



Raudhatul Jannah¹
 Hidayah Quraisy²
 Syarifah Aeni
 Rahman³

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS IV UPT SPF SDN MINASA UPA

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah dalam kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru, murid kurang fokus dalam pembelajaran dan seringkali mengeluh bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar IPS rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *fun thinkers book* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IVB UPT SPF SDN Minasa Upa. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-experimental design*. Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Sampel pada penelitian ini sebanyak 25 orang murid. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan uji T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS sebelum pelaksanaan media *Fun Thinkers Book* pada *pretest* dengan nilai rata-rata 62,8. Sedangkan pada *posttest* meningkat dengan nilai rata-rata 87. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta murid menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik yaitu pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar IPS ($\text{Sig} = 0,013$) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,013 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa diterima.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran Fun Thinkers Book.

Abstract

The main problem in this research is that learning activities are still focused on the teacher, students lack focus in learning and often complain of being bored in learning, resulting in low social studies learning outcomes. This research aims to determine the effect of using the fun thinkers book learning media on the social studies learning outcomes of class IVB students at UPT SPF SDN Minasa Upa. This type of research is pre-experimental design research. This research involved one class as an experimental class. The sample in this study was 25 students. Data collection techniques were carried out using learning results tests and observation sheets. The data analysis technique in this research is descriptive data analysis technique and T-Test. The research results showed that the social studies learning results before the implementation of the Fun Thinkers Book media in the pretest were with an average score of 62.8. Meanwhile, the posttest increased with an average score of 87. The results of the t-test analysis of the influence of the Fun Thinkers Book media on the learning outcomes of student participants showed that the significance value obtained was good, namely the influence of the Fun Thinkers Book media on social studies learning outcomes ($\text{Sig} = 0.013$). smaller than the specified alpha value, namely 0.05 ($0.013 < 0.05$). Based on the results obtained, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which states that there is an influence of the use of Fun Thinkers Book media on the social studies learning outcomes of class IV UPT SPF SDN Minasa Upa students.

Keywords: Learning Outcomes, Social Sciences, Learning Media Fun Thinkers Book.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu hal yang penting dalam kehidupan manusia dan bangsa, karena maju mundurnya suatu bangsa dan negara ditentukan oleh pendidikan. Pendidikan memegang

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar
 email: rauudhatulj233@gmail.com, hidayah.quraisy1955@gmail.com, syarifah.aeni@unismuh.ac.id

peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Hal ini disebabkan pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Bahri, 2019:732). Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendidikan dapat memajukan suatu bangsa dan negara bahkan dapat memundurkannya. Jadi pendidikan itu merupakan suatu usaha yang direncanakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang ideal dapat dilihat dari komponen pembelajaran yang saling berkaitan sehingga dapat mengembangkan potensi, minat, dan bakat murid. Adapun komponen pembelajaran menurut Gulo (2018:8) meliputi; “tujuan pengajaran, guru, murid, materi pelajaran, metode pengajaran, media pengajaran, serta faktor administrasi dan finansial”. Sejalan dengan itu, semua komponen pembelajaran haruslah ada dalam proses pembelajaran. Peranan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Menurut Katz (Sardiman, 2020:143) peranan guru sebagai komunikator, sahabat yang memberikan nasihat-nasihat, motivator sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan. Guru merupakan seorang pengajar yang dimana memiliki bekal dalam ilmu pengetahuan dan seseorang dituru dan digugu. Pelajaran adalah suatu proses kegiatan yang dimana ada pengajaran dan ada belajar yang dinyatakan dalam ranah Pendidikan adanya sebuah instansi dalam media pembelajaran (Syamsuriyanti, 2023:146). Sejalan dengan pendapat tersebut, peran guru dalam menguasai bahan ajar harus sesuai dengan metode pembelajaran yang tepat.

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 (Azhar, 2019:14).

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 (Satrianawati, 2018:9).

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 (Cahyadi, 2019: 40).

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. Untuk itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang optimal agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik (Sardiman, 2020:144).

