

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan sangatlah berperan penting dalam menyediakan sumber daya manusia yang kompetitif, kemakmuran suatu negara bukan ditandai dengan kekayaan sumber daya alam yang melimpah namun ditandai dengan majunya kualitas sumber daya manusia dinegara tersebut. Sejarah membuktikan bahwa negara yang miskin sumber daya alam, namun kaya dengan sumber daya manusia yang berkualitas dapat menjadi negara yang adidaya, makmur, dan *powerfull*. Oleh karena itu, proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menuju pertumbuhan dan perkembangan serta kemajuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini dapat dilihat dari fungsi dan tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Depdiknas, 2003)

Dengan mencapai perkembangan potensi yang baik itu dibutuhkan proses pembelajaran yang baik, dengan begitu akan menciptakan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru harus memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi yang akan diberikan pada peserta didik, agar pelaksanaan aktivitas pembelajaran ini dapat berlangsung maksimal dan mencapai tujuan pembelajaran. Bahwa salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan pada merencanakan pembelajaran adalah segala kegiatan pembelajaran tercapainya tujuan tersebut ini disebut tujuan pembelajaran (Uno, 2008). Hal yang penting bagi seorang pendidik ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran, seorang pendidik diharapkan mampu mempraktikkan perencanaannya di sekolah. Selain itu, seorang pendidik harus siap dalam materi, mental, strategi hingga media (Sukadi, 2006). Media pembelajaran sangat berpengaruh pada keber-

langsungan proses belajar mengajar yang berguna untuk menjadikan praktisnya pembelajaran padadidalam kelas dan proses pembelajaran bisa tercapai dengan tuntas sesuai yang dibutuhkan. Selain itu, banyak manfaat dari penggunaan media, beberapa diantaranya ialah mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, menimbulkan gairah belajar siswa dan interaksi antara murid, dan sumber belajar serta guru semakin terlihat.

Dengan melibatkan manfaat media di atas, bagi guru untuk bisa menggunakan media tersebut secara variatif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini menjadikan suatu bidang yang harus dipahami oleh setiap guru secara mendalam ketika akan menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran ini mempunyai fungsi dan nilai yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran.

Pada penelitian ini salah satu media yang digunakan adalah *Strip Story*, *Strip Story* bisa dibilang media yang praktis, tidak hanya mudah dan sederhana untuk dipergunakan namun juga salah satu media untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran semakin praktis serta menyenangkan. Karena dalam menggunakan media ini sangat berperan baik itu diri sendiri, teman dan guru. Ketika media itu digunakan suasana belajar terasa lebih hidup dan menyenangkan sehingga peserta didik merasa dapat meningkatkan minat pembelajaran ini tanpa beban padahal masih dalam konteks belajar.

Berdasarkan observasi di kelas V SDIT Darul Ma'arif Rahayu. Peneliti menemukan bahwa belum mencapainya hasil yang memuaskan dikarenakan minat belajar siswa cenderung rendah karena pada umumnya siswa masih menganggap bahwa pelajaran IPS terbilang sulit karena memiliki banyak topik yang merupakan bacaan tentang sejarah, kondisi geografis dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena beberapa permasalahan, diantaranya yaitu pada saat kegiatan belajar mengajar guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru menjelaskan materi di depan kelas kemudian siswa diminta untuk menulis materi yang sudah disampaikan serta dilanjutkan pemberian soal-soal dari buku panduan yang digunakan. Kegiatan pembelajaran selama ini terkesan masih berpusat pada

guru dan rendahnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan. Guru juga tidak setiap saat menggunakan media yang mendukung pembelajaran. Hal ini berdampak membuat siswa merasa jenuh, kurang aktif, dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Harapan tercapainya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat terwujud. Oleh karena itu perlu diuji coba penggunaan media pembelajaran *Strip Story* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dan berdasarkan uraian diatas guru sangatlah berperan penting dalam mengajarkan pembelajaran yang menarik terhadap siswa agar lebih aktif dan menyenangkan. Untuk itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Strip Story* Pada Mata Pelajaran IPS terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDIT Darul Ma’arif”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses penggunaan media pembelajaran *Strip Story* dalam pelajaran IPS terhadap minat belajar siswa pada kelas V di SDIT Darul Ma’arif Rahayu?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Strip Story* pada pelajaran IPS terhadap minat belajar siswa kelas V di SDIT Darul Ma’arif Rahayu?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses penggunaan media pembelajaran *Strip Story* pada mata pelajaran IPS terhadap minat belajar siswa pada kelas V di SDIT Darul Ma’arif Rahayu.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Strip Story* pada mata pelajaran IPS terhadap minat belajar siswa kelas V di SDIT Darul Ma’arif Rahayu.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk bahan kajian lebih lanjut mengenai media pembelajaran dengan lebih mendalam ataupun objek yang lebih luas.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi sekolah

