ditentukan 5% (0,05). Sebaliknya apabila harga koefisien *Sig.* pada *output Levene Statistic* < dari pada nilai *alpha* yang ditentukan 5% (0,05) maka data dinyatakan tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan apabila uji prasyarat analisis telah dilakukan yakni terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Hipotesis yang diuji adalah :

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media fun thinkers book terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Salubarana.

H_a : Ada pengaruh penggunaan media fun thinkers book terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Salubarana.

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media fun thinkers book terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Salubarana. Sebaliknya, apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh penggunaan media fun thinkers book terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Salubarana.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Salubarana, bertempat di Desa Salubarana, Kecamatan Sampaga, Kabupaten Mamuju. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menemui kepala sekolah yakni Bapak Baharuddin, S.Pd dan Ibu Nurmiati, S.Pd., Gr. selaku guru mata pelajaran IPS di Kelas VII, untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dijadwalkan oleh kantor DPMPSTP untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk menentukan waktu penelitian yang akan dilaksanakan.

Penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan, dari tanggal 22 April sampai dengan 22 Mei 2022. Sebagaimana telah diuraikan pada Bab I bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *fun thinkers book* dalam mata pelajaran IPS Kelas IV

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah pembelajaran IPS, hasil pembelajaran murid, serta aktifitas murid selama proses pembelajaran terhadap pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book* pada kelas VII SD Inpres Salubarana. Deskripsi masing-masing hasil

analisis tersebut diuraikan sebagai berikut :

a. Deskripsi Hasil Belajar IPS menggunakan media pembelajaran *Fun thinkers book*.

1) Data Pretest Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen

Data *pretest* diolah untuk memberikan gambaran awal tentang hasil tes kemampuan awal murid kelas IV SD Inpres Salubarana yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book*. Berikut disajikan skor hasil tes kemampuan pretest murid kelas IV SD Inpres Salubarana sebelum diberi perlakuan.

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar kelas Eksperimen Sebelum perlakuan (*pretest*).

Statistics	
Nilai Eksperimen Pretest	
Valid	20
Missing	0
Mean	49.75
Median	50.00
Mode	45 ^a
Std. Deviation	15.768
Minimum	20
Maximum	80
Sum	995

Berdasarkan tabel 4.1 hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan program *SPSS 21 for windows* pada data sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 20, skor rerata sebesar 49,75, nilai tengah sebesar 50,00 , standar deviasi sebesar 15,77 simpangan baku 15,77 , nilai minimum 20 dan maksimum 80. Data

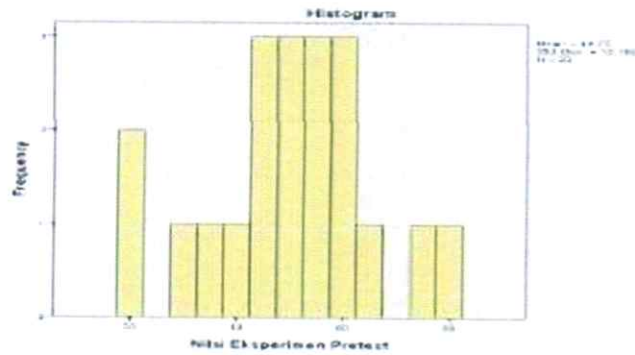
yang terkumpul ditabulasikan ke dalam daftar distribusi frekuensi data kelompok sebagai berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Pretest* Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi		kategori
	Absolut	Persentase	
20 – 29	2	10,0%	Kurang sekali
30 – 39	2	10,0%	Kurang sekali
40 – 49	4	20,0%	Kurang sekali
50 – 59	6	30,0%	Kurang
60 – 69	4	20,0%	Cukup
70 – 79	1	5,0%	Baik
80 – 89	1	5,0%	Sangat baik
Jumlah	20	100%	

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi pada tabel 4.2, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 20-29 adalah 2 orang dengan perestasi 10%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 30-39 adalah 2 orang dengan perestasi 10%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 40-49 adalah 4 orang dengan perestasi 20%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 50-59 adalah 6 orang dengan perestasi 30%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 60-69 adalah 4 orang dengan perestasi 20%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 70-79 adalah 1 orang dengan perestasi 5,0%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 80-89 adalah 1 orang dengan perestasi 5,0%.