Berdasarkan observasi awal dilakukan pada tanggal 17 Juli 2023 di UPT SPF SDN Minasa Upa Kota Makassar, dimana hasil wawancara pada setiap guru wali kelas I sampai dengan guru wali kelas VI menunjukkan fakta bahwa data hasil belajar IPS pada nilai ulangan harian di kelas IVB paling rendah diantara semua kelas karena itulah IVB dijadikan subjek atau sampel dalam penelitian ini. Selanjutnya, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa guru wali kelas IVB telah menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode yang menarik, namun saat pembelajaran guru tidak menggunakan media

pembelajaran yang bervariasi dimana guru sering menggunakan media buku dan LKS dalam pembelajaran sehingga materi yang disampaikan kurang berjalan optimal. Dari 25 murid kelas IVB UPT SPF SDN Minasa Upa pada mata pelajaran IPS yang mencapai nilai ketuntasan adalah 12 orang atau 48% dan yang tidak mencapai nilai KKM adalah 13 orang atau 52%. Dimana KKM untuk mata pelajaran IPS yaitu 70.

Murid kelas IVB di UPT SPF SDN Minasa Upa pada saat pembelajaran berlangsung selama ini sering mengantuk dan kurang bersemangat apabila pembelajaran yang dilakukan hanya dengan buku-buku yang berupa tulisan saja tanpa adanya objek yang merangsang semangat belajar murid yang disesuaikan dengan materi yang diterima, dalam mengikuti pembelajaran kurangnya perhatian murid dalam 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 pembelajaran yang kurang menarik, hal ini terlihat ketika kegiatan belajar berlangsung ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi, kurangnya semangat belajar pada murid, hal ini terlihat ketika pembelajaran murid merasa mengantuk dan kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran dari guru.

Kesenjangan antara kondisi sempurna 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.

Pembelajaran IPS murid di kelas IVB UPT SPF SDN Minasa Upa masih menggunakan media buku/LKM dan media gambar sehingga murid terlihat tidak antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru. Murid juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Cara untuk mengubah pembelajarannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian murid. Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan ketertarikan murid dalam pembelajaran IPS 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. *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, (Hamalik, 2019:15).

Media pembelajaran *fun thinkers book* adalah seperangkat buku yang di kemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan (Kurniawati, 2020:90). *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 (2019:87) *fun thinkers book* merupakan sebuah media bermain sambil belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menyampaikan kepada guru kelas bahwa adanya pembaharuan dalam pembelajaran yang menggunakan cara-cara baru yang kreatif dan mengedepankan pemikiran kritis, keterlibatan aktif, dan partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran *fun thinkers book*. Media pembelajaran *fun thinkers book* merupakan media yang menampilkan permainan dengan buku dan bingkai visual untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, media ini juga dapat digunakan pada mata pelajaran lainnya.

Media pembelajaran *fun thinkers book* memiliki daya tarik, yaitu membuat pelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan. Media *fun thinkers book* membuat murid saling percaya ke teman-temannya. Media *fun thinkers book* membuat murid menjadi aktif karena belajar sambil praktik. Media *fun thinkers book* membuat pembelajaran menjadi struktur dan terencana (Simona, 2019:88).

Penelitian terkait media *fun thinkers book* yaitu penelitian dari Rini Trisnawati (2021) yang berjudul "Pengaruh Media *Fun thinkers book* Terhadap Pemahaman Konsep Sains Murid Kelas V MIN 3 Lombok Tengah". Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest murid

kelas eksperimen sebesar 73.15, kelas kontrol sebesar 63.96. Data hasil belajar posttest dianalisis menggunakan uji non parametrik, diperoleh hasil nilai Sig.2-tailed < 0,05 ($0.012 < 0,05$) pada taraf kepercayaan 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti ada perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *fun thinkers book* terhadap pemahaman konsep Sains murid kelas V MIN 3 Lombok tengah tahun pelajaran 2020/2021.