Diharapkan dapat dijadikan sebagai kontribusi positif mengenai penggunaan media pembelajaran *Strip Story* terhadap minat belajar siswa.

###### b. Bagi guru

Diharapkan dapat dijadikan untuk menambah media baru yang tepat dalam mendukung pelajaran IPS.

###### c. Bagi siswa

Diharapkan dapat dijadikan untuk media yang efektif dalam pembelajaran IPS.

###### d. Bagi peneliti

Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi dalam pengembangan teori dan dapat memperdalam pengetahuan tentang media *Strip Story* serta dapat mengimplementasikannya ketika dilapangan.

#### **E. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian ini berdasarkan pada identifikasi masalah yang diperoleh peneliti yaitu penelitian ini lebih memfokuskan pada pengaruh media pembelajaran *Strip Story* pada mata pelajaran IPS terhadap minat belajarsiswa kelas V di SDIT Darul Ma'arif.

1. Subyek penelitian ini merupakan siswa kelas V SDIT Darul Ma'arif Rahayu.
2. Hanya meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Strip Story* terhadap minat belajar siswa ketika pembelajaran tatap muka pada pembelajaran IPS.

## **F. Kerangka Berpikir**

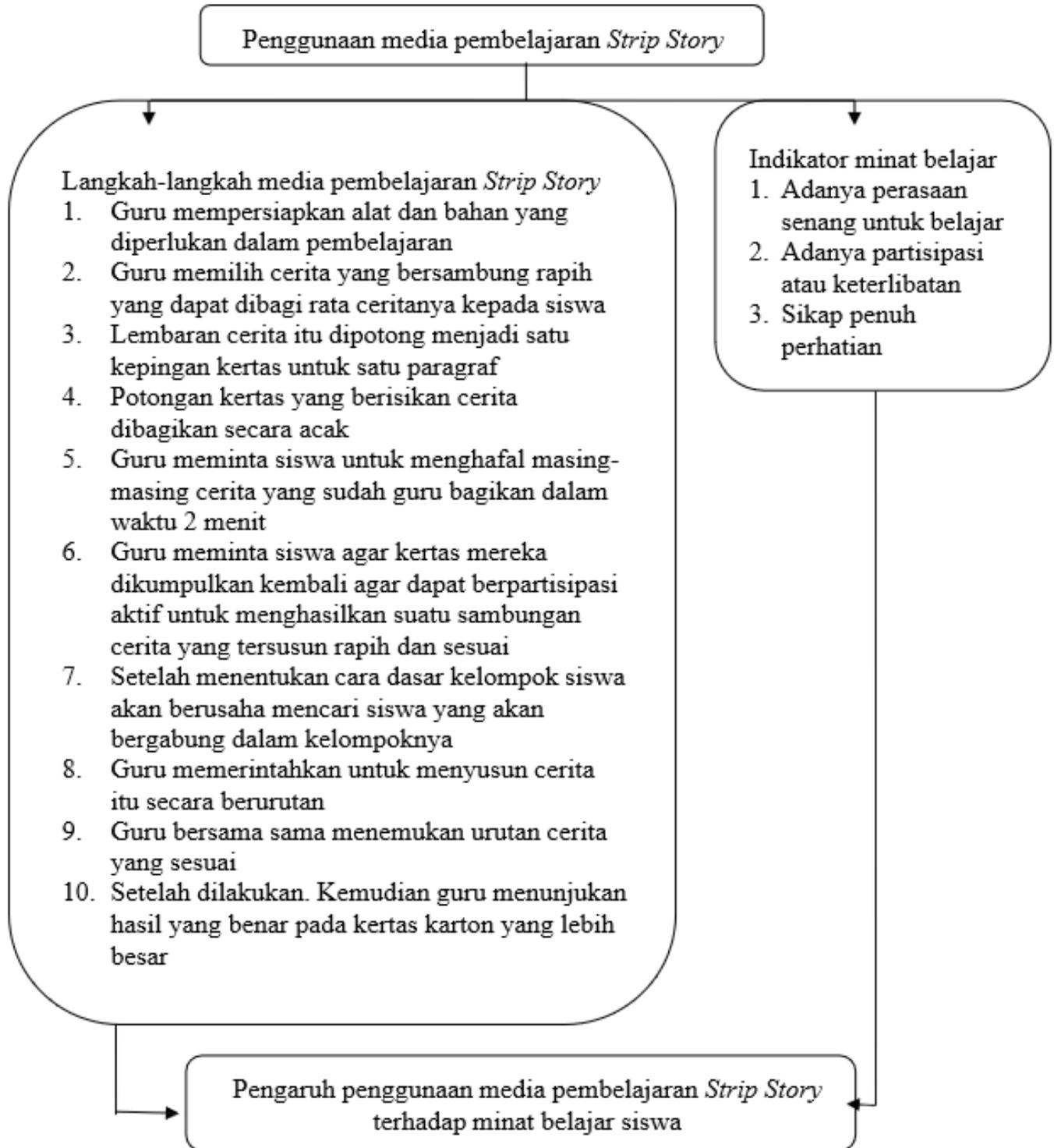
Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Selain itu, media *Strip Story* merupakan dengan menggunakan media pembelajaran *Strip Story* sebagai media akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. *Strip Story* adalah potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Disamping murah dan mudah untuk dibuat teknik *Strip Story* sederhana dan tidak memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya (Arsyad, 2005).

