

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran secara harfiah dapat dimaknai sebagai proses komunikasi timbal balik antara peserta didik baik itu dengan pendidik itu sendiri maupun dengan lingkungan sekitar.¹ Sedangkan menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 Ayat 20 disebutkan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut I Nyoman Degeng pembelajaran memiliki hakikat adalah untuk membelajarkan peserta didik.² Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.³

Pembelajaran berfungsi untuk menciptakan kondisi yang lebih baik, sehingga dapat dirasakan oleh pribadi itu sendiri dan lingkungan sekitarnya. Sedangkan pendidikan menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 adalah bentuk usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan pada dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak baik, juga

¹ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2009), 85.

² I Nyoman Dageng, *Buku Pegangan Teknologi Penelitian* (Jakarta: Depdikbud RI Dan Dirjen Dikti, 1993), 1-2.

³ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara,2008), 2.

keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, lingkungan masyarakat, bangsa dan juga negaranya.⁴

Pembelajaran setiap saat yang diterima peserta didik akan mendatangkan banyak perbaikan baik dari segi psikis maupun perbaikan dalam segi sikap, perbaikan tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 secara implisit menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan mampu menjadi warga negara yang berdemokrasi serta bertanggung jawab.

Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 telah menetapkan tujuan pembelajaran nasional yang berbunyi mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan yang jelas tersebut perlu adanya kerjasama antar komponen dalam bidang pendidikan guna mewujudkan perubahan yang signifikan sehingga indonesia dapat menuai bonus demografi pada tahun 2045 kelak.

Mewujudkan tujuan pendidikan nasional perlu upaya lebih, seperti halnya mewujudkan seorang guru yang profesional, guru yang profesional harus mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa, untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik tentunya harus

⁴ Republik Indonesia, *Undang Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sidiknas* (Bandung : Permana, 2006), 65.

menggunakan perangkat penunjang yang lain yaitu sebuah media pembelajaran. Penggunaan media yang menarik dan interaktif sangat membantu pendidik saat proses pembelajaran.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat akan tercipta interaksi antar 2 belah pihak yaitu antara pendidik dan siswa, sehingga proses pemahaman sebuah materi dapat terserap dengan mudah. Sesuai dengan penerapan teori piaget yang menggolongkan pada tahap operasi kongkret yaitu kemampuan dalam berfikir logis, kemampuan tersebut meliputi penggunaan pengoprasian yang dapat dibalik. Siswa juga digolongkan mampu dalam memecahkan masalah. Dalam teori belajar humanistik juga dijelaskan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.⁵

Penerapan proses belajar mengajar utamanya peserta didik harus memahami suatu informasi secara mendalam. Sesuai dengan tahap operasional formal dalam teori piaget peserta didik dengan rentan usia diatas 12 tahun digolongkan pada tahap ke 4 dengan ciri seorang anak tersebut mampu berfikir secara abstrak serta mampu menalar lebih logis, setiap anak juga memiliki kemampuan untuk menarik kesimpulannya sendiri dari sebuah informasi yang telah dipaparkan.⁶

Sedangkan pada realitanya anak usia di atas 12 tahun di MI Bahrul Ulum yaitu pada rentang kelas VI kurang bisa menalar sesuatu dan menarik kesimpulan sendiri, pemahaman siswa terhadap suatu informasi dipengaruhi

⁵ Aradea, R, & Harapan, E, "Pengaruh Penerapan Teori Belajar Humanistik Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan," *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan* 4, no. 1, (2019) 90.

⁶ Mohamad Surya, *Strategi Kognitif Dalam Proses Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 108.

oleh bermacam faktor, agar pemahaman terjadi secara maksimal tentunya harus didukung perangkat pembelajaran yang maksimal pula. Perangkat pembelajaran yang inovatif dan interaktif tak lepas dari kemampuan siswa untuk memunculkan dan menciptakan sebuah karya hal tersebut juga sangat dibutuhkan untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran. Jika pada proses pembelajaran tersebut tidak disertai dengan inovasi maupun kreativitas yang berkesinambungan, tentunya juga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang secara tidak langsung akan menurun.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas atau wali kelas VI MI Bahrul Ulum pada tanggal 24 September 2022, beliau mengungkapkan bahwa minat belajar siswa kelas VI MI Bahrul Ulum tergolong rendah.