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 IPS Murid Kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-experimental design. Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan di Kelas IVB UPT SPF SDN Minasa Upa Kota Makassar. Sampel pada penelitian ini sebanyak 25 orang murid. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan uji T-Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Penggunaan media Fun Thinkers Book merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberikan kesempatan kepada murid untuk menjelaskan kembali kepada murid lain, yang diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada murid. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar IPS kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu:

1. Memberikan *pretest* berupa soal untuk mengukur hasil belajar murid sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book*
3. Memberikan *posttest* berupa soal untuk mengukur hasil belajar murid setelah perlakuan dilakukan.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2024. Pelaksanaan pretest pada tanggal 23 Februari 2024. Pertemuan I, II, dan III dilaksanakan pada tanggal 4 Maret, 25 Maret, dan 27 Maret 2024. Pelaksanaan posttest pada tanggal 29 Maret 2024.

b. Data Analisis Deskriptif Hasil Belajar *Pretest-Posttest*

1. Gambaran hasil belajar *pretest*

Penggambaran hasil belajar awal murid pada mata pelajaran IPS diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal-soal pretest yang dikerjakan oleh murid. Berikut ini disajikan pada tabel 4.2 mengenai data hasil belajar pretest murid sehubungan dengan aspek capaian hasil belajar awal murid setelah melakukan pengerjaan soal-soal tes hasil belajar IPS.

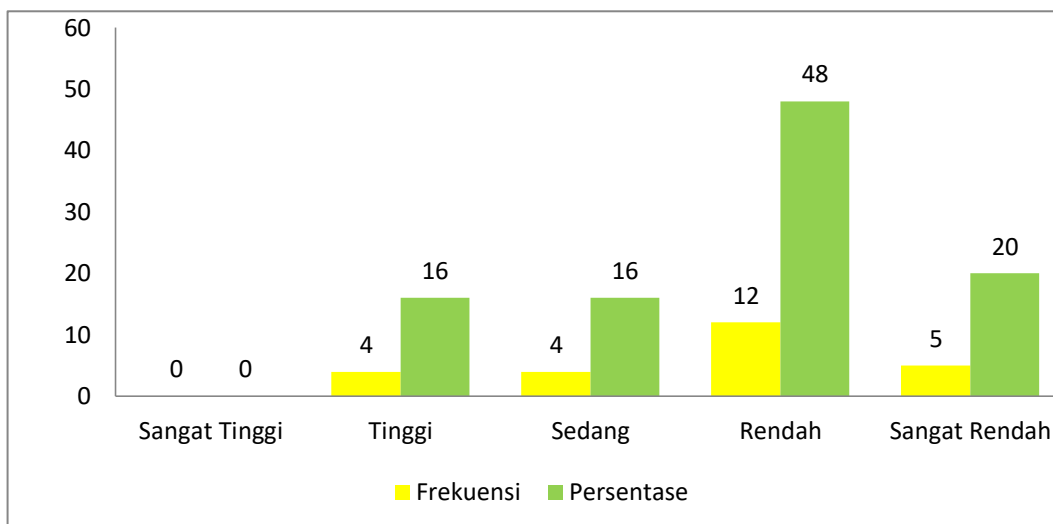
Tabel 1. Data Hasil Belajar *Pretest* IPS

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
2	80 – 89	Tinggi	4	16
3	70 – 79	Sedang	4	16
4	60 – 69	Rendah	12	48
5	0 – 59	Sangat Rendah	5	20
Jumlah			25	100

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa persentase murid pada pretest adalah 5 orang murid atau 20% berada pada kategori sangat rendah, 12 orang murid atau 48% berada pada kategori rendah, 4 orang murid atau 16% berada pada kategori sedang, 4 orang murid atau

16% berada pada kategori tinggi, dan tidak ada murid atau 0% berada pada kategori sangat tinggi.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil *Pretest*

Adapun presentase ketuntasan hasil belajar IPS yang diperoleh dari hasil belajar hasil belajar IPSmuridpada pretest ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Persentase Ketuntasan *Pretest*

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak Tuntas	17	68
2	70– 100	Tuntas	8	32
Jumlah			25	100

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan tabel 2 di atas hasil belajar hasil belajar IPS yang diperoleh murid dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar hasil belajar IPS diperoleh 68% dikategorikan tidak tuntas dan 32% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena murid yang mencapai ketuntasan hanya 8murid dari 25 murid.

