

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA
PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU**

OLEH:

Wahyu Achmad Yuvanda

NIM. 200103110020



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024



SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Menyusun Tugas Akhir
Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

Wahyu Achmad Yuvanda

NIM. 200103110020



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan MI Miftahul Ulum Kota Batu**" oleh **Wahyu Achmad Yuvanda** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada tanggal 11 Juni 2024

Pembimbing,



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

NIP. 199208142023212058

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MI MIFTAHUL ULUM
KOTA BATU

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh

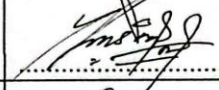
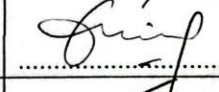
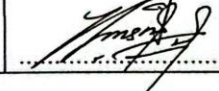
Wahyu Achmad Yuvanda (200103110020)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 27 Juni 2021 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Ketua Sidang Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd NIP.197807072008011021	
Sekretaris Sidang Nur Hidayah Hanifah, M.Pd NIP. 199208142023212058	
Anggota Penguji Wiku Aji Sugiri, M.Pd NIP.199404292019031007	
Pembimbing Nur Hidayah Hanifah, M.Pd NIP. 199208142023212058	

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 1999803 1 002

Nur Hidayah Hanifah, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Wahyu Achmad Yuvanda

Malang, 17 Juni 2024

Lamp. : 4 (empat) Ekslembar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Wahyu Achmad Yuvanda
NIM	: 200103110020
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan MI Miftahul Ulum Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

NIP. 199208142023212058

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Wahyu Achmad Yuvanda
NIM : 200103110020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*
Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada
Tema Peristiwa Dalam Kehidupan MI Miftahul Ulum
Kota Batu

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 17 Juni 2024

Hormat saya,



Wahyu Achmad Yuvanda
NIM.200103110020

LEMBAR MOTTO

"Kesuksesan bukanlah akhir, kegagalan bukanlah kehancuran; yang terpenting adalah keberanian untuk terus melangkah."

"Ibarat catur jadilah seperti PION, meskipun kecil dan kadang diremehkan, tapi dia selalu berjalan kedepan dan tidak pernah mundur, dan jika dia sampai dikotak terakhir, maka dia bisa berubah menjadi apapun".

(Wahyu Achmad Yuvanda)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin....

Skripsi ini dapat terselesaikan dan dipersembahkan untuk orang yang paling tersayang, pemberi ridho dan pemberi wasilah kemudahan, kelancaran, serta nikmat diberbagai kehidupan penelti, yakni Ayah Suyadi dan Ibu Endiatun yang telah berjasa dalam kehidupan peneliti melalui kasih sayang, usaha keras serta doa-doa yang tidak pernah putus.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim. Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya penulisan skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan” dapat terselesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai syarat dalam memenuhi tagihan tugas akhir Strata Satu (S-1) pada Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti sadar bahwasanya skripsi yang telah disusun masih belum sempurna. Oleh sebab itu, peneliti menerima segala koreksi, kritik, serta saran yang membangun. Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan banyak rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ahmad Abthoki, M. Pd selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, serta dukungan baik material maupun non-material mulai dari pengawasan anak dosen wali, pemberi saran agar terus berkarya hingga terselesaikannya skripsi ini.

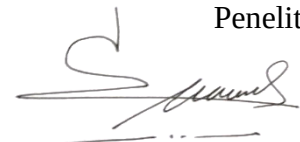
5. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta pemberian saran, pemberi motivasi agar selalu semangat dalam menuntaskan skripsi ini.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada peneliti dan Sekretaris Jurusan PGMI Maryam Faizah, M.Pd atas arahan untuk memenuhi syarat kelulusan.
7. Seluruh civitas akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu peneliti dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
8. Waluyo Satrio Adji, M.Pd, Vannisa Aviana Melinda, M.Pd dan Yuni Awwalur Rohmah selaku pemberi semangat serta menjadi validator materi, validator desain (media), dan validator pembelajaran yang berkenan meluangkan waktunya guna memberikan penilaian terhadap produk yang sudah dikembangkan peneliti.
9. Keluarga besar MI Miftahul Ulum Kota Batu yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian pada madrasah tersebut.
10. Bapak Suyadi, Ibu Endiatun, yang senantiasa memberikan semangat serta dukungan material maupun spiritual dalam kehidupan serta proses penelitian ini.
11. Bapak Afandi dan Ibu Jiddah serta semua guru-guru yang turut memberikan motivasi, saran dan masukan serta dukungan spiritual.
12. Segenap Dosen PGMI yang telah memberikan keilmuannya sehingga keilmuan tersebut dapat bermanfaat pada kepenulisan skripsi ini.

13. Sahabat sambat, sahabat seperjuangan peneliti Nizar, Kobul, Alip, Riki, Paijin, Kentet serta segenap keluarga kontrakan Tlogomas (Riki, Memet, Ayus, Lucky, Jaya, Anung, Fiqhan, Ridho, Rifki, Kholil) yang sudah mendengarkan keluh kesah dan senantiasa memberi saran, masukan, serta semangat dan dorongan selama proses penyelesaian peneliti.
14. Keluarga besar Asistensi Mengajar Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kota Batu 2023 yang senantiasa memberi saran, memberi masukan, memberi guyonan dan membuat penyemangat peneliti.
15. Segenap keluarga besar PGMI angkatan 20 yang saling menguatkan, memberi dorongan, selama kegiatan studi di PGMI UIN Malang.
16. Semua pihak-pihak yang turut membantu penelitian pada proses penyelesaian penelitian ini.

Syukur *Alhamdulillah* peneliti sampaikan serta mudah-mudahan mendapat ridho dari Allah SWT. Peneliti berharap pasca penyelesaian skripsi ini, dapat bermanfaat, dapat memberikan keberkahan, rizki yang *kathah, halal barokah*, dapat ziaroh dan melaksanakan ibadah Haji dan Umroh, sehat jasmani, sehat rohani, serta sehat ekonomi bagi peneliti, pembimbing, pembaca, serta pelanjut penelitian ini.