data nilai *pretest Hasil Belajar IPS* kelas eskperimen selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai *Pretest* Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 4.1 diagram batang diatas dapat diketahui bahwa grafik histogram *pretest* pada kelas IV SD Inpres Salubarana yaitu, murid yang memperoleh nilai 20 - 29 terdapat 2 (dua) orang. Murid yang memperoleh nilai 30 – 39 terdapat 2 (dua) orang. Murid yang memperoleh nilai 40 - 49 terdapat 4 (orang) orang. Murid yang memperoleh nilai 50 - 59 terdapat 6 (enam) orang. Murid yang mendapatkan nilai 60 - 69 terdapat 4 (empat) orang. Murid yang memperoleh nilai 70 - 79 terdapat 1 (satu) orang dan murid yang memperoleh nilai 80-89 hanya berjumlah 1 (satu) orang.

2) Data *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen

Data *Posttest* diolah untuk mengetahui data distribusi frekuensi *Posttest* pada kelas eksperimen. Sebelum dilakukan *Posttest*, peserta didik diberi perlakuan dengan menggunakan media *fun thinkers book*. Berikut ini disajikan nilai *Posttest* Hasil Belajar IPS murid pada kelas IV A SD Inpres Salubarana yang dipilih sebagai sampel penelitian

Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Belajar kelas Eksperimen Setelah perlakuan (*Posttest*).

Statistics

Nilai Eksperimen Posttest

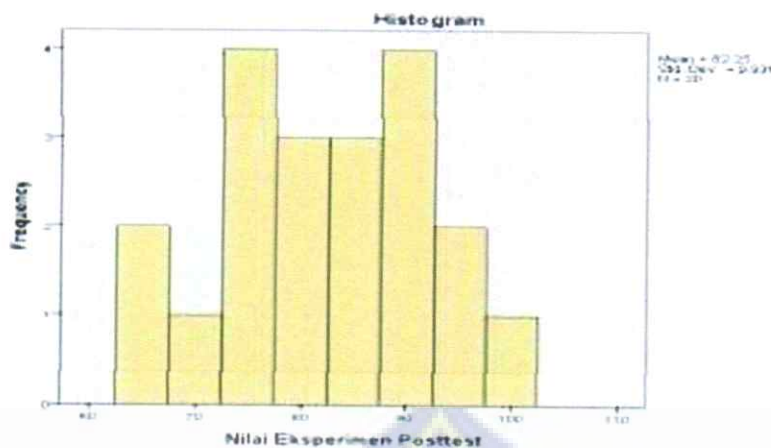
a	Valid	20
	Missing	0
	Mean	82.25
	Median	82.50
	Mode	75 ^a
	Std. Deviation	9.931
	Minimum	65
	Maximum	100
	Sum	1645

Berdasarkan tabel 4.3 hasil perhitungan dengan menggunakan program *SPSS 21 for windows* pada data setelah perlakuan (*Posttest*) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 20, skor rerata sebesar 82,25, nilai tengah sebesar 82,50 , standar deviasi sebesar 9,93 simpangan baku 9,93, nilai minimum 65 dan maksimum yakni 100. Data yang terkumpul ditabulasikan ke dalam daftar distribusi frekuensi data kelompok sebagai berikut :

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi		Kategori
	Absolut	perentase	
65 – 70	3	15,0%	Cukup
71 – 76	4	20,0%	Baik
77 – 82	3	15,0%	Baik
83 – 88	3	15,0%	Sangat baik
89 – 94	4	20,0%	Sangat baik
95 – 100	3	15,0%	Sangat baik
Jumlah	20	100%	

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi pada tabel 4.2, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 65-70 adalah 3 orang dengan perestasi 15%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 71-76 adalah 4 orang dengan perestasi 20%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 77-82 adalah 3 orang dengan perestasi 15%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 83-88 adalah 3 orang dengan perestasi 15%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 89-94 adalah 4 orang dengan perestasi 20%, murid yang memperoleh nilai pada jenjang 95-100 adalah 3 orang dengan perestasi 15%.



