

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA FUN THINKERS BOOK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 8 SUB TEMA 1 DI KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENELITIAN MEDIA FUN THINKERS BOOKS UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA
8 SUB TEMA 1 DI KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 7 Juni 2022

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Menyetujui

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi**



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

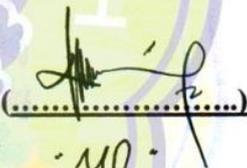
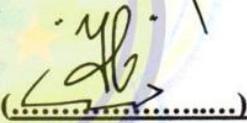
SKRIPSI

PENGARUH MEDIA FUN THINKERS BOOK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 8 SUB TEMA 1 DI KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Skripsi Atas Nama Jumadi Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Senin, 1 Agustus 2022

Dosen Penguji:

1. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si. (Ketua) 
NIDN 0821078501
2. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota) 
NIDN 0827079002
3. Yuni Mariyati, M.Pd (Anggota) 
NIDN 0806068802

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si.
NIDN 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Jumadi
Nim : 116180043
Alamat : Pagesangan Bebidas Mataram

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Media Fun Thinkers Books Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 1 Di Kelas 2 Sekolah Dasar adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini yang saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 1 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,



JUMADI
116180043



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JUMADI
NIM : 116180043
Tempat/Tgl Lahir : SAI / 29 / 08 / 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 337 733 754
Email : Jumadiagustus34@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGARUH MEDIATUN THINKERS BOOK UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 8 SUB TEMA
DI KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 31 - 08 - 2022

Penulis



Jumadi
NIM. 116180043

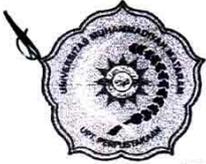
Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jumadi
 NIM : 116180043
 Tempat/Tgl Lahir : Sai / 29 / 08 / 1998
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : ~~FKIP~~ FKIP
 No. Hp/Email : 085 537 737 754 / jumadi.agustus34@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama ***tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta*** atas karya ilmiah saya berjudul:

.....
 ..Pengaruh Mediatun Thinkers Book untuk meningkatkan
 ..minat belajar siswa pada tema 8 sub tema 1 kelas 2
 ..sekolah dasar

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.
 Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 31/08/2022
 Penulis



Jumadi
 NIM. 116180043

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

*“ Tidak ada yang tidak mungkin kalau kita berusaha sekuat tenaga dan yakin
dengan apa yang kita lakukan.”*



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjangkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dalam setiap langkahku.
2. Kakak dan adikku tercinta yang selalu mendokan dan memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
3. Teruntuk teman-teman dan orang terdekat yang selalu mendorong dan memberikan semangat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi.
4. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
5. Teruntuk teman-teman seperjuang PGSD Angkatan 2016 lebih khususnya kelas B yang tidak bisa disebutkan semuanya. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik serta merasakan suka duka yang kita lalui di perantauan maupun waktu kuliah, semoga kita semua kelak sukses semua dan dapat berkumpul kembali Aamiinn.
6. Almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “ Pengaruh Media Fun Thinkers Books Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 1 Di Kelas 2 Sekolah Dasar”. Skripsi ini mengkaji tentang pengaruh penerapan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantaun dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani. M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si selaku pembimbing ke I
5. Ibu Johri Sabaryati, M.Pfis selaku pembimbing ke II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Mataram, 1 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,

JUMADI
116180043

Jumadi. 2022. “ **Pengaruh Media Fun Thinkers Books Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 1 Di Kelas 2 Sekolah Dasar**”. Skripsi. Mataram: Unirversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

Pembimbing II : Johri Sabaryati, M.Pf

ABSTRAK

Media Fun Thinkers Book merupakan suatu media interaktif yang dirancang untuk mendorong perkembangan intelektual, menarik minat belajar siswa, mengasah keterampilan berpikir dengan gembira, kuis yang menarik konsentrasi (focus) permainan hingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian media *Fun Thinkers Book* digunakan untuk membekali kemampuan (skill) belajar, motorik kanan-kiri siswa, serta berpikir sambil bermain pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media fun thinker books untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema 8 sub tema 1 dikelas 2 sekolah dasar. Metode penelitian ini adalah penelitian Eksperimen sampel digunakan adalah 24 siswa terdiri dari SDN Inpres Sai 12 siswa dikelas eksperimen dan SDN Socoluka sebanyak 12 siswa dikelas kontrol, sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus *independen sampel t-test*. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program *SPSS 20.00 for windows* dengan menggunakan Teknik uji *Independendet Sampel T-Test pada taraf signifikansi 5%* diperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3.421 \geq 2,042$), dan nilai $sig \leq 0,05$ ($0.010 \leq 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a terima. Hasil ditunjukkan dari nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 61,67%. Setelah melakukan belajar menggunakan media fun thinkers books nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen mengalami peningkatan menjadi 86,25%. Sedangkan nilai rata-rata pretest kelompok kontrol adalah 57,92. Nilai rata-rata posttest kelompok kontrol mengalami peningkatan menjadi 73,75.

Kata kunci : *Media Fun Thinkers Books, Minat Belajar Siswa*

Friday. 2022. "The Effect of Media Fun Thinkers Books To Increase Students' Interest in Learning in Theme 8 Sub-theme 1 in Grade 2 of Elementary School". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant I: Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

Consultant II : Johri Sabaryati, M.Pf

ABSTRACT

Media An interactive book called Fun Thinkers Book is intended to foster intellectual growth, spark students' interest in the subject matter, sharpen their critical-thinking abilities, and conduct quizzes that involve games that increase concentration (focus). The Fun Thinkers Book medium is utilized to give pupils learning skills, left-right motor abilities, and the ability to think while playing. In class 2 elementary schools. This study aims to examine how fun thinker books and other media might boost students' interest in learning about topic eight, sub-theme 1. Experimental research is what this methodology entails. The sample used is 24 students consisting of SDN Inpres Sai, 12 students in the experimental class, and SDN Socoluka, as many as 12 students in the control class. Observation, tests, and documentation are the methods used to acquire data. The validity and reliability tests were conducted using the test instrument. In contrast, the data analysis used the independent sample t-test formula, normality, and homogeneity tests. The results of this study indicate that the results of the calculation of hypothesis testing with the help of the SPSS 20.00 program for windows using the Independent Test Technique Sample T-Test at a significance level of 5% obtained the value of $t_{hitung} \geq [t]_{(table)}$ ($3.421 \geq 2.042$), and the value of sig 0.05 ($0.010 \leq 0.05$). As a result, H_a is accepted, and H_o gets rejected. The outcomes are displayed based on the experimental group's average pretest score of 61.67%. The experimental group's average posttest score rose to 86.25% after using the Media Fun Thinkers books. The average score on the pretest for the control group was 57.92, in contrast. The posttest average for the control group increased to 73.75.