Malang, 17 Juni 2024

Peneliti



Wahyu Achmad Yuvanda

NIM. 200103110020

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
ملخص.....	xix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Batasan Pengembangan.....	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Orisinalitas Pengembangan	9
I. Definisi Istilah	16
J. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teori.....	20
1. Media Pembelajaran.....	20
2. Minat belajar	21
3. Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>	26
4. Mata pelajaran IPS	30
B. Perspektif Teori Dalam Islam.....	32

C. Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian Dan Model Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Uji Coba Produk	41
D. Jenis Data	43
E. Instrumen Pengumpulan Data	44
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	55
A. Bentuk Fun Thinkers Book	55
B. Hasil Validasi	60
C. Penyajian dan Uji Produk.....	65
D. Revisi Produk	68
BAB V PEMBAHASAN	70
A. Pembahasan Produk yang dikembangkan	70
B. Pembahasan Hasil Validasi	73
C. Kemenarikan Produk Pengembangan.....	78
D. Pembahasan peningkatan minat belajar siswa.....	79
BAB VI PENUTUP	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan.....	9
Tabel 3. 1 Angket Penilaian oleh Ahli Materi	45
Tabel 3. 2 Angket Penilaian oleh Ahli Media.....	46
Tabel 3. 3 Angket Penilaian oleh Ahli Pembelajaran	47
Tabel 3. 4 Skala Likert	48
Tabel 3. 5 Kriteria Validasi Produk	51
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Daya Tarik Produk.....	52
Tabel 3. 7 Penskoran Setiap Pernyataan	53
Tabel 3. 8 Indikator minat belajar siswa	53
Tabel 3. 9 Kriterion Penafsiran Persentase Jawaban Angket.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Halaman Cover.....	55
Gambar 4. 2 Halaman Materi.....	56
Gambar 4. 3 Halaman Materi.....	57
Gambar 4. 4 Halaman Materi.....	58
Gambar 4. 5 Halaman Materi.....	58
Gambar 4. 6 Halaman Materi.....	59
Gambar 4. 7 Balok Angka.....	59
Gambar 4. 8 Bingkai	60

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	36
-----------------------------------	----

ABSTRAK

Yuvanda, Wahyu Achmad, 2024. **Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan MI Miftahul Ulum kota Batu.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan; Fun Thinkers Book; Minat Belajar; Peristiwa Dalam Kehidupan

Tujuan penelitian pengembangan ini antara lain menjelaskan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan media, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu dalam memahami materi peristiwa masa penjajahan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) dengan menerapkan model atau pendekatan ADDIE yang dibagi menjadi 5 tahapan meliputi (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 34 siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu.

Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang masuk dalam kategori media konvensional.

Adapun hasil validasi produk media pembelajaran mendapat nilai 92% atau dalam kategori sangat layak, sedangkan nilai materi pembelajaran mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 97% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Selain hasil validasi, terdapat hasil respon siswa yang diperoleh dari hasil angket dengan nilai sebesar 84% atau masuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang berisi materi peristiwa masa penjajahan ini sangat layak dan sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran Tematik di kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu.

ABSTRACT

Yuvanda, Wahyu Achmad, 2024. **Development of Learning Media for Fun Thinkers Books to Increase Class V Students' Interest in Learning on the Theme of Events in the Life of MI Miftahul Ulum, Batu City. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim University Malang. Thesis Supervisor: Nur Hidayah Hanifah, M.Pd.**

Keywords: Keywords: Development; Fun Thinkers Book; Interest to learn; Events in Life

The objectives of this development research include explaining media development procedures, knowing the level of validity of the media, and the attractiveness of the media so that it is hoped that it can help the learning process of class V MI Miftahul Ulum students in Batu City in understanding material about colonial period events. This research uses research and development (R&D) research by applying the ADDIE model or approach which is divided into 5 stages including (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The subjects of this research were 34 class V students of MI Miftahul Ulum, Batu City.

This research's data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of this research are the Fun Thinkers Book learning media product which is included in the conventional media category.

The results of the validation of learning media products received a score of 92% or in the very feasible category, while the value of learning materials received a score of 90% in the very feasible category, and validation from learning media experts received a score of 97% which is also included in the very feasible category. Apart from the validation results, there are student response results obtained from the questionnaire results with a score of 84% or in the very interesting category. Based on the validation results and field trial results, it can be concluded that the Fun Thinkers Book learning media which contains material about colonial period events is very suitable and very interesting to be used as a thematic learning media in class V MI Miftahul Ulum, Batu City.

ملخص

يوفاندا، واهيو أحمد، 2024. تطوير وسائل تعلم الكتب الممتعة للمفكرين لزيادة اهتمام طلاب الصف الخامس بالتعلم حول موضوع الأحداث في حياة مدرسة مفتاح العلوم، مدينة باتو. أطروحة. برنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف على الرسالة: نور هداية حنيفة، دكتوراه في الطب

الكلمات المفتاحية: التنمية؛ كتاب المفكرون المرحون؛ الاهتمام بالتعلم؛ أحداث في

الحياة

تتضمن أهداف هذا البحث التنموي شرح إجراءات تطوير وسائل الإعلام، ومعرفة مستوى صلاحية وسائل MI الإعلام، وجاذبية وسائل الإعلام بحيث من المؤمل أن تساعد في عملية التعلم لطلاب الصف الخامس مفتاح العلوم في مدينة باتو في فهم المواد حول أحداث الفترة الاستعمارية. يستخدم هذا البحث أبحاث الذي ينقسم إلى 5 مراحل بما في ADDIE من خلال تطبيق نموذج أو نهج (R&D) البحث والتطوير ذلك 1 (التحليل)، 2 (التصميم)، 3 (التطوير)، 4 (التنفيذ)، 5 (التقييم). كان موضوع هذا البحث 34 طالبًا من طلاب الصف الخامس في مدرسة مفتاح العلوم بمدينة باتو

تشمل تقنيات جمع البيانات في هذا البحث الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والوثائق. وتم تحليل نتائج البيانات باستخدام تقنيات تحليل البيانات النوعية والكمية. نتائج هذا البحث هي منتج الوسائط التعليمية الذي تم تضمينه في فئة الوسائط التقليدية Fun Thinkers Book

حصلت نتائج التحقق من صحة منتجات الوسائط التعليمية على درجة 92% أو في فئة ممكن جدًا، بينما حصلت قيمة المواد التعليمية على درجة 90% في فئة ممكن جدًا، وحصل التحقق من خبراء الوسائط التعليمية على درجة 97% وهي مدرجة أيضًا في الفئة الممكنة جدًا. وبصرف النظر عن نتائج التحقق من الصحة، هناك نتائج استجابة الطلاب التي تم الحصول عليها من نتائج الاستبيان بدرجة 84% أو في فئة مثيرة للاهتمام للغاية. بناءً على نتائج التحقق من الصحة ونتائج التجارب الميدانية، يمكن استنتاج أن التي تحتوي على مواد حول أحداث الفترة Fun Thinkers Book الوسائط التعليمية لكتاب الاستعمارية مناسبة جدًا ومثيرة للاهتمام للغاية لاستخدامها كوسيلة تعليمية موضوعية في الفصل الخامس

MI Miftahul Ulum، Batu مدينة.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara, karena tanpa didukungnya pendidikan tidak mungkin pembangunan suatu bangsa dan negara dapat berkembang dengan baik. Kita dapat melihat contohnya yaitu perkembangan antara desa dengan kota, dimana kota bisa dianggap lebih berkembang dari pada desa dikarenakan sistem pembangunan yang dipimpin oleh orang-orang terpelajar.¹

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangatlah penting karena melalui pendidikan, kapasitas, karakter, pengetahuan, moral, dan kemampuan seorang anak dapat disempurnakan. Hal tersebut sesuai peraturan nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional. Upaya mengembangkan kapasitas pembelajaran, idealnya pembelajaran harus berjalan sukses sehingga peserta didik memperoleh kesan yang berarti dan pembelajaran dapat menghasilkan generasi penerus yang bermanfaat bagi negara dan bangsa.²

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka belajar, namun beberapa sekolah masih ada yang menggunakan kurikulum

¹ Supardi U.S. Supardi et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (2015): 71–81, <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>.