Dengan demikian, dari perolehan data hasil belajar IPS murid sebagaimana hasil pretest-nya dapat digolongkan sebagai hasil belajar IPS dengan kualifikasi penilaian “sangat rendah” yang disebabkan oleh banyaknya murid memperoleh skor tes hasil belajar dengan tingkat penguasaan 0 sampai 69 apabila sebelum dalam proses pembelajarannya diberikan perlakuan berupa pelaksanaan media Fun Thinkers Book

2. Gambaran Hasil Belajar *Posttest*

Penggambaran hasil belajar awal murid pada mata pelajaran IPS diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan soal-soal posttest yang dikerjakan oleh murid. Berikut ini disajikan pada tabel 4.3 mengenai data hasil belajar posttest murid sehubungan dengan aspek capaian hasil belajar awal murid setelah melakukan pengerjaan soal-soal tes hasil belajar IPS.

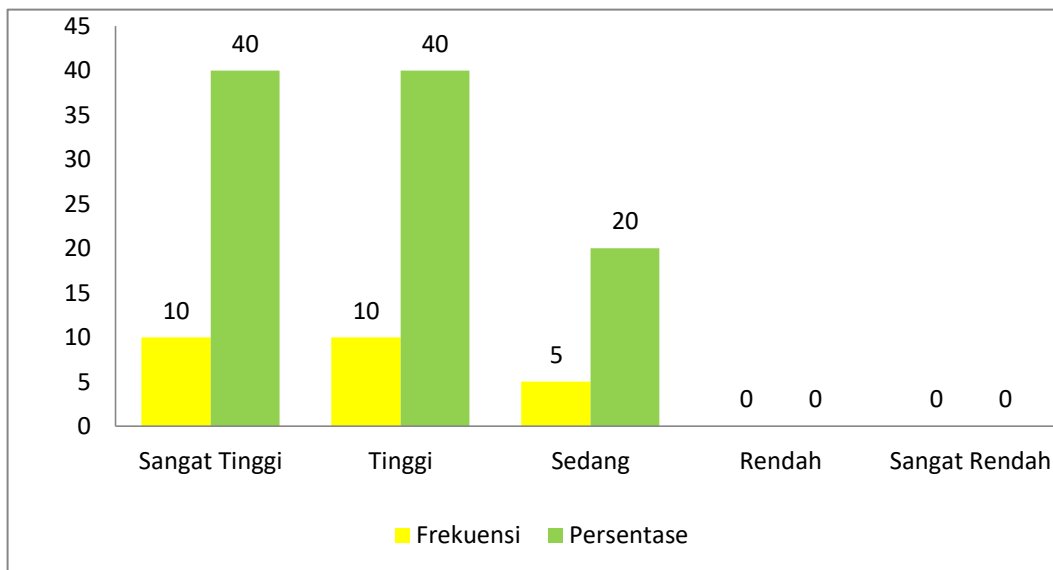
Tabel 3. Data Hasil Belajar *Posttest* IPS

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90 – 100	Sangat Tinggi	10	40
2	80 – 89	Tinggi	10	40

3	70 – 79	Sedang	5	20
4	60 – 69	Rendah	0	0
5	0 – 59	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			25	100

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Sebagaimana data tabel 3 di atas, menunjukkan penggambaran hasil belajar posttest IPS murid bahwa tidak ada murid atau 0% berada pada kategori sangat rendah, tidak ada murid atau 0% berada pada kategori rendah, 5 orang murid atau 20% berada pada kategori sedang, 10 orang murid atau 40% berada pada kategori tinggi dan 10 orang murid atau 40% berada pada kategori sangat tinggi.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil *Posttest*

Adapun presentase ketuntasan hasil belajar IPS yang diperoleh dari hasil belajar IPS murid pada posttest ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Persentase Ketuntasan pada *Posttest*

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 69	Tidak tuntas	0	0
2	70 - 100	Tuntas	25	100
Jumlah			25	100

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024

Berdasarkan tabel 4 di atas hasil belajar IPS yang diperoleh murid nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar IPS diperoleh 0% dikategorikan tidak tuntas dan 100% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajarkarena murid yang mencapai ketuntasan 25 murid.