Keywords: Media Fun Thinkers Books, Students' Interest in Learning



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR DEPAN (COVER)	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Batasan Operasional Variabel	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Relevan.....	8
2.2 Kajian Pustaka.....	9
2.2.1 Pembelajaran Tematik	9
2.2.2 Media Pembelajaran	11
2.2.3 Media Fun Thinkers Books	15
2.2.4 Materi Tema 8 Sub Tema 1	17
2.2.5 Kerangka Berpikir.....	19
2.3 Hipotesis Penelitian.....	21

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	22
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
3.3 Populasi Dan Sampel	25
3.3.1 Populasi.....	25
3.3.2 Sampel Penelitian	26
3.4 Variabel Penelitian	27
3.5 Metode Pengumpulan Data	28
3.6 Instrumen Penelitian.....	30
3.7 Uji Coba Instrument Penelitian.....	35
3.7.1 Validitas Instrumen.....	35
3.7.2 Uji Realibilitas	37
3.8 Metode Analisis Data	38
3.8.1 Uji Prasyarat.....	38
3.8.2 Uji Hipotesis	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian	41
4.1.1 Peksanaan Penelitian.....	41
4.1.2 Data observasi Ketaraksanaan	42
4.2 Hasil Uji Instrumen	43
4.2.1 Uji Validitas	43
4.2.2 Uji Reliabilitas	44
4.3 Deskripsi Hasil Penilaian Pedoman Pengamatan Siswa	46
4.3.1 Hasil Pengamatan Pedoman Siswa Kelompok Kontrol.....	46
4.3.2 Hasil Pengamatan Pedoman Pengamatan Siswa Eksperimen	47
4.4 Teknik Analisa Data.....	47
4.4.1 Normalitas.....	47
4.4.2 Uji Homogenitas	48
4.4.3 Hasil Uji Hipotesis.....	49
4.5 Pembahasan	51

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan..... 54
5.2 Saran 54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	23
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas II SDN Inpres Sai T.P 2021/2022.....	26
Tabel 3.3 Data Siswa Kelas II SDN Soncoluka T.P 2021/2022	26
Tabel 3.4 Lembar Keterlaksanaan Belajar.....	28
Tabel 3.5 Persentase Keterlaksanaan Belajar	32
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	32
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket.....	34
Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Validalitas	37
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pedoman Pengamatan Minat dan Hasil belajar .	43
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi.....	44
Tabel 4.3 Hasil Uji Reabilitas	45
Tabel 4.4 Hasil Pre-Test dan Post Test Kelompok Kontrol.....	46
Tabel 4.5 Hasil Pre-Test dan Post Test Kelompok Eksperimen	47
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	48
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	49
Tabel 4.8 Hasil Uji Independent Sampel T-Test.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir..... 20



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Penelitian.....
Lampiran 2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....
Lampiran 3	Materi
Lampiran 4.	Lembar Keterlasnaan Proses Pembelajaran
Lampiran 5.	Lembar Validasi
Lampiran 6.	Lembar Indikator Pengamatan Motivasi Belajar.....
Lampiran 7.	Lembar Pengawatan Motivasi Belajar
Lampiran 8.	Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas Kontrol
Lampiran 9.	Lembar Pengamatan Siswa.....
Lampiran 10.	Validitas Butir Soal
Lampiran 11.	Uji Reliabelitas
Lampiran 12.	Uji Normalitas
Lampiran 13.	Uji Homogenitas.....
Lampiran 14.	Uji Hipotesis.....
Lampiran 15.	Dokumentasi.....

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa 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 di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, (M. Fuad Fatoni, 2017). Sejalan dengan pendapat Sholichah (2018:24) Pendidikan merupakan fondasi dan pilar pertama dalam pengembangan praktik pendidikan, termasuk pengembangan kurikulum, administrasi sekolah, proses belajar mengajar dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pendidikan ini mampu memberikan pijakan awal dalam pengembangan praktiik pendidikan untuk mewujudkan suasana belajar peserta didik dalam mengembangkan potensi atau ketrampilannya.

Media sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin medius. Arti kata medius adalah perantara atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media ini digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan MEDIA FUN THINKERS BOOK di kelas 2 ini, anak-anak diajak bermain melalui pikirannya, dimana kemampuan kognitifnya meningkat. Tempat bagi

anak-anak untuk mencoba mengingat kembali materi yang diajarkan, media fun thinkers books ini memiliki kemampuan untuk memberi makna pada pesan yang disampaikan, dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas 2 SDN Inpres Sai, ditemukan bahwa siswa SDN Inpres Sai menunjukkan minat belajar yang sangat rendah selama proses pembelajaran, dan siswa SDN Inpres Sai tidak memperhatikan penjelasan guru ketika proses belajar mengajar. Guru hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai bahan pembelajaran. Guru juga mengandalkan buku guru dan buku siswa, sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi kurang dan minat belajar siswa berkurang. Di dalam kelas, siswa kebanyakan diam dan mengganggu temannya karena tidak ada yang menarik untuk diperhatikan kecuali buku, guru dan teman. Membuat guru kewalahan dengan mengulang-ulang apa yang telah dipelajarinya agar siswa memahami materi yang diberikan dan tidak lagi bingung. Akibatnya, waktu belajar terbuang percuma dan pembelajaran lainnya bisa hilang. Dari sini peneliti menyimpulkan perlunya media pembelajaran agar siswa tidak perlu bergantung pada buku atau papan tulis. Karena menggunakan media membuat siswa merasa senang dan mengalihkan perhatian mereka ketika sesuatu yang baru terjadi. Tentu saja, ketika mereka melihat suatu objek, mereka tidak tahu apa itu, mereka bersimpati.

Bahan ajar yang digunakan adalah tema 8, sub tema 1, tentang aturan keselamatan di rumah, yang dimana didalamnya terdapat pelajaran PKN, Bahasa Indonesia, dan SBDP, dan masing-masing bahan ajar terkait. Pembelajaran PKN memiliki materi tentang tata tertib di rumah. Aturan makan pagi dan mengaitkannya dengan aturan Pancasila, sedangkan materi pembelajaran bahasa Indonesia tentang tanda baca dan huruf besar terkandung dalam aturan Pancasila dan pengalaman menceritakan tentang aturan Pancasila yang ditegakkan. Peserta didik SBDP menyanyikan lagu-lagu keramat yang dijelaskan dengan tekanan nada kuat dan lemah pada lagu tersebut. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media fun thinkers book ini karena anak dapat bermain tebak-tebakkan untuk meningkatkan minat belajarnya. Media ini mudah dimainkan oleh anak kelas rendah.