² Jurnal Pendidikan and Guru Sekolah Dasar, "Jurnal PGSD Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (n.d.): 123–36.

tahun 2013. Program K13, guru hendaknya menunjukkan kepiawaiannya dalam membina program pendidikan dengan merencanakan perangkat pembelajaran, khususnya guru bisa menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mempertimbangkan kemampuan dasar (KD). Pendidik perlu mempunyai kapasitas yang bebas, karena perwujudan K13 merupakan upaya peningkatan program pendidikan yang memerlukan kebebasan pendidik dalam mengolah program pendidikan. Pelaksanaan rencana pendidikan sangat dipengaruhi oleh guru yang hendak melaksanakan serta memperbarui program pembelajaran (di belakang kelas). Keahlian pendidik erat kaitannya dengan informasi dan pemahaman pelaksanaan program pendidikan.³

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan isi dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan melahirkan pengalaman pembelajaran yang baik. Media pembelajaran juga dapat menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran apabila pemilihan media belum sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.⁴

Berdasarkan hasil pra penelitian di MI Miftahul Ulum Kota Batu pada tanggal 15 Mei 2023, peneliti menemukan bahwasanya media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan jarang membuat media pembelajaran. Media pembelajaran akan digunakan yaitu media gambar,

³ Oleh : Warni and Tune Sumar, "IMPLEMENTASI KOMPETENSI GURU MENGELOLA KURIKULUM K13 DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN SE KECAMATAN TELAGA KABUPATEN GORONTALO," n.d.

⁴ Arlina Fitroh, M Khusni Mubarak, and Ery Rahmawati, "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas IV SD," n.d.

akan tetapi media tersebut yang belum sepenuhnya memberikan manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa sering kali keluar masuk kelas karena berbagai faktor, dan wajar jika ada yang tertidur di kelas karena kurangnya aktivitas di kelas. Pada saat melaksanakan pembelajaran, siswa diberikan penjelasan kembali oleh guru dengan alasan gambar tidak dapat menjawab materi, sehingga dengan keadaan tersebut siswa memerlukan media yang dapat memicu keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Dikarenakan media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pembelajaran yang bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi berkualitas. Ditemukan juga bahwa minat belajar siswa terhadap materi peristiwa masa penjajahan cukup kurang. Akan tetapi, untuk ilmu pengetahuan dalam materi peristiwa masa penjajahan sudah paham. Kurangnya minat belajar tersebut dikarenakan media yang dipakai belum cukup untuk meningkatkan minat belajar oleh siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di MI Miftahul Ulum Kota Batu menyatakan bahwa selama proses pembelajaran didalam kelas pada materi peristiwa masa penjajahan belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti *Fun Thinkers book* akan tetapi lebih sering memakai media gambar dan buku cetak. Metode pembelajaran yang dipakai adalah metode ceramah yang menyebabkan siswa mudah jenuh dan tidak antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Disisi lain, siswa membutuhkan media yang bisa menarik minat belajar mereka agar dapat memahami materi dengan lebih baik. Sehingga peneliti mengembangkan suatu produk media pembelajaran *Fun Thinkers*

Book yaitu media konvensional (dapat darimana istilah ini) yang dibuat untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Peneliti menggagas media *Fun Thinkers Book* dengan harapan bisa membantu guru ketika penyampaian materi supaya tujuan pembelajaran dapat terlaksana.

Hal ini sejalan dengan peneliti sebelumnya oleh Nikita Tannia Dewi yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Fun Thinkers Book* pada materi Pancasila Kelas 4 di UPTD Sekolah Dasar Negeri Kamal 2”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terbatasnya media pembelajaran akan membosankan siswa selama proses pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dalam pengembangan ini bertujuan membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi, dan menarik minat belajar siswa.⁵ Oleh sebab itu peneliti mengusulkan pengembangan media *Fun Thinkers Book* ini untuk meningkatkan minat belajar di materi peristiwa masa penjajahan kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu yang layak diujicobakan kepada siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah proses pengembangan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi peristiwa masa penjajahan kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu?

⁵ Nikita Tannia Dewi and Nilamsari Damayanti Fajrin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Fun Thinkers Book* Pada Materi Pancasila Kelas IV Di UPTD SDN Kamal 2” 2, no. 3 (2023): 178–89, <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1168>.

2. Bagaimanakah kemenarikan media *Fun Thinkers Book* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu?
3. Bagaimanakah minat belajar siswa kelas V setelah penggunaan media *Fun Thinkers Book* pada materi peristiwa masa penjajahan MI Miftahul Ulum Kota Batu?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi peristiwa masa penjajahan kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media *Fun Thinkers Book* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu.
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V setelah penggunaan media *Fun Thinkers Book* materi peristiwa masa penjajahan MI Miftahul Ulum Kota Batu.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan di atas, diharapkan bahwa penelitian ini memberikan manfaat berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil yang diharapkan dari penelitian akan bisa memberikan bantuan informasi kepada para penyimak khususnya tentang

pengembangan media *Fun Thinkers Book* dan khususnya tentang mata pelajaran IPS.

2. Manfaat praktis

Penelitian bisa menambahkan informasi tentang pengembangan media *Fun Thinkers Book* sebagai bahan acuan untuk memperdalam ilmu pengetahuan sosial terhadap materi peristiwa-peristiwa masa penjajahan dan dapat memberikan data terhadap kegiatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan mengetahui bagaimana siswa dapat memahami materi yang telah dijelaskan. Berikutnya adalah manfaat praktis.

a. Bagi Siswa

- 1) Proses dalam pembelajaran menjadi semakin berkesan.
- 2) Peserta didik mampu menafsirkan materi pembelajaran dengan baik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga meningkatkan minat belajar.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan inovasi pembelajaran agar tidak monoton.
- 2) Memberikan wawasan tentang pembelajaran yang tidak membosankan.
- 3) Menjadikan peserta didik lebih antusias di proses pembelajarang berlangsung.

c. Bagi peneliti lain

Dengan adanya media pembelajaran yang penulis kembangkan diharapkan bisa dijadikan rujukan oleh peneliti lain dalam mengerjakan makalah, ataupun bahan rujukan penyusunan skripsi.

d. Bagi lembaga

Media yang dikembangkan oleh menulis dapat menjadi bahan ajar tambahan untuk guru.

e. Bagi peneliti

Diharapkan dengan pengembangan media ini bisa menjadi acuan dalam pengajuan penyusunan skripsi.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media *Fun Thinkers Book* mata pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi peristiwa masa penjajahan pada kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan kemenarikan peserta dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dibuat sebaik mungkin supaya peserta didik semakin bersemangat dalam kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini dipisahkan oleh ruang dan waktu, sehingga siswa dapat mempelajari mata pelajaran IPS materi peristiwa masa penjajahan hanya saat disekolah.
4. Media *Fun Thinkers Book* ini dibuat untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

F. Batasan Pengembangan

Berikut ini adalah penjelasan tentang lingkup penelitian dan pengembangan ini.