Terkhusus pada mata pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran IPA, nilai tugas ataupun ulangan siswa kurang maksimal. Terdapat 6 siswa yang memiliki nilai ulangan harian IPA materi adaptasi hewan yang di bawah KKM. Berikut ini nilai siswa pada materi adaptas hewan kelas 6 MI Bahrul Ulum:

Tabel 1.1
Nilai Tugas Mata Pelajaran Tematik Materi Adaptasi Hewan

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Ahmad Jamaluddin Mahfudz	80
2.	Ahmad Nafalul Fadlilah	90
3.	Davina Lailatul Khumairoh	50
4.	Dewi Zidatul Azizah	90
5.	Elena Nur Habibah	-
6.	Hanayoshi Qori'atus W	80
7.	Jihan Fadilah Ramadhani	80

8.	Keisa Nuron Nadziroh	90
9.	Khoiron Kurnia Firmansah	-
10.	Krishna Abimanyu Wirakusuma	70
11.	Luthfiah Qotrinada	90
12.	Muhammad Abdullah Salam	90
13.	Muhammad Fikri Fahami Zaka	80
14.	Muhammad Irsyadul Umam	-
15.	M. Rizki Akbarulloh	80
16.	Muhammad Saifulloh	90
17.	Natasya Fajrina Arfianaza	80
18.	Rhesselio Arsyah Yudhistira	80
19.	Rina Yuliana Kartika Sari	-
20.	Robi'atul Adawiyah	90
21.	Safa Silvian Nur Rahmawati	60
22.	Vira Nur Fadilah	100
23.	Zahwa Cahya Kamilla	80
24.	Thalita Rahma Nabila	90

Hal tersebut disebabkan karena sistem pembelajaran yang digunakan kurang interaktif sehingga pemahaman siswa kurang maksimal. Ketika pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat mengantuk dan malas ketika mendengar penjelasan pendidik, serta dari pendidik juga kurang melakukan variasi dalam gaya mengajarnya, sehingga didapati siswa kurang tertarik dan berpengaruh dalam minat belajarnya.

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang di inovasikan guna menarik minat dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Media tersebut akan dibuat dengan bentuk visual yang menarik, serta dialog yang interaktif yang didalamnya juga disisipkan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak akan menyadari bahwa memahami dan menghafal materi namun dengan cara yang menarik.

Inovasi yang peneliti maksud adalah buku fabel interaktif. Fabel sendiri adalah cerita tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia, dalam ceritanya fabel sering juga berkaitan dengan moralitas. Teks fabel memiliki karakteristik meliputi kepribadiannya. Fabel adalah tokoh binatang yang bisa berdialog, berkelakuan, dan bersikap semacam manusia.⁷

Kelebihan teks fabel selain mengandung pesan moral juga memiliki bacaan yang tidak terlalu panjang sehingga mempermudah pembaca memahami tujuan yang dimaksud. Hal tersebut sangat cocok diterapkan dalam materi adaptasi hewan kelas VI pada mata pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran IPA. Pada materi adaptasi hewan siswa biasanya hanya menggunakan bahan ajar yang kurang menarik, dari itu peneliti memilih mengembangkan buku fabel interaktif guna menggugah minat belajar peserta didik yang nantinya diharapkan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Adaptasi Hewan Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI Mi Bahrul Ulum Semen Kediri”.

⁷ Nurgiyantoro, B, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Yogyakarta: UGM Press. 2005), 190.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Adaptasi Hewan Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri?
2. Bagaimana efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Adaptasi Hewan Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Adaptasi Hewan Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri.
2. Menguji efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Buku Fabel Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Adaptasi Hewan Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri.

D. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif ini ialah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran buku fabel interaktif ini diharapkan:

- a. Dapat menarik minat belajar siswa.
- b. Dapat mempermudah siswa memahami materi, dan
- c. Dapat memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan cara yang berbeda.

2. Bagi pendidik

Dengan adanya media pembelajaran buku fabel interaktif ini diharapkan:

- a. Dapat menjadi tambahan media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi adaptasi hewan.
- b. Dapat merangsang pendidik untuk terus melakukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Dengan adanya media pembelajaran buku fabel interaktif ini diharapkan:

- a. Dapat menggunakan produk media pembelajaran buku fabel interaktif yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Dapat mendukung visi dan misi sekolah dalam meningkatkan program pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Dengan adanya media pembelajaran buku fabel interaktif ini diharapkan:

- a. Dapat menegembangkan kreativitas peneliti dalam membuat produk berupa media pembelajaran.
- b. Dapat menjadi bahan informasi dan acuan untuk lebih bervariasi dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran buku fabel interaktif materi adaptasi hewan mata pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran IPA kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri. Adapun spesifikasinya meliputi:

1. Media pembelajaran buku fabel interaktif ini disajikan dalam bentuk cetak, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengvisualisasikan materi adaptasi hewan.
2. Media pembelajaran buku fabel interaktif ini dikemas menggunakan gambar yang menarik, dengan materi pokok berupa adaptasi hewan.
3. Desain buku fabel menggunakan aplikasi canva, ibis paint, dan adobe illustrator draw.
4. Jenis media yang dibuat dalam buku fabel interaktif ini berupa teks, gambar, barcode animasi dan barcode video.
5. Judul buku fabel interaktif yaitu “Satria Satwa Penyelamat Rimba”
6. Tokoh dalam buku fabel antara lain burung hantu sebagai Si Plolong, burung elang sebagai Si Bondol, bunglon sebagai Pak Bung, bebek sebagai Nyonya Kwek, kelelawar sebagai Mr. Kalong, gajah sebagai Mas Mada, dan walang sangit Sebagai Papa Smell.

7. Buku fabel Satria Satwa Penyelamat Rimba berukuran 14,8 cm x 210 cm.
8. Jenis kertas yang dipilih adalah art paper dengan gramatur 310 gram,
9. Dalam buku fabel interaktif materi adaptasi hewan mata pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran IPA kelas VI ini memuat:
 - a. Halaman sampul
 - b. KI dan KD
 - c. Pendahuluan
 - d. Pengenalan tokoh
 - e. Isi
 - f. Latihan soal
 - g. Amanat & glosarium
 - h. Profil penulis
 - i. Penutup
10. Terdapat latihan soal dan kegiatan interaktif seperti salah benar, teka teki silang, kegiatan mencocokkan, dan membuat origami.
11. Buku fabel interaktif menggunakan warna yang menarik serta dilengkapi dengan glosarium untuk memudahkan peserta didik memahami kata kata yang sulit.
12. Dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan produk.

F. Asumsi & Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dalam penelitian & pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif ini adalah:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
 - a. Sebagian besar siswa menyukai cerita bergambar pada buku yang dibaca.
 - b. Media pembelajaran buku fabel interaktif ini dapat membantu pendidik untuk menarik minat belajar siswa dalam materi adaptasi hewan mata pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran IPA kelas VI.
 - c. Materi dan desain fabel interaktif dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran adaptasi hewan.
 - d. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan terbatas pada materi adaptasi hewan.
 - b. Uji coba produk hanya dilakukan di MI Bahrul Ulum Semen Kediri.
 - c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli materi dan media.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, baik berupa skripsi, thesis, atau jurnal penelitian. Peneliti mendapatkan 5 penelitian terdahulu yang setopik. Peneliti memaparkan ini untuk menghindari