Dari observasi dan wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa guru kelas 2 gagal memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dalam proses pembelajaran, kurang menunjukkan minat dalam kegiatan belajar mengajar, dan kurang memahami pembelajaran dengan baik. Materi yang diberikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa, karena media pembelajaran yang kurang beragam dan berpedoman pada materi yang hanya digunakan pada buku tematik. Hal ini dapat menyebabkan beberapa siswa mudah bosan, dan ketika guru memberikan materi mereka tidak memperhatikan materi yang diberikan, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Salah satu cara yang harus dilakukan peneliti dalam mengembangkan MEDIA GUN THINKERS BOOK ini adalah dengan harapan pembelajaran yang ditingkatkan dengan media ini akan meningkatkan minat belajar siswa. MEDIA FUN THINKERS BOOK adalah media buatan peneliti yang berisi materi tentang tema 8 subtema 1 aturan keselamatan. fun thinkers book ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran siswa dengan menyederhanakan kompleks untuk memperjelas pesan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti berupaya untuk belajar berbantuan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan minat belajar siswa. hal tersebut penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti ini berjudul “Pengaruh Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 2 Pada Tema 8 Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, apakah ada pengaruh pemanfaatan MEDIA FUN THINKERS BOOK untuk meningkatkan minat belajar pada tema 8 sub tema 1 di kelas II

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan MEDIA FUN THINKERS BOOK untuk meningkatkan minat belajar pada tema 8 sub tema 1 di kelas II

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran tematik menggunakan MEDIA FUN THINKERS BOOK sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa
- b. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif menggunakan MEDIA FUN THINKERS BOOK sehingga minat belajar siswa bertambah.

2. Bagi Guru

- a. Memberi masukan bagi guru dengan menggunakan media pembelajaran, dapat membuat pembelajaran tematik menjadi pembelajaran yang menyenangkan
- b. Memotivasi guru untuk mengembangkan lagi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa
- c. Menginformasikan kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan aktivitas dan menumbuhkan semangat belajar siswa

3. Bagi Sekolah

Ini memberikan tambahan referensi pengetahuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran, terutama di bidang pembelajaran sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawaasan dalam proses pembinaan diri sebagai calon pendidikk

- b. Menambah pengalaman berharga bagi calon pendidik yang dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran

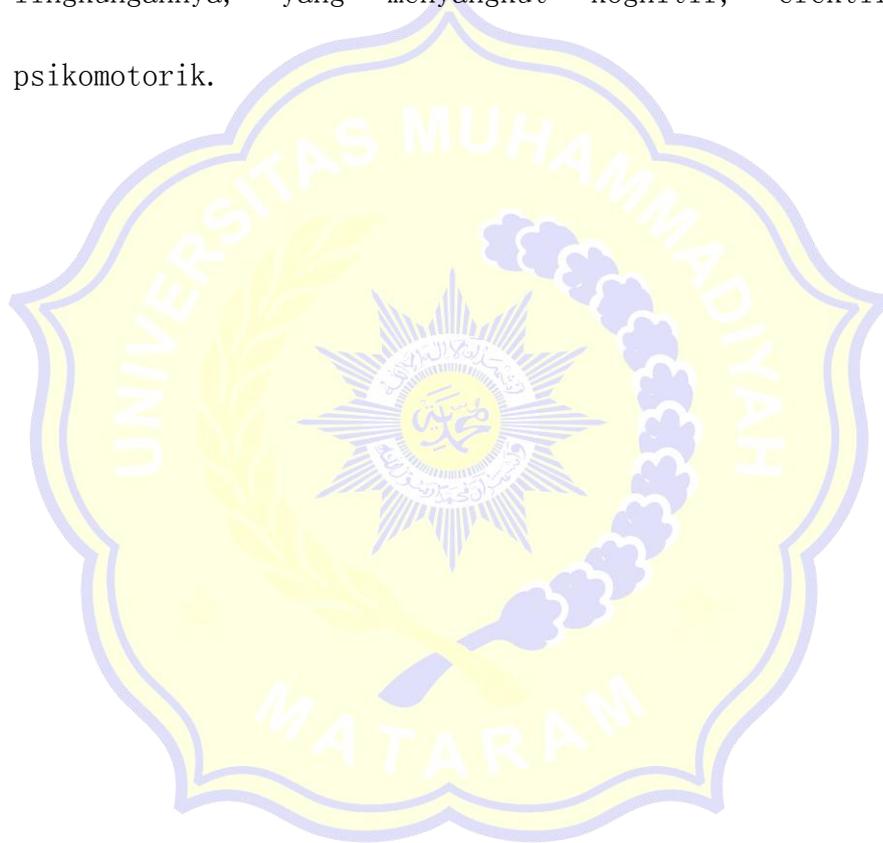
1.5 Batasan Operasional

1. MEDIA FUN THINKERS BOOK adalah Seperangkat papan berbentuk buku yang dikemas untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Media Fun Thinkers Book ini Permainan disajikan pada papan berbentuk buku dengan bingkai tampilan. Permainan dijalankan dengan membuka lembar kerja siswa dan menempatkan panel-panel yang terbuka pada lembar kerja sesuai dengan posisi kotak-kotak pada lembar tersebut. Kemudian pilih jawaban yang benar di sebelah kanan dan pindahkan ubin ke kotak di sebelah kanan tempat jawabannya terdaftar. Tutup bingkai, balikkan, dan periksa jawabannya dengan mencocokkan ubin sesuai dengan pola di kanan atas. Dengan menggunakan alat bantu visual yang menarik seperti media Fun Thinkers Book, guru mendapatkan inovasi baru untuk meningkatkan proses pembelajaran.
3. Minat

Minat merupakan dorongan dari orang-orang dan faktor-faktor yang membangkitkan minat dan perhatian emosional dan mengarah pada pemilihan objek dan kegiatan yang bermanfaat, menyenangkan, dan bertahan lama, sudah memuaskan dirinya sendiri.