1. Subjek penelitian dan pengembangan media ini yaitu siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu.
2. Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini menggunakan mata pelajaran IPS materi peristiwa masa penjajahan.
3. Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa untuk memahami materi peristiwa masa penjajahan.

G. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang akan dibuat berbentuk media pembelajaran konvensional
2. Dalam media pembelajaran ini terdapat halaman cover, halaman KI, KD, halaman materi, dan halaman evaluasi.
3. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini berbentuk buku dengan panjang kira kira 75 cm.
4. *Fun Thinkers Book* ini dilengkapi dengan beberapa balok angka dari 1 sampai 9 dalam bentuk persegi.
5. Tampilan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dirancang dengan baik dan tidak terlalu besar agar mudah digunakan.
6. Tampilan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* didukung dengan bingkai sebagai alat pembantu media pembelajaran dimana bingkai

tersebut digunakan untuk meletakkan balok angka yang sudah di persiapkan.

7. Dalam produk ini, pertanyaan berada disebelah kiri, dan dan jawaban berada disebelah kanan.
8. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* ini menggunakan *Match Frame* atau menjodohkan.

H. Orisinalitas Pengembangan

Keaslian pengembangan tersebut dapat didasarkan pada penelitian sebelumnya yang mengarah pada kesamaan karakteristik dari pengembangan media, meskipun berbeda dalam audien, jumlah, tema kajian, jumlah, dan lokasi penelitian, juga cara penggunaan metode analisis yang telah digunakan dalam penelitian tersebut. Panalitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan medi apembelajaran *Fun Thinkers Book* yang berfungsi untuk siswa dalam meningkatkan minat belajarnya. Agar mudah dipahami, peneliti akan menyajikan dalam bentuk table berikut ini:

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1	Arlina Fitroh, M. Khusni Mubarak dan Ery Rahmawati (Pengembangan Media “ <i>Fun Thinkers Book</i> ” (FTB) pada subtema	1. Media dalam bentuk konvensional. 2. Metode penelitian yang digunakan adalah	1. Model penelitian yang digunakan adalah model Borg and Gall sedangkan yang digunakan	1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. 2. Materi yang digunakan adalah

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
	keragaman suku bangsa dan agama di negeriku kelas IV SD)	metode (R&D).	peneliti adalah model ADDIE. 2. Materi yang diteliti dan dikembangkan adalah materi Keberagaman Suku dan Agama di Negeriku sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi peristiwa masa penjajahan.	Peristiwa masa Penjajahan. 3. Subjek penelitian adalah kelas V
2	Sonia Pangaribuan dan Laurensia Masri Perangin-Angin (Pengembangan Media <i>Fun Thinkers Book</i> pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Kecamatan Dolok Panribuan T.A 2022/2023)	1. Metode penelitin yang digunakan adalah metode (R&D). 2. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian ADDIE. 3. Media dalam bentuk konvensional.	1. Materi yang diteliti dan dikembangkan adalah materi tema 7 subtema 2 di kelas V sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi peristiwa masa penjajahan tema 7 subtema 1 kelas V.	1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. 2. Materi yang digunakan adalah Peristiwa masa Penjajahan. 3. Subjek penelitian kelas V MI.
3	Mariatul Kibtiah, Nana Hendracipta, Encep Andriana (<i>Developing</i>	1. Metode penelitian yang digunakan	1. Model yang digunakan adalah model penelitian Borg and Gall	1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
	<i>Fun Thinkers Book Learning Media on The Topic of Peristiwa Alam yang Terjadi di Indonesia at Grade V Of Elementary School)</i>	adalah (R&D). 2. Media dalam bentuk konvensional.	sedangkan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. 2. Materi yang digunakan adalah materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia di kelas V sedangkan yang peneliti gunakan adalah materi peristiwa masa penjajahan tema 7 kelas V.	2. Materi yang digunakan adalah Peristiwa masa Penjajahan. 3. Subjek penelitian kelas V MI.
4	Nurul Aulia Atul Azizah, Didit Yulian Kasdriyanto, Faridahtul Jannah (Pengaruh Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di SDN Mayangan 2 Kota Probolinggo Nurul)	1. Media berbentuk media konvensional.	1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan jenis <i>quast experimental design</i> sedangkan yang digunakan oleh peneliti adalah ADDIE.	1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. 2. Materi yang digunakan adalah Peristiwa masa Penjajahan. 3. Subjek penelitian kelas V MI.
5	Nikita Tannia Dewi, Nilamsari Damayanti	1. Media berbentuk	1. Model penelitian yang	1. Model pengembangan yang

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
	Fajrin (Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Fun Thinkers Book</i> pada Materi Pancasila Kelas IV di UPTD SDN Kamal 2	media konvensional	digunakan adalah metode 4-D sedangkan yang digunakan peneliti adalah ADDIE. 2. Materi yang digunakan adalah materi PPKN sedangkan yang peneliti gunakan adalah materi IPS. 3. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sedangkan yang peneliti gunakan adalah kelas V.	digunakan adalah model ADDIE. 2. Materi yang digunakan adalah Peristiwa masa Penjajahan. 3. Subjek penelitian kelas V MI.

Berdasarkan uraian tabel diatas, meskipun telah ada penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, namun tidak sama dengan penelitian yang peneliti lakukan. Perbedaan yang dimaksud adalah perbedaan materi yang diteliti dalam pembelajaran. Oleh karena itu, topik penelitian yang akan diteliti benar-benar asli.

Pertama, penelitian dilakukan oleh Arlina Fitroh berjudul pengembangan Media *Fun Thinkers Book* (FTB) pada subtema keberagaman suku bangsa dan agama dinegeri kelas IV SD. Dengan membina buku *Fun Thinker Book* peneliti bertujuan untuk siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada subtema keberagaman suku bangsa dan agama dinegeri kelas IV dalam hasil pengembangan media FTB pada subtema ini berhasil dijadikan media pembelajaran beberapa aspek menghasilkan; Hasil menunjukkan produk yang divalidator menunjukkan bahwasannya FTB layak untuk digunakan, dan aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran menunjukkan siswa aktif dalam belajar, dan hasil belajar siswa setelah memakai media FTB meningkat 20,1 % dengan ketuntasan 100 %. Adapun beberapa persamaan penelitian sebelumnya dan yang akan dilakukan peneliti yaitu:

1. Media yang digunakan adalah media pembelajaran konvensional.
2. Metode penelitian dan desain (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini serupa

Namun, hal-hal berikut membedakan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berdasarkan temuan penelitian sebelumnya:

1. Studi sebelumnya memakai model Borg & Gall, sedangkan peneliti memakai model ADDIE.
2. Fokus penelitian adalah Keberagaman Suku dan Agama Negeriku, sedangkan fokus peneliti adalah peristiwa masa penjajahan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sonia Pangaribuan (2022) dengan tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN 091453 Marihat Raja Daerah Dolok Panribuan T.A 2022/2023. Tujuan dari penelitian ini merupakan guna menentukan apakah media *Fun Thinkers Book* berguna, praktis, dan efektif dalam mengajar di Marihat raja, siswa kelas V SDN 091453, tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Berdasarkan hasil penelitian tentang media dibuat menunjukkan bahwa: 1) pada pelajaran tema 7 subtema 1 pelajaran 1, menunjukkan bahwa buku media *Fun Thinkers Book* sangat valid, dengan skor 86 % untuk ahli materi, 82 % untuk ahli media tahap 1, dan 86 % untuk ahli media pada tahap II, 2) penilaian wali kelas V SDB 091453 marihat raja sangat praktis dengan skor 91 %. Dan selain itu, reaksi siswa praktek lapangan menggunakan buku pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang merupakan media pembelajaran, sangat menarik, dengan N-Gain score 0,723 dan rate 72, 30 % . Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mempunyai kesamaan yakni:

1. Dalam penelitian sebelumnya, metode dalam model penelitian dan desain (R&D) digunakan.
2. Model penelitian yang dipakai merupakan model ADDIE.
3. Media pembelajaran yang akan dikembangkan memiliki persamaan dengan media pembelajaran konvensional.

Namun, hal-hal berikut membedakan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti berdasarkan temua penelitian sebelumnya:

1. Materi yang diteliti dan dikembangkan adalah materi tema 7 subtema 2 di kelas V sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi peristiwa masa penjajahan tema 7 subtema 1 kelas V.

Ketiga, Penelitian Mariatul Kibtiah (2021) berjudul Membangun Media Pembelajaran Buku *Fun Thinkers Book* tentang Tema Peristiwa Alam yang Terjadi di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar. Subyek penelitian adalah siswa di kelas V A SD Negeri Kragilan 2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana media pembelajaran materi *Fun Thinkers Book* berkembang sehubungan dengan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* terdiri dari buku dan bingkai. Hasil menunjukkan bahwa buku pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk materi tentang peristiwa alam Indonesia. Para ahli terutama ahli media, ahli ateri, ahli bahasa, dan ahli survei reaksi siswa, masing-masing menerima skor rata-rata 90,8%, 97,5%, 81,82%, dan 82,23 %. Penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilaksanakan mempunyai kesamaan yaitu:

1. Metode penelitian digunakan adalah memakai model *Research and Design (R&D)*.
2. Media akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran konvensional.

Namun, berikut adalah beberapa perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dan penelitian sebelumnya:

1. Metode penelitian dalam penelitian terdahulu adalah model Borg & Gall, sedangkan model yang digunakan peneliti adalah model ADDIE.
2. Materi yang digunakan adalah materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia di kelas V sedangkan yang peneliti gunakan adalah materi peristiwa masa penjajahan tema 7 kelas V.

I. Definisi Istilah

Berikut ini adalah definisi istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa diartikan alat yang bisa mengandung informasi yang dapat digunakan untuk mengajar. Media pembelajaran sangat penting untuk pendidikan dikarenakan dapat membantu siswa memperoleh keterampilan, gagasan, dan persaingan.

2. *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book digunakan untuk meningkatkan kemampuan mental otak kanan dan kiri anak. Selain itu, dilengkapi dengan kerangka pengembangan terbaru yang menggunakan *Match-Frame*, yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir anak dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. *Fun Thinkers Book* dibuat untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan bingkai styrofoam. Diharapkan bahwa media pembelajaran ini akan mendorong minat siswa untuk belajar.

3. Minat belajar

Minat adalah salah satu sudut pandang mental yang dapat membantu seseorang untuk mencapai tujuan. Orang yang mempunyai minat pada suatu produk cenderung lebih fokus atau merasa senang dengan produk tersebut. Namun jika produk tersebut tidak menumbuhkan perasaan senang, maka orang tersebut tidak akan tertarik terhadap produk tersebut. Dengan cara ini, tingkat pertimbangan atau kepuasan individu terhadap suatu hal dipengaruhi oleh tingkat keunggulan individu. Oleh karena itu, minat belajar dapat digambarkan sebagai kecenderungan seseorang untuk merasa puas tanpa dorongan yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku, informasi, dan kemampuan.

Dari penjelasan di atas, bisa sampai pada kesimpulan bahwasanya minat adalah dorongan batin yang akan berkembang dari diri seorang pelajar untuk semakin mengembangkan konsentrasi pada pembelajaran. Minat belajar akan muncul apabila siswa ingin memperoleh nilai terbaik atau ingin menang di kompetisi dengan siswa lain. Dengan menetapkan standar penting yang sesuai dengan bakat dan kapasitas siswa, minat belajar juga dapat dicapai.

4. Materi Peristiwa masa Penjajahan

Tema 7 "Peristiwa Dalam Kehidupan" untuk siswa kelas V adalah mata pelajaran yang mempelajari materi ilmu pengetahuan sosial yang berkaitan dengan sejarah. Tema 7 berfokus pada peristiwa umum yang terjadi selama masa penjajahan yang menceritakan orang Eropa di

Indonesia. Dalam materi ini, ada banyak cerita penting yang harus disimak, salah satunya adalah penjajahan Portugis di Indonesia. Ide materi Portugis di Indonesia merupakan awal penjajahan Eropa di Indonesia, jadi siswa harus benar-benar memahami cerita agar mereka dapat memahami ide materi yang dihasilkan.

J. Sistematika Penulisan

Supaya mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian, maka sistematika penulisan penelitian adalah sebagai berikut.

BAB I: Pendahuluan

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah

BAB II: Kajian Teori

Berisikan kajian teori, perspektif teori dalam islam. Dan kerangka berpikir.

BAB III: Metode Penelitian

Berisikan jenis penelitian dan model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data

BAB IV: Hasil Pengembangan

Berisikan proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, revisi produk, dan hasil belajar siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Kota Batu.

BAB V: Pembahasan

Berisikan pembahasan produk yang dikembangkan, pembahasan hasil validasi, kemenarikan produk pengembangan, dan pembahasan peningkatan minat belajar.