Dengan demikian, berdasarkan capaian hasil belajar posttest murid dapat disimpulkan sebagai hasil belajar IPS dengan kualifikasi penilaian “sangat tinggi” dikarenakan banyaknya murid yang memperoleh skor tes hasil belajar dengan tingkat penguasaan 70 sampai 100. Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi pengaruh hasil belajar IPS murid apabila dalam proses pembelajarannya dilaksanakan melalui pelaksanaan media Fun Thinkers Book dan hasil belajarnya terjadi secara signifikan sebab berada dalam kualifikasi penilaian yang sangat tinggi.

Pengaruh Media Fun Thinkers Book

Hasil penelitian berupa nilai pretest dan nilai posttest dianalisis menggunakan uji hipotesis dengan bantuan SPSS 23.00 for Windows. Untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan media Fun Thinkers Book terhadap minat dan hasil belajar murid, dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan independent samples t-test. Uji hipotesis dilakukan dengan

ketentuan jika nilai sig. (2-tailed) > α (0,05) maka H0 diterima (tidak terdapat pengaruh penggunaan media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar IPS murid) dan jika nilai sig. (2-tailed) $\leq \alpha$ (0,05) maka H0 ditolak dengan syarat nilai mean setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai mean sebelum diberikan perlakuan (terdapat pengaruh penggunaan media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar IPS murid).

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

<i>Independent Samples Test</i>						
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Hasil belajar IPS	<i>Equal variances assumed</i>	.058	.856	-2.112	70	.013
	<i>Equal variances not assumed</i>			-2.112	67.331	.013

Sumber: Hasil perhitungan (Data Hasil Penelitian, 2024)

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar IPS murid menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik yaitu pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar IPS (Sig = 0,013) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 (0,013 < 0,05).

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa Ho ditolak dan H1 diterima yang menyatakan terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa diterima.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pelaksanaan pembelajaran hasil belajar IPS dengan penerapan media Fun Thinkers Book terhadap minat belajar murid kelas IV. Data penelitian ini meliputi data minat belajar murid yang terdiri dari data pretest dan posttest yang diperoleh melalui tes hasil belajar IPS. Dalam proses pembelajaran, media menjadi hal yang sangat penting untuk memudahkan anak memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.

Pada pretest belum mencapai hasil yang diharapkan, karena belum sesuai dengan target yang ditetapkan. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan Nana Sudjana (2020: 111) bahwa hasil belajar adalah hasil belajar yang diperoleh murid adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh murid, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh murid. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai murid. Diawal pertemuan banyak kendala yang dihadapi murid dalam proses pembelajaran antara lain murid masih bingung dalam menyelesaikan soal atau evaluasi yang diberikan oleh guru. Media Fun Thinkers Book dimaksudkan agar murid mampu menyelesaikan soal evaluasi hasil belajar IPS. Hasil belajar adalah perubahan perilaku murid akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

Dengan melihat dari persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan, maka jelas terlihat bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa telah mencapai tuntas. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa meningkat setelah diterapkannya media Fun Thinkers Book.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar IPS murid kelas IV di UPT SPF SDN Minasa Upa yang diajar melalui penerapan media Fun Thinkers Book pada pretest sebesar 65 dan posttest sebesar 87. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid yang diajar melalui penerapan media Fun Thinkers Book mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Pada pretest peneliti lebih mendorong murid untuk mencintai pelajarannya terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung murid yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan cuek, secara perlahan beberapa yang mulai ada kemauan untuk mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir pretest telah dapat terlihat kesenangan pada murid untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Akibatnya hasil belajar

murid mencapai skor rata-rata 62,8 dan jika dimasukkan ke dalam kategori distribusi frekuensi ketuntasan hasil belajar berada pada kategori rendah. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar murid sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid pada posttest.