plagiasi ataupun kesamaan data. Adapun penelitian terdahulu yang peneliti jadikan acuan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlita Nugrahaningtyas pada tahun 2018. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar dengan tujuan untuk mengembangkan pembelajaran pola hidup sehat dengan media buku cerita bergambar, metode penelitian ini menggunakan Research & Development. Dari penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran pola hidup sehat untuk siswa kelas 1 SD dikategorikan layak dan mudah dipahami serta dibaca anak.⁸
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Mustikasari dan Rina Purwani pada tahun 2021. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran buku fabel dengan tujuan untuk menanamkan nilai kesantunan siswa SD di Dindik Korwil Purwokerto Utara. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development. Dan dari penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa pengembangan buku fabel untuk menanamkan nilai kesantunan siswa SD di Dindik Korwil Purwokerto Utara dikategorikan layak.⁹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ingrid Dwi Cahyani, Lukmanul Hakim, dan Rina Yuliana pada tahun 2021. Penelitian ini membahas tentang

⁸ Erlita Nugrahaningtyas, “ Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Pola Hidup Sehat Untuk Anak Kelas 1 SD”, *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Snata Dharma*, 2022.

⁹ Dian Mustikasari Dan Rina Purwani, “ Pengembangan Buku Fabel Untuk Menanamkan Nilai Kesantunan Siswa SD di Dindik Korwil Purwokerto Utara”, *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa* 14, (Desember 2021), 120-130.

pengembangan media pembelajaran scrapbook dongeng fabel, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat literasi siswa SD kelas 2, penelitian ini menggunakan metode Research & Development, dan mendapatkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran scrapbook dongeng fabel terhadap minat literasi siswa SD dikategorikan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mar'atus Sholikhah pada tahun 2022. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran buku fabel. Dengan tujuan untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II SDN Sidorukun. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development. Dan mendapatkan hasil bahwa pengembangan buku cerita fabel di era new normal untuk meningkatkan minat baca siswa kelas II SDN Sidorukun Kecamatan Rimbo Kabupaten Tebo dikategorikan layak dan bagus untuk penunjang kegiatan belajar mengajar.¹¹
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhanifah Gussani pada tahun 2022. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran buku dongeng, tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II, penelitian ini menggunakan metode Research & Development. Mendapatkan hasil bahwa pengembangan media

¹⁰ Ingrid Dwi Cahyana, Lukman Nulhakim, Rina Yuliana, "Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Siswa SD " *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* 9, No 2 (Juli 2021), 337- 343.

¹¹ Siti Mar'atus Sholikhah, " Pengembangan Buku Cerita Fabel Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 SDN Sidorukun Kecamatan Rimbo Kabupaten Tebo ", *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Negeri Sulthan Thaha Saifuddin*, 2022.

pembelajaran buku dongeng untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II SD/MI dikategorikan sangat layak.¹²

Berikut ini peneliti paparkan persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

Tabel 1.2
Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Akan Peneliti Kembangkan

No.	Nama dan judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Erlita Nugrahaningtyas, (2018)“ Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Pola Hidup Sehat Untuk Anak Kelas 1 SD”	Persamaanya terletak pada : a. Metode penelitian yang digunakan <i>Research & Development</i>	Perbedaannya terletak pada : a. Media yang digunakan pada penelitian erlita adalah buku cerita bergambar sednagkan dalam penelitian ini adalah buku fabel interaktif b. Materi yang digunakan dalam penelitian ameilia adalah pola hidup sehat sedangkan pada penelitian ini adalah materi adaptasi hewan kelas VI	a. Pengembangan media pembelajaran berupa buku fabel yang dilengkapi soal interaktif

¹² Nurhanifah Gussani, “ Pengembangan Media Pembelajaran Buku Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas 2 SD/ MI ”, *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2022.