BAB VI: Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran satu hal sangat penting didalam pembelajaran. Media pembelajan suatu instrument yang bisa membantu guru untuk memperluas pemahaman siswa, dan macam. Dengan menggunakan berbagai alat pembelajaran, guru dapat menggunakannya untuk memberikan informasi untuk siswa , dengan menggunakan instrumen pembelajaran akan meningkatkan kemampuan siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran mengenai materi baru. Dengan mengguankannya secara menarik bisa menghasilkan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik harus mempunyai kemampuan untuk memilih alat pembelajaran yang akan digunakan secara tepat. Selama proses dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dari seorang pendidik ke peserta didik sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan beberapa pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam proses

⁶ Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 03 (2018): 171–87.

pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media Pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.⁷

2. Minat belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat dalam belajar sangat mempengaruhi proses dan hasilnya. Orang tidak akan belajar dengan maksimal jika mereka tidak memiliki minat dalam pembelajaran. Minat adalah perasaan tertarik dan senang dengan sesuatu atau aktivitas tanpa memberitahukan kepada orang lain. Peduli sebenarnya berarti mengakui hubungan antara diri sendiri dan sesuatu yang lain. Minat ditunjukkan dengan berpartisipasi secara aktif didalam kegiatan, karena itu siswa akan cenderung memperhatikan sesuatu hal yang diminatinya dan ikut serta dengan gembira dalam kegiatan yang dilakukan saat ini.⁸

⁷ Doni Tri Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82, <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

⁸ Sinta Kartika, Husni Husni, and Saepul Millah, "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (June 11, 2019): 113, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.

Minat mempunyai peranan penting dalam kehidupan siswa dan sangat mempengaruhi mentalitas dan kepribadiannya. Siswa yang memiliki minat dalam kegiatan proses belajar dia berusaha jauh lebih kerja keras daripada siswa yang masih kurang minat. Minatnya dapat mempengaruhi hasil belajar karena pembelajaran dianggap tidak sesuai dengan minat mereka, karena tidak menarik bagi siswa, mereka tidak akan belajar dengan baik.⁹

Minat bisa diwujudkan dengan melalui pernyataan-pernyataan yang memperlihatkan siswa lebih condong kepada satu hal dibandingkan dengan hal lainnya, bisa juga diwujudkan melalui kerja sama melalui suatu kegiatan. Minat bukanlah sesuatu yang hakiki, namun diperoleh kemudian. Dengan cara ini, kita dapat mengartikan minat sebagai kecenderungan untuk terus fokus dan mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran karena kita memahami pentingnya pembelajaran atau nilai dari pembelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian, minat merupakan keunggulan individu dalam memusatkan perhatian atau efektif mengikuti proses belajar.

Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik- baiknya, sebab tidak ada

Arvi Riwayudin, "PENGARUH SIKAP SISWA DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN LAMANDAU," *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (May 30, 2015): 11, <https://doi.org/10.21009/jpd.061.02>.

daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar, mungkin dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam gaya mengajar. Dengan variasi ini siswa bisa merasa senang dan memperoleh kepuasan terhadap belajar. Minat mengandung unsur-unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dapat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab kalau tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa.¹⁰

b. Macam-Macam Minat Belajar

Setiap individu siswa memiliki berbagai macam minat dan potensi. Secara konseptual, minat belajar siswa menjadi tiga dimensi besar.

1) Minat Personal

Minat personal terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, dan apakah dia mempunyai dorongan keras dari dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Minat personal identik dengan minat intrinsik siswa

¹⁰ Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016): 35–43, <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>.

yang mengarah pada minat khusus pada ilmu sosial, olahraga, sains, musik, kesusastraan, komputer dan lain sebagainya. Selain itu minat personal siswa juga dapat diartikan dengan minat siswa dalam pilihan mata pelajaran.

2) Minat Situasional

Minat situasional menjurus pada minat siswa yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar guru, dorongan keluarga. Minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

3) Minat Psikologikal

Minat psikologikal erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dan minat situasional yang terus menerus berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran, dan dia memiliki cukup punya peluang untuk mendalaminya dalam aktifitas yang terstruktur (kelas) atau pribadi (luar kelas), serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa peserta didik memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.¹¹

c. Indikator Minat Belajar

Minat seseorang terhadap sesuatu diekpresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga

¹¹ Luis Felipe Viera Valencia and Dubian Garcia Giraldo, "Minat Belajar," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2 (2019): 9–42.

untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenangi, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Dengan demikian ada beberapa indikator minat belajar menurut Slameto terdiri dari: perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa.

1) Perasaan Senang

Siswa yang berminat terhadap sesuatu objek akan merasa senang dan tidak bosan untuk mempelajarinya. Sehingga berdampak pada pemahamannya. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap perasaan tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. contohnya: senang mengikuti pelajaran, tidak terlambat datang ke sekolah, memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran, tidak ada perasaan bosan, tidak ribut dikelas dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. keaktifan siswa dapat didorong oleh guru. Guru berupaya untuk memberikan kesempatan siswa untuk aktif di kelas. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif

dalam diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru dan aktif dalam berbagi argument.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya semangat dalam mengikuti pelajaran, antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas dari guru, rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengerjakan tugas tepat waktu.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contohnya: mendengarkan penjelasan guru dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi, dan mau bertanya ketika materinya kurang jelas.¹²

3. Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book merupakan media pembelajaran cerdas yang memungkinkan konsep untuk bermain sekaligus belajar yang

¹² Siwi Puji Astuti, "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (2015): 68–75, <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>.

dimaksudkan untuk menimbulkan minat, meningkatkan keterampilan otak anak dan peningkatan ilmu pengetahuan dalam bentuk buku didesain dengan kegiatan *Match-Frame*. Bermain sebenarnya juga memberikan manfaat untuk belajar. Dalam penelitian ini yang mempunyai tujuan untuk memberikan inovasi atau mengembangkan sebuah produk media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang autentik dan mampu membangun minat belajar siswa terhadap materi peristiwa masa penjajahan.¹³

Media *Fun Thinkers Book* merupakan buku yang lebih dikenal sebagai media pembelajaran permainan yang dikemas untuk menjadikan pembelajaran dikelas menjadi seru dan menarik. Media *Fun Thinkers Book* dimaksud yaitu bertujuan untuk meningkatkan minat, meningkatkan kemampuan penalaran dan kemajuan keilmuan siswa yang disajikan dalam bentuk permainan, dengan tujuan dapat membantu siswa aktif dalam pembelajaran. Melalui media *Fun Thinkers Book* siswa diharapkan mempunyai pilihan untuk menjadikan latihan pembelajaran inovatif dan menghibur. Dikarenakan media *Fun Thinkers Book* menggabungkan materi pembelajaran di suatu struktur yang lugas, yaitu dengan belajar sekaligus bermain. Mengingat ciri-ciri *Fun Thinkers Book* dipandang sangat layak digunakan buat membantu cara belajar siswa. Media *Fun Thinkers Book* sesuai dengan atribut siswa yang biasanya harus terus bermain. Yang bermaksud dengan bisa

¹³ Pendidikan and Sekolah Dasar, "Jurnal PGSD Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar."

memanfaatkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* siswa dipersilakan bermain dengan menggerakkan suatu balok angka yang terdapat pada bagian kanan kerangka buku. Tepi kiri berisi pertanyaan, dan tepi kanan berisi jawaban. Siswa mempersiapkan untuk menyesuaikan jawaban dan pertanyaan dengan menyenangkan. Lalu, siswa akan melihat contoh kunci jawaban di pojok kanan atas buku, yang dikemas dalam berbagai desain, untuk menentukan sendiri apakah permintaan balok yang telah disusunnya benar atau salah. Oleh karena itu, alat pembelajaran ini akan semakin membantu siswa belajar dan akan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.¹⁴