Pada posttest, terlihat bahwa kemauan murid untuk belajar mengalami peningkatan, di mana murid yang dulunya belum mampu menjawab pertanyaan yang ditanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Murid juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

Setelah diberikan tes akhir posttest, skor rata-rata yang dicapai adalah 87 dan jika dimasukkan ke dalam distribusi frekuensi ketuntasan belajar berada pada kategori tinggi dibandingkan dengan akhir pretest. Hasil penelitian sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena adanya aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial serta lingkungan fisiknya dan teori Vygotsky yang lebih menekankan pada hakikat sosial-kultural yang artinya membangun kognitif anak melalui interaksi sosial.

Pemikiran Vygotsky sering disebut sebagai perspektif sosiokultural. Suci (2018: 66) menyatakan bahwa teori belajar Vygotsky didefinisikan sebagai jarak antara level perkembangan aktual yang ditentukan melalui penyelesaian masalah secara mandiri dan level potensial perkembangan yang ditentukan melalui penyelesaian masalah dengan bantuan orang dewasa atau dengan kerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu. Guru dan murid berkolaborasi dalam sebuah penyelesaian tugas terstruktur yang menantang murid, sehingga bantuan dari guru atau teman sebaya yang akan sangat membantu. Jika anak kemudian mampu mengatasi kesulitannya secara mandiri dengan dibantu oleh guru atau teman sebaya yang lebih mumpuni, maka bersamaan dengan itu level kognitifnya meningkat.

Sejalan dengan penelitian dari Hazimah Asri, Ria Novianti, Dewi Risma (2020) dengan hasil penelitian ditemukan pengaruh media Fun Thinker Through terhadap kemampuan siswa dalam mengenal abjad pada kelas 4-5 anak usia tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru sebesar 57,94%. Penelitian lainnya oleh Emi Sri Kurniawati (2020) dengan hasil penelitian yaitu pengaruh Media Fun Thinkers terhadap penguasaan kosakata anak tunarungu kelas VII SMPLB-B di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor hasil pretest dan posttest. Rata-rata skor pretest yang didapatkan yaitu 58,5 dan rata-rata skor posttest 90. Dimana terjadi kenaikan skor sebesar 31,5%. Hasil penelitian ini sesuai dengan tipe belajar anak tunarungu yaitu pemata, yang akan tertarik dengan media yang menyajikan gambar yang menarik seperti Media Fun Thinkers.

Penelitian selanjutnya oleh Rini Trisnawati (2021) dengan hasil penelitian yaitu nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen sebesar 73.15, kelas kontrol sebesar 63.96. Data hasil belajar posttest dianalisis menggunakan uji non parametrik, diperoleh hasil nilai Sig.2-tailed < 0,05 ($0.012 < 0,05$) pada taraf kepercayaan 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti ada perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media fun thinkers book terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V MIN 3 Lombok.

Sejalan dengan penelitian ini, media fun thinkers book dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi murid di sekolah dasar yang dilihat berdasarkan skor rata-rata posttest sebesar 87 yang dibandingkan dari skor rata-rata pretest sebesar 62,8 yang artinya terdapat peningkatan sebesar 24,2. Dalam penelitian ini telah dibuktikan bahwa media fun thinkers book berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil temuan dalam penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar IPS sebelum pelaksanaan media Fun Thinkers Book pada pretest dengan nilai rata-rata 62,8. Sedangkan pada posttest meningkat dengan nilai rata-rata 87. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar peserta murid menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh baik yaitu pengaruh media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar IPS ($\text{Sig} = 0,013$) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,013 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan

media Fun Thinkers Book terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV UPT SPF SDN Minasa Upa diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. Dr. Mulyono. (2020). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amsari, Dina dan Mudjirar. (2020). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Basicedu. Volume 2, Nomor 2 (hlm. 52-60).
- Azhar Arsyad. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahri Aliem, Munirah, Fatmawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III SD. (JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar vol 4 no 2. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/viewFile/2372/1875>.
- Cahyadi, M. P. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Serang. Laksita Indonesia.
- Dayton, D.K dan Kemp, J.E. (2018). Planning and Producing Instructional Media”. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Emi Sri, Nova Budhiarti. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Fun Thinker Book Terhadap Peningkatan Kosa Kata IPS Anak Usia Dini. Skripsi. [http:// repository.upi.edu](http://repository.upi.edu).
- Gulo W. (2018). Metodologi Penelitian. Jakarta : PT Grasindo.
- Gunawan. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Murid Kelas V. 2 (1).
- Hamalik, Oemar, (2019). Media Pendidikan. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hamdani. (2019). Strategi Belajar Mengajar, Bandung: Pustaka Setia
- Hazimah Asri, dkk. (2020). “Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Tk Pembina Pekanbaru”. Jurnal online mahamurid. <https://jom.unri.ac.id/index>.
- Istianti. (2019). Laporan Observasi Pelaksanaan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Bandung : PPS IKIP Bandung.
- Kurniawati, Sri. (2020). Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata IPS Anak Tunarungu Kelas Vii Smp/b-B Di Slb Wiyata Dharma 1 Sleman. Jurnal Widia Ortodidaktia. 6(7). <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/plb/article/view/9760>
- Komalasari, Kokom.(2019). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan aplikasi. Bandung: Refika Aditama
- Masitoh. (2019). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Departemen Agama Republik Indonesia.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2018). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nursid Sumaatmadja. (2019). Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bandung: Alurni.
- Quraisy Hidayah, Nursalam, Asmah. (2022). Mengembangkan E-Module Berbasis Kearifan Lokal Didukung Aplikasi Flipbook Pengajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 112 Botto. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Vol. 7, No. 2.
- Rahman Aeni Syarifah, Quraisy Hidayah, St Arminah. (2023). Penerapan Pendekatan Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa. Journal Innovation in Education (INOVED) Vol. 1 No. 3.
- Rini Trisnawati, Imam, Hamzan Wijaya. (2021). Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Murid Kelas V Min 3 Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021. Skripsi. <http://eprints.unram.ac.id>.
- Rumiati. (2020). Pendidikan PKn. Universitas Lampung.
- Rusuli. (2020). Belajar Serta Pembelajaran. Vol 2, No 1. p. ISSN: 2442-4544, e. ISSN 2550-0252. <https://o.js.unida.ac.id/jtdik/article/view/302>.
- Sardiman. (2020). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Satrianawati, M. P. (2018). Media Dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Shahbana, Elvia Baby, Fiqh Kautsar Farizqi, and Rachmat Satria. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran.” Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan 9, no. 1. 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>.

- Simona. (2019). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Permainan Fun Frame in Physics Pada Pokok Bahasan Lensa Cekung Melalui Model Turnamen. Prosiding Seminar Nasional Quantum. Diakses dari <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/15196>.
- Slameto. (2020). Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2019). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : CV Alfabeta.
- Sunariah, & Nia Siti. (2019). Panduan modern penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, Dadang. (2019). Pembelajaran IPS Perspektif Filosofi dan Kurikulum. Jakarta: PT.Bumu Aksara.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. Islamika, 1(2), 79– 88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2020). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Suradi, Sastra. (2020). Pendidikan IPS. Bandung : Alfabeta.
- Susanto. (2020). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suswandari. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dan Kreatifitas Murid Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. Jurnal Pesona Dasar Vol. 6. No. 1.
- Syamsuriyanti, Muhammad Nawir, Nurfadilah dwi Susanti. (2023). Hubungan Keterampilan Mengajar Guru dengan Hasil Belajar IPS Murid UPT SD Negeri 1 Centre Pattallassang Kabupaten Takalar. Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol.1, No.2. <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/jipsoshumwidyakarya/article/view/267/434>
- Trianto. (2019). Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT.Bumi Aksara.