Gambar 4.2 Diagram Batang Nilai *Posttest* Hasil Belajar Murid Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik histogram gambar 4,2, dapat diketahui bahwa grafik histogram *posttest* pada kelas IV SD Inpres Salubarana yaitu, murid yang memperoleh nilai 65 - 70 terdapat 3 (tiga) orang. Murid yang memperoleh nilai 71 - 76 terdapat 4 (empat) orang. Murid yang memperoleh nilai 77 - 82 terdapat 3 (tiga) orang. Murid yang memperoleh nilai 83 - 88 terdapat 3 (tiga) orang. Murid yang mendapatkan nilai 89 - 94 terdapat 4 (empat) orang. Murid yang memperoleh nilai 95 - 100 terdapat 3 (tiga) orang.

3) Deskripsi *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Tabel 4.5 Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar IPS Kelas Eksperimen

		Statistics	
		Nilai Eksperi men Pretest	Nilai Eksperi men Posttest
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
	Mean	49.75	82.25
	Median	50.00	82.50
	Mode	45 ^a	75 ^a
	Std. Deviation	15.768	9.931
	Minimum	20	65
	Maximum	80	100
	Sum	995	1645

Berdasarkan tabel 4.5, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *Hasil Belajar IPS* kelas eksperimen mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,75 setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata meningkat menjadi 82,25. Ada peningkatan nilai sebesar 32,5 pada kelas eksperimen.. Nilai tertinggi kelas eksperimen pada saat *pretest* sebesar 80 dan pada *Posttest* sebesar 100 sedangkan nilai terendah pada saat *pretest* sebesar 20, sedangkan nilai terendah pada saat *Posttest* sebesar 65.

b. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Murid dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media *Fun thinkers book*

Dalam tahap pemberian perlakuan (*treatment*), peneliti melakukan pengamatan (observasi) tentang sikap murid selama proses pembelajaran berlangsung dengan dibantu 2 observer yakni guru mata pelajaran IPS serta teman sejawat.. Instrumen ini memuat petunjuk dan 15 (lima belas) indikator aktivitas murid yang diamati. Pengamatan dilaksanakan dengan cara observer mengamati aktivitas murid yang dilakukan selama empat kali pertemuan. Data yang diperoleh dari instrumen tersebut dirangkum pada setiap akhir pertemuan. Berikut ini rangkuman data hasil pengamatan proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan lembar observasi.

Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Observasi Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen

No	Aspek observasi	Tanggapan Murid	Pertemuan				\bar{x}	Persentase (%)
			1	2	3	4		
	Kegiatan Awal							
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran murid, berdoa dan memusatkan perhatian)	a. Murid terlihat siap belajar	20	17	20	20	19,25	96,25
		b. Murid menjawab salam guru	20	20	20	20	20	100

2	Guru memberikan apersepsi	Murid melihat ke arah guru dan memperhatikan	17	19	19	20	18,75	93,75
3	Guru memberikan motivasi	Murid terlihat senang	17	18	17	20	17,5	87,5
4	Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai	Murid memperhatikan penjelasan guru	13	19	17	20	17,25	86,25
5	Guru mempersiapkan <i>fun thinkers book</i> yang akan digunakan	a. Murid terlihat Senang Murid Dalam persiapan Penggunaan Media <i>fun tinkers book</i>	20	19	19	20	63,75	82,75
6	Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan	b. Murid mengerti langkah yang dijelaskan guru	13	15	17	19	49,75	68,75
Kegiatan Inti								
7	Guru mengkondisikan murid untuk siap menyaksikan	Murid tertarik terhadap penggunaan media <i>fun thinkers books</i> saat pembelajaran	18	18	20	19	60,75	79,75
8	Guru menampilkan tentang materi <i>indahny keberagaman di negriku</i>	a. Murid memiliki motivasi Dalam Mengikuti Pembelajaran	20	18	20	19	62,75	81,75
		b. Perhatian murid terpusat pada materi yang ditampilkan melalui media <i>fun thinkers book</i>	20	17	19	19	60,75	79,75
9	Guru menjelaskan intimateri yang	a. Murid memperhatikan	19	17	15	19	55,75	74,75

Usman, Muh. User, Lilis Setiawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar. (Bahan Kajian PKG, MGBS, MGMP)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