4. Minat Belajar

Minat belajar ialah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya, yang menyangkut kognitif, efektif dan psikomotorik.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

1. “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *FunThinkers Book* Tema Berbagai Pekerjaan” oleh Rindiana Putri Riani, dkk (2019) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi oleh dua ahli media pembelajaran dan dua ahli materi pembelajaran, ditetapkan kelayakan media pembelajaran dan juga diujicobakan di tiga SD di Kabupaten Patti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Selain penelitian ini. Kesamaan peneliti dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang dirancang oleh peneliti dan menggunakan pembelajaran tematik. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terlihat pada desain media dimana peneliti menggunakan 12 kotak pertanyaan dan didesain menarik sesuai dengan kebutuhan siswa, peneliti juga menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. “Pengaruh Media *Fun Thinkers* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas Vii Smp1b-B Di Slb Wiyata Dharma 1 Sleman” oleh Emi Sri Kurniawati. Penelitian ini berdampak positif bagi anak tunarungu. Berdasarkan hasil pre dan post test subjek, nilai terendah yang dicapai subjek sebelum perlakuan adalah

50, dicapai oleh peserta AI, dan skor tertinggi, 67, dicapai oleh subjek RZ. Selain itu, kita mengetahui bahwa subjek KI memiliki skor terendah 87 dan subjek RZ memiliki skor tertinggi 93 setelah perlakuan dengan Media Fun Thinkers Books. Kesamaan antara peneliti dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa peneliti ini juga menggunakan media dari Fun Thinkers Books. Perbedaannya tidak seperti peneliti sebelumnya yaitu yang menggunakan model perkembangan Borg and Gull, dimana penelitian sebelumnya mengukur kosakata bahasa Inggris anak tunarungu, sedangkan peneliti ini menggunakan Fun Thinkers Books untuk mengukur minat belajar siswa melalui pengembangan. sementara peneliti sebelumnya hanya fokus kepada pembelajaran bahasa Inggris saja.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pembelajaran Tematik

Wahyuni, Hermin Tri dkk (2016:129) menyatakan bahwa Pembelajaran tematik merupakan cara untuk menghubungkan konsep-konsep dari beberapa mata pelajaran sehingga anak lebih mudah memahami konsep karena beberapa pelajaran hanya didasarkan pada satu tema. Itu menunjukkan. Pembelajaran tematik juga merupakan inovasi atau perubahan pendekatan pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran ini merupakan

upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik atau guru untuk membentuk siswa agar menerima ilmu yang diberikan dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajarannya.

Roestiyah (2010:14) bahwa Tujuan pengajaran adalah deskripsi perilaku yang harus diharapkan siswa setelah mempelajari konten tertentu. Tujuan pendidikan menggambarkan hasil yang diharapkan dari pendidikan, bukan hanya proses pendidikan itu sendiri sejalan dengan Fathurrohman dan Sutikno (2010:14) Tujuan pembelajaran merupakan cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan pembelajaran. Tidak ada pembelajaran yang terprogram tanpa tujuan, dan tujuan berkisar dari luas atau umum hingga sempit/khusus. Semua tujuan ini saling terkait, dan jika tujuan terendah tidak terpenuhi, tujuan yang lebih tinggi tidak akan tercapai. Menurut beberapa pendapat, tujuan pembelajaran adalah pembelajaran yang terprogram, tujuan saling berkaitan, dan jika tujuan yang paling rendah tidak tercapai maka tujuan di atas juga tidak akan tercapai, sehingga diperlukan media minat dan perhatian. membangkitkannya untuk mencapai tujuan belajarnya.

2.2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah prantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Miarso (Rusman, 2017:214) Media pembelajaran adalah yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan kesiapan siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali. Dengan demikian, kehadiran media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, rangsangan dan pengembangan aspek intelektual dan emosional siswa. Sependapat dengan Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2015:3) mengatakan bahwa Media dalam arti luas adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, dan dapat merangsang pikiran siswa dalam proses pembelajaran, seperti MEDIA FUN THINKERS BOOK, dirancang untuk menarik perhatian siswa dengan mencoba sesuatu yang baru dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif dengan mencocokkan pertanyaan dan jawaban. MEDIA FUN THINKERS BOOK berbentuk persegi panjang seperti papan tulis, terbelah dua seperti papan catur.

2.2.2.1 Fungsi Media

Nana Sudjana (dalam Fathurrohman,2010:66) bahwa Fungsi media adalah menyediakan alat untuk menciptakan situasi belajar-mengajar yang efektif. Sejalan dengan pendapat Arsyad (2015:25) Media adalah untuk tujuan pendidikan dan informasi yang terkandung dalam media dimaksudkan untuk membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan untuk melibatkan siswa baik

secara mental maupun dalam bentuk kegiatan dunia nyata untuk memenuhi kebutuhan individu mereka.

Beberapa pernyataan tentang fungsi media menyatakan bahwa media adalah alat untuk melibatkan siswa dan mengkomunikasikan materi. Begitu pula dengan media buatan peneliti yaitu media fun thinkers books, Media ini dirancang untuk membantu siswa menemukan jawaban yang disediakan dalam media yang hanya membaca pertanyaan dan memberikan jawaban. Mengklarifikasi kata-kata pesan dan langkah-langkah untuk mencapai tujuan atau sasaran. dapat menunjukkan atau menjelaskan prosedur.

2.2.2.2 Manfaat Media

Dampak positif penggunaan media sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai saluran utama pembelajaran langsung adalah:

1. Belajar bisa terjadi kapan dan di mana ketika diinginkan. Apalagi ketika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan pribadi.
2. Belajar menjadi lebih menarik
3. Pendidikan akan lebih terstandar.
4. Sebagian besar media dapat sepenuhnya menyampaikan pesan dan isi pelajaran dalam waktu yang singkat dan mudah diserap oleh peserta didik, sehingga mengurangi waktu belajar yang dibutuhkan.

5. Pembelajaran dibuat lebih interaktif dengan menerapkan prinsip-prinsip psikologi dari teori-teori belajar yang telah mapan terkait dengan partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.

Dari beberapa pendapat yang diuraikan dalam penelitian ini tentang kegunaan media, peneliti menarik beberapa pendapat.

1. Lebih mudah mengingat jawaban atas pertanyaan yang diproses dan perkembangannya dalam jangka waktu tertentu.
2. Menarik perhatian siswa untuk belajar karena tanya jawab dikategorikan dalam MEDIA FUN THINKERS BOOK.
3. Penjelasan lebih praktis karena tidak harus menggunakan banyak kalimat.
4. Hal-hal yang sulit dipahami lebih mudah dipahami jika dijelaskan dengan kata-kata saja.

2.2.2.3 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Fathurrohman dan Sutikno, ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran.

1. Tujuan program dan media yang digunakan harus dilihat sesuai dengan tahap perkembangan anak.
2. Program pendidikan yang ditawarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
3. kualitas teknis
4. Keadaan dan Kondisi.

5. Metode ini dipilih bukan untuk kesenangan atau kebutuhan guru, tetapi untuk kebutuhan sistem pembelajaran.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan dalam penelitian ini mengenai kriteria pemilihan media, peneliti menyarankan agar MEDIA FUN THINKER BOOK yang digunakan pada tema 8 subtema 1 dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa nantinya dalam proses pembelajaran.