2.	Dian Mustikasari Dan Rina Purwani, (2021.) “ Pengembangan Buku Fabel Untuk Menanamkan Nilai Kesantunan Siswa SD di Dindik Korwil Purwokerto”	<p>a. Metode penelitian yang digunakan <i>Research & Development</i></p> <p>b. Media yang digunakan sama sama menggunakan buku fabel</p>	a. Tujuan dalam penelitian Dian Mustikasari & Rina Purwani adalah Untuk Menanamkan Nilai Kesantunan Siswa SD sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI	a. Pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif yang berfokus meningkatkan minat belajar siswa
3.	Inggrid Dwi Cahyana, Lukman Nulhakim, Rina Yuliana, (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Siswa SD ”	a. Metode penelitian yang digunakan <i>Research & Development</i>	a. Media yang digunakan pada penelitian Inggrid Dkk adalah <i>scrapbook</i> bergambar sedangkan dalam penelitian ini adalah buku fabel interaktif	a. Pengembangan media pembelajaran buku fabel yang menarik dan dilengkapi latihan soal yang menarik
4	Siti Mar’atus Sholikhah, (2022) “ Pengembangan Buku Cerita Fabel Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas 2 SDN Sidorukun Kecamatan Rimbo Kabupaten Tebo”	<p>a. Metode penelitian yang digunakan <i>Research & Development</i></p> <p>b. Media yang digunakan sama sama menggunakan buku fabel</p>	a. Tujuan dalam penelitian Siti Mar’atus Sholikhah adalah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa sedangkan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI	a. Pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif yang fokus utamanya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI MI Bahrul Ulum Semen Kediri

5.	Nurhanifah Gussani, (2022) “ Pengembangan Media Pembelajaran Buku Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas 2 SD/ MI “	a. Metode penelitian yang digunakan <i>Research & Development</i>	a. Tujuan dalam penelitian Nurhanifah Gussani adalah Untuk Meningkatkan keterampilan berbicara sedangkan pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VI	a. Pengembangan media pembelajaran buku fabel interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik
----	--	---	---	--

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari pemahaman ganda dari pembaca, maka perlu terdapat penegasan istilah pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah cara untuk mengembangkan sebuah produk baru ataupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, serta dapat dipertanggung jawabkan.¹³

Adapun penelitian dan pengembangan yang peneliti maksud yaitu penelitian dan pengembangan model *Research & Development*. Hal ini didasari masalah yang terjadi di MI Bahrul Ulum, yang pembelajarannya rata – rata belum menggunakan media pembelajaran. Terkhusus pada pembelajaran kelas VI yang dirasa cukup penting untuk bekal melanjutkan ke jenjang sekolah menengah, untuk itu siswa dituntut lebih memahami dan mampu menerapkan

¹³ Sukmadinata Dan Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 164.

materi materi yang ada. Pada mata pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran IPA Dapat disimpulkan siswa kelas VI kurang berminat terkhusus materi adaptasi hewan terbukti pada daftar nilai tugas IPA

2. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹⁴

Adapun media pembelajaran yang peneliti maksud adalah media pembelajaran 2 dimensi yang berbentuk buku, peneliti sudah menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan yaitu berbentuk buku fabel interaktif, dengan judul “Satria Satwa Penyelamat Rimba” desain buku fabel interaktif ini menggunakan digital, kertas tebal berlaminasi, berbentuk landscape, dan ukuran kertasnya A4.

3. Minat belajar

Aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.¹⁵

Minat belajar yang peneliti maksud adalah ketertarikan siswa kelas VI MI Bahrul Ulum pada mata pelajaran tematik tema 2 subtema 2 pembelajaran IPA materi adaptasi hewan.

¹⁴ Rayandra Asyhar. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.*(Jakarta: Refrensi Jakarta, 2012), 8.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Strategi, Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* (Jakarta: Kencana, 2007), 69.

4. Buku fabel

Buku cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang dan berisi mengenai pendidikan moral dan budi pekerti.¹⁶

Adapun buku fabel yang peneliti maksud adalah buku fabel yang berjudul “Satria Satwa Penyelamat Rimba”, dengan latar tempat hutan dan tokohnya berupa burung hantu sebagai Si Plolong, burung elang sebagai Si Bondol, bunglon sebagai Pak Bung, bebek sebagai Nyonya Kwek, kelelawar sebagai Mr. Kalong, gajah sebagai Mas Mada, dan walang sangit sebagai Papa Smell.

¹⁶ KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), [Online] Available At: [Http://kbbi.Web.Id/Fabel](http://kbbi.web.id/fabel), [16 September 2022]