Kelebihan dari media yaitu pengetahuan bisa didapat dan digunakan untuk mengembangkan proses pembelajaran lebih menarik dan seru karena membuatnya mudah dan dapat digunakan tanpa harus melalui proses yang rumit dan bisa digunakan kapanpun dan dimanapun. Selain itu, terdapat keleluasaan pada siswa dalam memahami konsep materi yang telah tercantum, meningkatkan kemandirian semua peserta didik sehingga mereka bisa mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Media ini adalah ilustrasi menarik, ukuran yang praktis, dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Penggunaan media kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, seperti *Fun Thinkers Book*, dapat meningkatkan

¹⁴ “PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MATERI PEKERJAANKU DI KELAS III SD/MI SKRIPSI Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat,” n.d.

minat dan keterlibatan siswa, terutama dalam mempelajari materi Peristiwa dalam kehidupan. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mempelajari serta mengaplikasikannya dalam kehidupan masyarakat dengan langkah mudah dan menyenangkan.¹⁵ Namun, masih ada sekolah yang belum sepenuhnya menggunakan sarana pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan hal tersebut adalah salah satu alasan siswa menjadi pasif dan kurang merasa terlibat serta kurang menyenangkan dalam proses pembelajaran. keterbatasan penggunaan sarana pembelajaran kreatif dan inovatif juga dapat menghambat perkembangan potensi siswa. Selain itu, sarana pembelajaran yang masih terbatas pada metode pengajaran seperti ceramah dan tugas-tugas tertulis dapat membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi.

Ketika materi pembelajaran disajikan secara monoton dan kurang menarik, siswa cenderung kehilangan minat dan konsentrasi, yang pada gilirannya mempengaruhi daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan temuan persoalan tersebut, diperlukan alat bantu belajar inovatif dan kreatif terutama pada materi Pancasila guna membangun belajar mengajar yang menyenangkan, efektif, dan menarik supaya siswa bisa membangkitkan semangat belajar di kelas. Kekurangannya adalah memerlukan persiapan yang sangat matang untuk mengoperasikannya. Media pembelajaran ini juga mudah rusak

¹⁵ Dewi and Fajrin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fun Thinkers Book Pada Materi Pancasila Kelas IV Di UPTD SDN Kamal 2."

dikarenakan dalam pembuatannya menggunakan bahan bahan yang sederhana.¹⁶

4. Mata pelajaran IPS

Mata pelajaran yang masuk dalam kajian tematik adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang bisa mempelajari mengenai kehidupan berbudaya dan sosial Indonesia.¹⁷

Pendidikan IPS merupakan salah satu metode buat memperkuat negara dengan mengajarkan orang-orang tentang berbagai perbedaan yang harus dipertahankan. Perbedaan yang dimiliki menjadikan kekuatan suatu negara untuk bersaing dengan negara yang ada di seluruh dunia. Makanya, ketika melihat situasi saat ini, pendidikan IPS merupakan satu hal solusi atas permasalahan yang terjadi.¹⁸

Ditingkat sekolah dasar, materi IPS digabungkan dengan pendekatan yang terpadu, sehingga menjadikan bahan ajar IPS yang diperkenalkan tidak menampilkan nama disiplin ilmu yang berbeda dan yang logis. Materi akan diperkenalkan secara khusus dengan mengambil satu hal topik sosial yang ada di lingkungan siswa saat ini. Hal ini sesuai dengan melakukan pendidikan pada rencana pendidikan tahun 2013

¹⁶ Fityatun Sariyah and Putri Rachmadyanti, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK MATERI PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH DI KELAS V SEKOLAH DASAR," n.d.

¹⁷ Fitroh, Mubarak, and Rahmawati, "PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK (FTB) PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU KELAS IV SD."

¹⁸ Muhammad Hilmi, "Implementasi Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar," *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017): 164–72, <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198/189>.

yang menerapkan penerapan topik integratif dimana substansi topik digabung menjadi satu topik yang utuh kemudian ditafsirkan secara lebih spesifik ke dalam suatu subtema tertentu.¹⁹

Bagi siswa sekolah dasar, materi ilmu pengetahuan sosial yang sangat erat kaitannya dengan latihan review membuat sebagian besar siswa tidak lagi berkonsentrasi pada materi ilmu sosial yang berkaitan dengan sejarah. Mempelajari sejarah akan memiliki banyak referensi dalam pengetahuannya. Namun, perolehan pengulangan berarti bahwa rangkaian pengalaman saat ini jauh dari usia yang lebih muda. Bahkan generasi muda saat ini pun tidak memiliki gambaran sama sekali tentang sejarah masyarakat Indonesia, seperti apa bentuknya dan bagaimana legenda-legenda tersebut berperang melawan penjajah untuk merebut dan menjaga kemerdekaan Indonesia.

Materi ilmu pengetahuan sosial yang berkaitan dengan sejarah di sekolah esensial dan pilihan dipandang sebagai mata pelajaran yang melelahkan, berulang-ulang (verbalistik) dan kurang disukai siswa. Dalam hal inilah menjadikan landasan penilaian banyak individu bahwa rangkaian pengalaman tidak baik untuk masa depan dan tempat kerja. Karena itu, tugas utama pendidik di kelas harus mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap cara siswa memandang materi ilmu pengetahuan sosial. Memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa bahwa berkonsentrasi pada sejarah adalah tindakan baik dan

¹⁹ Wahyu Bagja Sulfemi, "Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips," *Jurnal Pendas Mahakam* 3, no. 2 (2018): 151–58, <https://doi.org/10.31227/osf.io/qrhsf>.

banyak contoh kehidupan yang bisa dipelajari. Salah satu cara guru agar dapat melakukan hal ini adalah dengan menunjukkan sejarah sebagai sebuah ide yang harus dipahami, bukan sekedar materi yang harus diingat oleh siswa.²⁰

Materi IPS kelas 5 tema 7 yang mempelajari tentang penjajahan di Indonesia. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan subtema 1 pembelajaran 1. Kompetensi Dasarnya adalah:

- 1) Mengidentifikasi faktor faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya
- 2) Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya

Materi disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa tema yang menjadi buku pegangan kelas V MI Mifathul Ulum Kota Batu. Materi yang disajikan yaitu faktor penting penyebab penjajahan di Indonesia.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Dalam berkehidupan antara bangsa dan negara pasti tidak lepas dengan yang namanya penjajah yang membuat kerusakan. Dalam alquran dijelaskan dalam surat Al-Baqarah ayat 11 yang berbunyi:

وَإِذَا قِيلَ لَهُمْ لَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ قَالُوا إِنَّمَا نَحْنُ مُصْلِحُونَ

²⁰ “Yang Diharapkan Dari Proses Pembelajaran Yang Telah 1,” 2016, 1–19.

Artinya:

Dan bila dikatakan kepada mereka: “Janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi”. Mereka menjawab: “Sesungguhnya kami orang-orang yang mengadakan perbaikan”.