2.2.3 MediaFun Thinkers Books

Media pembelajaran yang cocok untuk menunjang pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep materi dan meningkatkan minat belajarnya adalah media yang menyenangkan, seperti media MEDIA FUN THINKER BOOK, dan media ini tersedia untuk digunakan siswa. mengundang Anda untuk belajar dengan bermain.

Menurut Saroh (2016) MEDIA FUN THINKER BOOK adalah alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan kekuatan otak dan perkembangan intelektual anak. Oleh karena itu, MEDIA FUN THINKERS BOOK, alat yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa, disajikan dalam bentuk permainan bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

Menurut Kurniawati (2017) MEDIA FUN THINKERS BOOK adalah Ini adalah media interaktif yang mempromosikan pengembangan intelektual,

memotivasi siswa untuk belajar, mengembangkan keterampilan berpikir dengan cara yang menyenangkan, dan membuat belajar lebih menyenangkan dengan kuis yang menarik, fokus pada membaca dalam bahasa Inggris, kosakata dan permainan. Jadi gunakan MEDIA FUN THINKERS BOOK untuk membekali siswa Anda dengan keterampilan belajar, ketelitian, keterampilan motorik kiri-kanan, dan kemampuan berpikir siswanya sambil bermain.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, MEDIA FUN THINKERS BOOK dikemas dalam bentuk kegiatan permainan dalam pembelajaran, media papan kayu yang dikelilingi alat peraga, dengan soal, jawaban, dan permainan untuk setiap pembelajarannya. Dalam buku ini, materi disertakan dengan tema untuk merangsang minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar mereka dan untuk membantu mereka belajar secara mandiri. Dalam penelitian ini, MEDIA FUN THINKERS BOOK terdiri dari rangkaian buku dan bingkai serta ubin bernomor 1 sampai 12, dikemas dalam format tematik. Topik 8 Subtopik 1 “Aturan Keamanan Rumah”. Setiap level penuh dengan kesenangan dan kuis.

2.2.4 Materi Tema 8 Sub Tema 1

Materi pembelajaran tematik Tema 8 Subtopik 1 adalah Pembelajaran PKN, Bahasa Indonesia, dan Pembelajaran SBDP. Ketiga pelajaran ini digabungkan menjadi satu kesatuan seperti yang dijelaskan dalam MEDIA

FUN THINKERS BOOK peneliti untuk merangsang minat belajar kelas 2 SDN SONCOLUKA. Penyajian materi meliputi:

1. PKN (Pendidikan KewargaNegaraan)

Dalam kajian PKN ini, tema 8 sub tema 1 Anak-anak dilatih untuk mengikuti peraturan sekolah dan peraturan rumah. Jika Anda memiliki Standar Kompetensi 4, Kompetensi Dasar 4.1 adalah memahami tata tertib yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari Anda di rumah dan di sekolah. Jika ada aturan Aturan sarapan yang harus diikuti adalah:

- a. Cuci tangan dengan bersih sebelum makan
- b. Duduklah dengan posisi yang benar
- c. makan dan minum secara teratur
- d. Berdoalah kepada Tuhan sesuai dengan ajaran agamamu,
- e. Makan perlahan tanpa panik
- f. Jangan berbicara saat makan
- g. Cuci tangan dengan bersih setelah makan
- h. Setelah makan, berdoa kepada Tuhan sesuai ajaran agama

2. Bahasa Indonesia

Belajar bahasa Indonesia pada bagian 3.5 Mengenali kalimat permintaan maaf dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis atas sikap hidup rukun dengan banyak anggota keluarga dan teman. Untuk memahami dimana salah satu indikator

memprediksi konten adalah permintaan maaf, kita bisa mengisi kosakata bahasa daerah. Teks tentang sikap hidup rukun dalam keluarga majemuk.

Ayah: Hati-hati ya, Nak! Jangan sampai terjatuh. Kalau terjatuh bisa terluka. Jam dindingnya pun bisa pecah.

Udin: Iya Ayah, saya akan berhati-hati. Pegang mejanya yang kuat ya, Ayah!

Bacalah kalimat-kalimat berikut dengan benar!

- a. Kalau terjatuh bisa terluka.
- b. Jam dindingnya pun bisa pecah.
- c. Iya Ayah, saya akan berhati-hati.

Coba perhatikan penggunaan tanda titik (.) pada beberapa kalimat sebelumnya! Tanda titik (.) selalu dibubuhkan di setiap akhir kalimat. Selain penggunaan tanda titik, tentu kamu masih ingat dengan penggunaan huruf kapital.

3. SBDP

Pembelajaran SBDP bagian 4.7 Nyanyikan lagu anak-anak sederhana dengan kata-kata Anda sendiri yang bermakna.

Berikut adalah metodenya:

- a. Perhatikan panjang pendek nada

- b. Nyanyikan lagu secara berulang sesuai dengan panjang pendek lagu tersebut
- c. Jika telah mahir, iringi lagu dengan pukulan mengikuti pola
- d. Gunakan alat musik ritmis dalam mengiringi lagu
- e. Jika alat ritmis tidak ada, dapat kamu iringi dengan bertepuk tangan dan hentakan kaki.