Kerangka pikir ini bermula dari adanya masalah terhadap minat belajar masih tergolong rendah. Minat merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena minat merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan minat juga selalu disertai dengan rasa nyaman. Slameto (2010) menyatakan bahwa Siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan: 1). Adanya perasaan senang untuk belajar 2). Adanya partisipasi atau keterlibatan 3). Sikap penuh perhatian. Dari hasil observasi awal, rendahnya minat siswa pada mata pelajaran IPS di karenakan pada umumnya siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran IPS itu sulit. Hal ini disebabkan juga oleh cara mengajar guru di kelas, cara mengajar yang monoton dan media yang digunakan kurang menarik menyebabkan siswa menjadi malas dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *STRIP STORY* PADA MATA  
PELAJARAN IPS TERHADAP MINAT BELAJAR SISWAKELAS V DI  
SDIT DARUL MA'ARIF**



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

## G. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu hubungan antara variabel dengan variabel lainnya, yang bersifat sementara atau yang masih lemah. Dalam hal ini, lemah yang dimaksud yaitu berkaitan dengan benar tidaknya pernyataan yang dirancang dalam hipotesis (Anshori, 2017). Berdasarkan tanggapan tersebut dapat dipahami bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis. Maka berdasarkan uraian diatas, mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- H0 :Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Strip Story* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDIT Darul Ma'arif Rahayu.
- H1 :Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Strip Story* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDIT Darul Ma'arif Rahayu.

## H. Hasil Penelitian Terdahulu

1. PENGARUH MEDIA *STRIP STORY* TERHADAP KEMAMPUAN HAFALAN MUFRODAT DI MI NGERI SAGARALANGU CIPARI CILACAP (oleh Irfan Zidny pada tahun 2019)

Pada penelitian tersebut menggunakan metodologi penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi uji test pretestdanposttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Strip Story* terhadap kemampuanhafalan mufrodat di MI Negeri Segaralangu Cipari Cilacap. Hal ini ditunjukan dalam kelas eksperimen yaitu dengan penggunaan media *Strip Story* memiliki kualitas “sedang” sedangkan pada kelas kontrol memiliki kualitas “Rendah” yang artinya media pembelajaran *Strip Story* efektif digunakan untuk mata pelajaran bahasa Arab.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan saya lakukanyaitu: pertama, penelitian diatas menggunakan metodologi penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif deskriptif. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan

kemampuan hafalan mufradat sedangkan penelitian yang akan saya lakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Ketiga, penelitian di atas memfokuskan pada mata pelajaran Bahasa Arab sedangkan penelitian yang akan saya lakukan memfokuskan pada mata pelajaran IPS. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah pada penggunaan media *Strip Story* dan dilakukan di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI).

