

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Pane & Dasopang, 2017).

Proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan terjadi interaksi guru dengan siswa yang masing-masing memiliki tujuan yang ingin dicapai. Tujuan belajar dapat tercapai jika ada timbal balik secara proses dari siswa, selain itu guru juga sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi agar kegiatan belajar menjadi optimal dan mendorong siswa untuk proses dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seorang guru juga diharapkan mampu menentukan media pembelajaran mana yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta sesuai dengan karakteristik siswa (Fauziah., dkk, 2021)

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah

sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran padatahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer (1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Dewasa ini seperti yang kita ketahui bahwasanya kita sudah memasuki masa industri 4.0 dimana semua kegiatan sudah serba digital, sehingga dunia Pendidikan juga tak luput dari pengaruhnya. Sekolah maupun guru dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Namun masalah yang dihadapi oleh sekolah dan guru adalah kurangnya sarana prasarana yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran. Sehingga dibutuhkan kreatifitas seorang guru bagaimana mensiasati penggunaan media dari bahan bahan sederhana namun juga mampu menarik minat peserta didik.

Dari pengamatan awal penulis menemukan pembelajaran di MIS Nurul Yaqin Masih menggunakan cara cara konvensional dimana guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan media gambar yang biasa yang cenderung monoton dan tidak ada inovasi baru dalam media. Media yang sederhana seperti gambar bisa menarik jika dikemas dengan sesuatu yang baru dan menarik. Video pembelajaran merupakan media yang bisa digunakan guru namun bila video pembelajaran dikemas dengan baik misalkan dengan ditambahkan animasi, atau music music yang lebih menarik maka video pembelajaran yang biasa bisa menjadi lebih menarik. begitu juga dengan media gambar jika dikemas dengan hal hal yang baru maka akan mampu menarik minat belajar siswa .

Melihat masalah diatas maka penulis menawarkan sebuah media gambar sederhana namun dikemas dengan hal yang menarik. Dimana penulis membuat media gambar *Magic Book* Media tersebut sesuai dengan namanya merupakan kumpulan gambar media gambar yang digabungkan dengan sulap dimana gambar yang awalnya hanyalah sebuah gambar biasa polos hitam putih tanpa warna tetapi saat ditarik akan berubah menjadi gambar yang berwarna.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mencoba mengangkat sebuah judul yaitu **"Penggunaan Media *Magic Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1.2.1 Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).

1.2.2 Kurangnya inovasi media dalam proses pembelajaran.

1.2.3 Siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran.

1.2.4 Siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

1.3 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, perlunya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian adalah :

1.3.1 Objek

Penelitian ini menggunakan media magic card untuk melihat peningkatan minat belajar siswa pada tema

1.3.2 Subjek

Kelas II A dengan jumlah siswa 24 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat ditemukan rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas yaitu Bagaimana penggunaan media magic book dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidayiah Nurul Yaqin?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana penggunaan media magic book dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik di Madrasah Ibtidayiah Nurul Yaqin.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Bagi Guru

Dengan dilakukannya penelitian ini, guru memiliki alternatif media pembelajaran untuk diterapkan ketika mengajar. Selain itu, dengan adanya penelitian ini, dapat memicu guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru dan dapat menjadikan sebagai pedoman untuk guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas guna meningkatkan minat belajar siswa.

1.6.2 Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran magic book ini dapat membuat belajar menjadi menyenangkan dan bermakna sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran tematik pada tema “Bermain di Lingkunganku” Sub Tema “Bermain di Lingkungan Rumah” dan dengan adanya media pembelajaran magic book ini dapat memberikan ilmu baru dalam kegiatan pembelajaran yang dimana mengutamakan kerjasama kelompok sehingga lebih konsentrasi dan menyenangkan didalam kelas.

1.6.3 Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, sekolah menjadi memiliki referensi media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa Disekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

1.6.4 Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi peneliti. Selain itu, peneliti menjadi lebih terarah dalam merancang dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Tematik.