2.2.5 Kerangka Berpikir

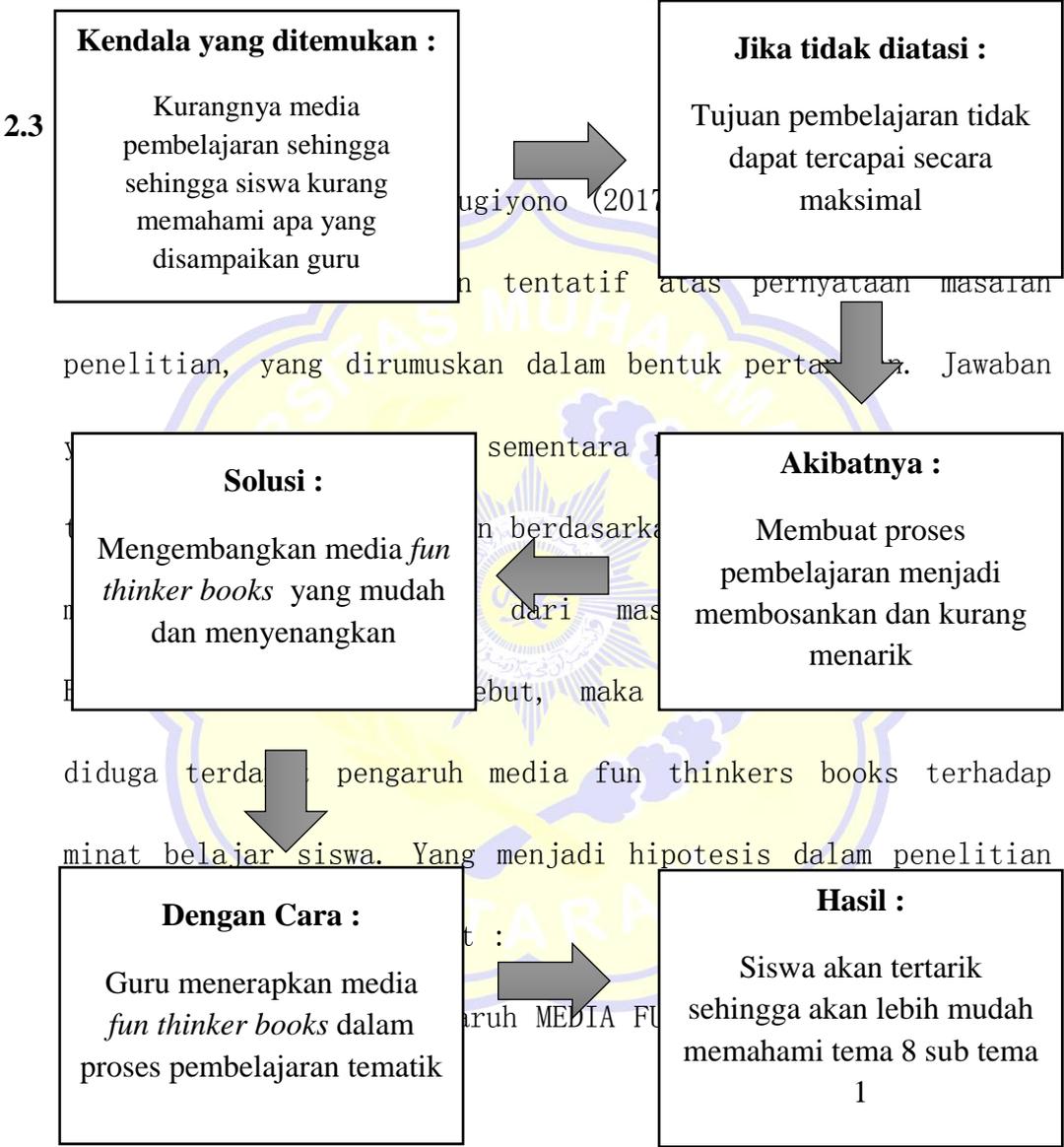
Banyak siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran tematik sulit untuk dipahami dan sulit, bahkan ada yang menganggap pembelajaran tematik itu membosankan, mengingat guru masih ada, hal ini merupakan perkembangan yang wajar. cepat mengerti ini nampak pada saat proses pembelajaran siswa di SDN INPRES SAI

Sejalan dengan tujuan KI, KD, indikator, standar proses, terobosan inovasi dalam pembelajaran yang saat ini berkembang pesat, pencapaian tujuan pembelajaran tema tema 8 subtema 1 memisahkan peran media Anda tidak bisa. Tema pembelajaran dengan menggunakan media diharapkan dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan praktis.

Kerangka berpikir pada pengembangan media ini dapat dilihat sebagai berikut :

Pembelajaran TEMATIK Di Sekolah Dasar

Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir



H_a : Ada pengaruh MEDIA FUN THINKERS BOOK terhadap minat belajar siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental, yaitu penelitian yang digunakan untuk menentukan efek suatu perlakuan terhadap perlakuan lainnya dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu menurut Sugiyono (2016:107). Sejalan dengan Michael (Sentyanto, Eko A 2015:39) Studi eksperimental menyelidiki kemungkinan sebab dan akibat dengan menerapkan satu atau lebih kondisi perlakuan pada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa studi eksperimental ini bertujuan untuk mengetahui efek dari perlakuan dan membandingkan hasil kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang hasilnya disajikan dalam bentuk deskripsi numerik. Pemilihan pendekatan ini menunjukkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan jenis kegiatan penelitian dengan spesifikasi yang sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, baik dari segi tujuan penelitian, tema penelitian, maupun tujuan penelitian. karena adanya , sampel data, sumber data, dan metode. Variabel penelitian diukur

pada berbagai bentuk skala pengukuran, termasuk skala nominal, ordinal, interval, dan rasio. Pendekatan ini mengharuskan peneliti untuk memulai dengan pengumpulan data, menginterpretasikan data, dan menggunakan angka untuk mencapai hasil akhir. Oleh karena itu, data yang terkumpul harus diolah secara statistik sehingga dapat diinterpretasikan dengan benar. Data yang diolah diperoleh dari hasil post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II. Tujuan dari eksperimen semu ini adalah untuk memprediksi kondisi yang dapat dicapai melalui eksperimen nyata, tetapi tidak mungkin untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan. Peneliti mengikuti dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran yaitu media pemikir lucu, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran pemikir lucu. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan MEDIA FUN THINKERS BOOKS terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas 2 di SDN Inpres Sai tahun pembelajaran 2021/2022. Secara prosedur penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Rancangan Penelitiannya dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
R (Eksperimen)	O1	X	O2
R (Kontrol)	O3	—	O4

(Sugiyono, 2011:206)

Keterangan :

O_1 : Prettes Kelas Eksperimen

O_2 : Posttes Kelas Eksperimen

O_3 : Prettes Kelas Kontrol

O_4 : Posttes Kelas Kontrol

X : *Treatmen* (perlakuan) pada kelas eksperimen.

— : Perlakuan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol

Penelitian dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyusun RPP dengan skenario pembelajaran menggunakan media buku pemikiran yang menyenangkan
- b. Menyiapkan materi Tema 2 Sub tema 1 Pelajaran 1 dan mengajarkan materi PPKn, Bahasa Indonesia dan SBDP
- c. Menyiapkan media dan sumber belajar
- d. Yaitu, pengembangan tester dan lembar observasi

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan Pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Pada kelas eksperimen dilakukan perlakuan menggunakan MEDIA FUN THINKERS BOOK, dan pada kelas kontras dilakukan pembelajaran langsung dengan menggunakan bahan ajar yang sama.
- c. Memberikan Post-test kelas eksperimen dan kontrol.