## 2. PENERAPAN STRATEGI *PLANTED QUESTION* PADA MATA PELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V DI MINU DURUNGBEDUG CANDI SIDOARJO (oleh Lailatus Zakiyah pada tahun 2017)

Pada penelitian tersebut dikatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa ditimbulkan oleh pengajar tidak pernah menggunakan seni manajemen pembelajaran yang menarik dalam memberikan pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah serta peserta didik hanya mendengarkan saja. Tujuan dari penelitian ini merupakan untuk mengetahui penerapan strategi *planted question* pada mata pelajaran IPA kelas V di MINU Durungbedug Candi Sidoarjo dan untuk mengetahui peningkatan minat belajar di mata pelajaran IPA kelas V di MINU Durungbedug Candi Sidoarjo. Jenis penelitiannya merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan contoh Kurt Lewin yang akan terjadi penelitian ini membagi awal penerapan seni manajemen *planted question* ternyata bisa menaikkan minat belajar siswa menggunakan presentase 40% menggunakan kriteria rendah pada saat pra daur serta siklus I sebagai 64% menggunakan kriteria sedang selanjutnya di siklus II menjadi 80% menggunakan kriteria tinggi.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu: pertama, penelitian di atas menggunakan strategi *planted question* untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan

saya lakukan menggunakan media *Strip Story* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kedua, penelitian di atas fokus pada mata pelajaran IPA tingkat pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada mata pelajaran IPS tingkat pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah bertujuan untuk meningkatkan

minat belajar siswa.

3. PENGARUH PENERAPAN MEDIA *STRIP STORY* TERHADAP HASIL BELAJAR AL QU'AN HADIST PESERTA DIDIK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA CAMPANG JAYA SUKA BUMI BANDAR LAMPUNG (oleh Adelia Putri pada taun 2017)

Pada penelitian ini pendidikan merupakan faktor utama yang perlu ditingkatkan kualitasnya. Untuk meningkatkan kualitas pendidik yaitu dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya seorang guru dalam meningkatkan suatu hasil belajar adalah menggunakan media pembelajaran yang tepat saat kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran Strip Story. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan media pembelajaran Strip Story terhadap hasil al quran hadis peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Campang Jaya Suka Bumi Bandar Lampung. Penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan diberikan media pembelajaran Strip Story terhadap hasil belajar Al Qur'an Hadist peserta didik kelas IV MI Darul Huda.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu: pertama, penelitian ini menggunakan studi Quasi Eksperimen sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan survei. Kedua, penelitian ini memfokuskan pada mata pelajaran Al Qur'an Hadist sedangkan penelitian yang akan saya lakukan memfokuskan pada mata pelajaran IPS. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu menggunakan media *Strip Story*.

4. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI SISWA SD INPLASEPANG KECAMATAN BANTAENG KABUPATEN BANTAENG (Oleh Amriani pada tahun 2014)

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar yang dianggap memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar Inp Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng adalah minat sedangkan faktor eksternal dianggap memiliki pengaruh yang besar terhadap

motivasi belajar siswa adalah faktor lingkungan. Kedua faktor tersebut harus dijaga dengan baik oleh semua elemen-elemen atau pihak yang ada di Sekolah Dasar Inp Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng agar minat para siswa dalam melakukan proses pembelajaran dapat selalu dijaga dan ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang telah digunakan di Sekolah Dasar Inp Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan sayalakukan yaitu: pertama, penelitian diatas menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan media Strip Story dalam meningkatkan minat belajar siswa. Kedua, penelitian diatas fokus pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) tingkat pendidikan sekolah dasar, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan pada mata pelajaran IPS tingkat pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menggunakan media pembelajaran namun pada penelitian ini belum sejelas media yang digunakannya sedangkan media yang digunakan penelitian ini adalah media *Strip Story*.