3. Tahap akhir

Adapun yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
- b. Menyimpulkan data hasil penelitian

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Inpres Sai dan SDN Soncoluka. Alamatnya sama, tapi jaraknya berbeda. Desa Sai, Kecamatan Soromandi, Kabupaten Bima. Lokasi tersebut dipilih karena merupakan penelitian eksperimen dan merupakan lokasi yang nyaman bagi subjek penelitian. Waktu penelitian pada tanggal 6 januari tahun ajaran 2021/2022

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik yang berupa objek, orang, kejadian, nilai, maupun kejadian. Populasi mencakup semua komponen yang memenuhi ciri dan karakteristik yang diminati. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas dua SDN Inpres Sai sebanyak 12 siswa. Ada 12 siswa tahun kedua di SDN Soncoluka. Perbandingan populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.2 dan 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.2
Data Siswa Kelas II SDN Inpres Sai Tahun Pelajaran 2021/2022

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
II	8	4	12

Tabel 3.3
Data Siswa Kelas II SDN Soncoluka Tahun Pelajaran 2021/2022

Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
-------	---------------	--------

	Laki-Laki	Perempuan	
II	5	7	12

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan fitur. Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang dapat mewakili populasi dari suatu penelitian yang sedang dilakukan oleh seorang peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan sampel di SDN Soncoluka Kelas 2. Kelas 2 SDN Soncoluka kelas kontrol terdiri dari 12 siswa dan Kelas 2 SDN Inpres Sai digunakan sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 12 siswa. Oleh karena itu, ukuran sampel survei adalah 24 siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah objek yang mewakili variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang sedang diselidiki dan dari mana kesimpulan diambil. Variabel studi adalah objek yang menjadi fokus studi Anda. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Variabel bebas (independent variable) adalah variabel kausal atau variabel yang mempengaruhi suatu penelitian eksperimen

Variabel bebas ini disebut variabel perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media fun thinkers books (X), dan variabel terikat disebut sebagai variabel respon karena merupakan variabel yang mempengaruhi variabel hasil penelitian eksperimen. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa yang diberi label (Y).

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses pengumpulan data primer dan sekunder dalam suatu survei. Teknologi Pengumpulan Data adalah cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan:

a. Observasi

Lembar observasi Pelaksanaan Pembelajaran diambil dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Lembar observasi isi merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Lembar observasi kinerja berupa daftar periksa (ya atau tidak) kinerja pendidik dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				
		1	2	3	4	5
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan doa kemudian memantau kehadiran, ketertiban dan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran					
2.	Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.					
3.	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini					
4.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan mengkaitkan dalam kehidupan sehari-hari.					
b. Inti						

5.	Guru menjelaskan cara menggunakan media fun thinkers books .					
6.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tentang tema 8 subtema 1.					
7.	Siswa mengamati soal yang ada di media fun thinker books kemudian menghubungkan dengan jawaban yang ada di media fun thinkers books					
8.	Guru membagi kelompok 4-5 siswa untuk berdiskusi bersama dalam memecahkan soal yang sudah tersedia didalam media fun thinker books					
c. Penutup						
9.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari,					
10.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.					

b. Metode Angket (Kuisioner)

Kuesioner adalah alat penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dapat dijawab secara bebas oleh responden. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk memperoleh informasi dari sampel atau sumber yang berbeda di lokasi penelitian. Dengan cara ini, Anda harus dapat memperoleh data kemauan belajar dua siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tentang minat dan hasil belajar. Kuesioner telah menyiapkan jawaban sehingga dapat dengan mudah memilih poin yang sesuai dengan kebutuhan. Survey ini merupakan survey langsung dimana responden menjawab tentang dirinya sendiri berdasarkan jawaban yang diberikan. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok individu

tentang fenomena sosial. Empat skala respon yang mungkin digunakan dalam penelitian ini. Sangat setuju, setuju, tidak setuju, tidak setuju.

c. Tes

Tes adalah teknik pengukuran yang memiliki serangkaian pertanyaan, pernyataan, atau tugas berbeda yang harus diselesaikan atau dijawab oleh responden. Tes ini digunakan peneliti sebagai alat untuk menilai hasil belajar siswa kelas 2 SD. Dalam penelitian ini, metode tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal kepada siswa Kelas 2 SDN Soncoluka dan Kelas 2 SDN Inpres Sai sebagai kelas kontrol.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik untuk mempelajari dan menganalisis materi tertulis kantor atau sekolah seperti kurikulum, program tahunan, program mingguan, dan rencana pelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumen untuk memperoleh data sebagai berikut: Data nilai ulangan harian siswa dan Foto- foto kegiatan belajar mengajar.

3.6 Instrumen Penelitian

Peralatan penelitian pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk penelitian. Oleh karena itu, sarana yang digunakan dalam penelitian ini adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menelusuri data yang diinginkan. Data yang Anda butuhkan untuk memecahkan masalah Anda diperoleh melalui instrumen, sehingga keberhasilan penelitian Anda sangat tergantung pada instrumen yang Anda gunakan. Ini adalah alat pengumpulan data yang harus

dirancang dan dibuat untuk menghasilkan data empiris. Data yang tidak akurat (yang tidak memperhitungkan data empiris) dapat menyesatkan peneliti, sehingga kesimpulan yang ditarik adalah data non-empiris. Alat penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna mempermudah pekerjaannya dan membuat hasilnya lebih cepat, lebih lengkap, dan lebih sistematis.

Alat penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi adalah observasi lapangan dimana data dikumpulkan oleh penulis melakukan penelitian langsung di lapangan, mempertimbangkan data yang diperlukan, dan mencatatnya secara sistematis. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengkonfirmasi pengaruh penggunaan media fun thinking books terhadap peningkatan minat belajar. Observasi ini dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{\text{Indicator yang dicapai}}{\text{Indicator maksimal}} \times 100\%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil presentase (%)	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup

$60 \leq k < 70$	Kurang
$k < 60$	Sangat Kurang

Sudjana (2008:118).

Untuk mendapatkan data proses pembelajaran perekrut dari awal kelas sampai akhir kelas oleh guru, kami mengumpulkan data menggunakan lembar observasi kemajuan belajar. Lembar Pengamatan Penegakan Pembelajaran berisi instruksi yang memungkinkan pengamat untuk membuat daftar kemungkinan tanggapan yang cocok dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Terdapat lima alternatif jawaban yaitu sangat kurang (1), kurang (2), ,cukup (3), Baik (4) dan sangat baik (5).

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan				
		1	2	3	4	5
a. Pendahuluan						
1.	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pelajaran dengan doa kemudian memantau kehadiran, ketertiban dan kesiapan sisiwa untuk melaksanakan pembelajaran					
2.	Guru menyampaikan tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.					
3.	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini					
4.	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan mengkaitkan dalam kehidupan sehari-hari.					
b. Inti						
5.	Guru menjelaskan cara menggunakan media fun thinkers books .					
6.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tentang tema 8 subtema 1.					
7.	Siswa mengamati soal yang ada di media fun thinker books kemudian menghubungkan					

	dengan jawaban yang ada di media fun thinkers books					
8.	Guru membagi kelompok 4-5 siswa untuk berdiskusi bersama dalam memecahkan soal yang sudah tersedia didalam media fun thinker books					
c. Penutup						
9.	Melakukan refleksi apa yang dipelajari,					
10.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.					

2. Instrumen angket

Instrument angket adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan mengajukan pertanyaan tertulis kepada sumber data. Saat peneliti membagikan survey kepada siswa untuk menjangkau data media dan minat belajar. Kuesioner digunakan sebagai sarana. Format pernyataan yang dimasukkan dalam kuesioner terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pernyataan positif adalah pernyataan yang mendukung aspek media dan minat belajar siswa, dan pernyataan negatif adalah pernyataan yang tidak mendukung aspek media dan minat belajar siswa. Hal ini diberikan untuk meminimalkan kecenderungan responden untuk memilih kategori.

Angket Minat Siswa digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dan mengumpulkan tanggapan dari siswa berupa kesan dan pendapat. Kuesioner minat siswa disusun berdasarkan aspek minat: kesenangan, minat, kepuasan, motivasi, keinginan, dan rasa ingin tahu. Instrument angket ini dibangun menggunakan skala Likert 4 kategori yaitu sangat setuju (5), setuju (4),

cukup setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Kisi-kisi angket dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket

Kesenangan	Kesenangan dalam menggunakan media Fun Thinkers Books	3,4,5
	Kesenangan dalam mempelajari materi Tema 8 Sub I	10
	Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media Fun Thinkers Books	6
	Ketertarikan siswa terhadap media Fun Thinkers Books	1,2
Kepuasan	Kepuasan siswa setelah menggunakan media Fun Thinkers Books	7
	Motivasi Semangat siswa dalam mempelajari materi	8
	Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Fun Thinkers Books	9
Keinginan	Keinginan siswa terhadap media Fun Thinkers Books	11
Keingintahuan	Rasa ingin tahu siswa untuk mendalami materi dalam media Fun Thinkers Books	12,13
	Rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi tematik lain	14,15
Jumlah		15

3. Tes

Tes adalah teknik pengukuran yang memiliki serangkaian pertanyaan, pernyataan, atau tugas berbeda yang harus diselesaikan atau dijawab oleh responden. Tes ini digunakan peneliti sebagai alat untuk menilai hasil belajar siswa kelas 2. Dalam penelitian ini, metode tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas 2 SD. Proses

pembelajaran di kelas dan pengaruh MEDIA FUN THINKERS BOOK terhadap minat dan hasil belajar siswa

4. Instrumen dokumentasi

Instrumen dokumentasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dokumen atau gambar yang terdokumentasi. Data Siswa, Data Guru, Data Hasil Belajar Siswa, dan Berbagai Aspek Subyek Penelitian.

3.7 Uji coba Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian harus diuji sebelum digunakan untuk mengungkapkan data. Untuk mengetahui keefektifan perangkat, peneliti melakukan uji efikasi ahli dan uji coba lapangan.

3.7.1 Validitas Instrumen

Menurut Sudijono (2015:163) Validitas merupakan salah satu ciri yang menjadi ciri tes kemampuan kognitif siswa. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes yang membangkitkan minat belajar emosional memiliki validitas atau akurasi pengukuran, hal ini dapat dilakukan dengan dua cara. , sebagai bagian integral dari ujian..

Sebagaimana pendapat Taniredja (2012:42) Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut efektif jika data pada variabel yang diteliti dapat diukur dan diungkapkan secara memadai.

Dalam penelitian ini, perangkat divalidasi oleh validator. Setelah mean dianggap valid secara konseptual, mean diuji pada kelompok responden yang berbeda dengan karakteristik yang sama. Untuk mengetahui

keefektifan butir-butir angket dalam penelitian ini digunakan persamaan korelasi *product-moment* dengan angka kasar dalam rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010:213)

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y
- x = Item butir angket
- n = Jumlah angket
- $\sum x$ = Jumlah skor x
- $\sum y$ = Jumlah skor y
- $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
- $\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x
- $\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$
- $(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Tiap butir angket dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Validalitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2016)

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah ukuran akurasi, presisi, atau presisi dari suatu instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen secara konsisten memberikan hasil pengukuran yang sama untuk apa yang diukur pada waktu yang berbeda.

Menurut Arikunto (2010:221), menyatakan bahwa “Reliabilitas adalah pemahaman bahwa peralatan tersebut sudah cukup baik sehingga cukup handal untuk digunakan sebagai alat pendataan.”

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS. 20.0 for windows.

$$r_{11} = \frac{2r_{22}^{11}}{1 + r_{22}^{11}}$$

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan
 $r_{\frac{11}{12}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belah

Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

3.8 Metode Analisi Data

Analisis data dapat didefinisikan sebagai proses mempertimbangkan pengaturan dan pengelompokan data, merumuskan hipotesis kerja,

menurunkan temuan penelitian dari mereka, dan mencapai kesimpulan dan teori.

3.8.1 Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Tujuan dari pengujian normalitas data adalah untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan program analisis statistik SPSS 20.0 *for Windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

2. Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Sebelum dilakukan uji-t, uji prasyaratnya adalah uji homogenitas. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah dua sampel homogen.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.20.0 *for windows* teknik *Levene Test*. *Levene Test*, adalah pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen), memeriksa perbedaan akibat perlakuan, membandingkan varians, dan membandingkan cara yang digunakan untuk menentukan apakah

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai sig ≥ 0.05 , maka data homogen, dan jika nilai sig ≤ 0.05 , maka data tidak homogen.

3.8.2 Uji Hipotesis

Data terdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji-t dua sampel independen (*independent-samples t test*) menggunakan program SPSS versi 20.0. Bentuk hipotesisnya jika nilai P-value (signifikansi) (2-tailed) $\geq \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$; Ketika H_a diterima dan diinterpretasikan, tidak terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan sosial atau hasil belajar kognitif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kemudian, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan program Aplikasi *SPSS 20.0 for windows*, menggunakan rumus *independent samples T-Test*, dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan

t = nilai t yang dihitung

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 = jumlah anggota kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas control

Kriteria:

$t_{hit} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

$t_{hit} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak

Untuk menentukan apakah perbedaan perlakuan signifikan, maka nilai t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Bila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , Perbedaannya sangat besar sehingga berdampak besar pada penggunaan MEDIA FUN THINKERS BOOK Jadi H_a diterima dan H_0 ditolak. Begitu sebaliknya apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu signifikan. Sehingga bisa dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media Fun Thinkers Books. Jadi, H_a ditolak H_0 diterima.