Dalam ayat tersebut kita sering disuguhi cerita tentang pertarungan antara penduduk lokal yang teraniaya melawan penjajah asing. Penjajahan pada dasarnya hanyalah sebuah kisah tentang kontrol orang-orang Eropa terhadap penduduk setempat. Kisah tentang hal ini biasanya diakhiri dengan pengusiran orang-orang Eropa dari negara kita, sehingga mengakhiri penjajahan. Kita sering membaca cerita ini dari buku-buku sejarah, dan cerita ini telah menjadi cerita resmi tentang bagaimana Indonesia dibangun. Jelas sekali bahwa ceritaini pada dasarnya sudah mati. Penjajahan di Indonesia secara spesifik adalah kisah kedatangan orang-orang Eropa ke nusantara, saling bertukar, menguasai wilayah, perlahan-lahan menguasai wilayah baik secara langsung maupun tersirat dan membangun konstruksi politik lain yang disebut negara pionir.

Dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah: 11, Allah menyindir orang-orang yang keras kepala, manipulatif, dan rendah diri. Mereka berjanji akan menaruh kepercayaan pada Allah dan Hari Akhir, namun lambat laun mereka memusnahkan bumi dan segala isinya. Menurut Ibnu Katsir dalam terjemahannya, kalimat ini menyinggung penipu. Mereka adalah oknum-oknum yang melakukan maksiat kepada Allah dengan menimbulkan kerusakan pada isi bumi, dan memintanya dilakukan secara besar-besaran

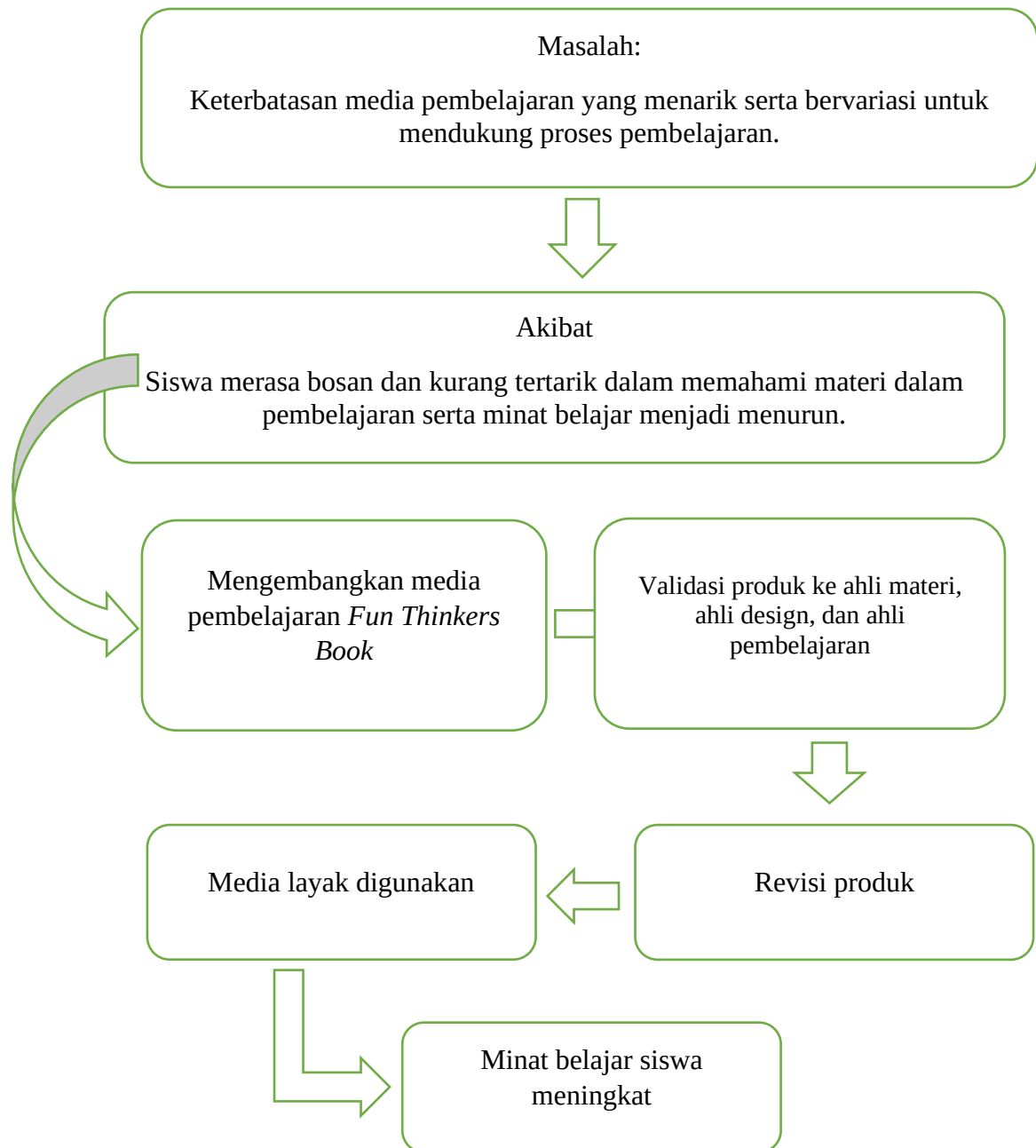
dan terkoordinasi. Kemudian ketika teguran dan analisa muncul, orang-orang tersebut kemudian berpendapat bahwa apa yang mereka lakukan adalah “melakukan perbaikan pada hakikat bumi”. Faktanya, secara adil, orang-orang yang memiliki informasi telah menunjukkan dampaknya terhadap iklim, keharmonisan lingkungan dan dampak sosialnya terhadap masyarakat secara luas.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diawali dengan guru masih belum menerapkan dan memakai media pembelajaran yang bervariasi disaat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi membosankan yang mengakibatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran masih kurang optimal. Pembelajaran yang cenderung satu arah yang di dominasi oleh guru mengakibatkan peserta didik banyak mendengarkan sehingga kurangnya semangat dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi diawal telah ditemukan di MI Miftahul Ulum Kota Batu, sebagai alternatif pemecahan masalah tersebut, peneliti percaya bahwa ini dapat diubah menjadi alat pembelajaran yang berguna untuk mendukung pembelajaran dengan menggunakan media yaitu *Fun Thinkers Book*. Media *Fun Thinkers Book* ini dibuat dengan mencocokkan sebuah pertanyaan ke jawaban yang benar dengan menggunakan *match-frame* (ragangan) atau bingkai, isi dalam media *Fun Thinkers Book* mencakup materi dalam bentuk gambar dan pertanyaan yang di desain menarik sesuai

dengan karakter peserta didik, kemudian dimasukkan ke dalam buku permainan. Media *Fun Thinkers Book* yang sudah dihasilkan lalu divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media. Penilaian dari validator tersebut akan menjadi masukan untuk perbaikan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Hasil akhir dari penelitian ialah sebuah produk media *Fun Thinkers Book*.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

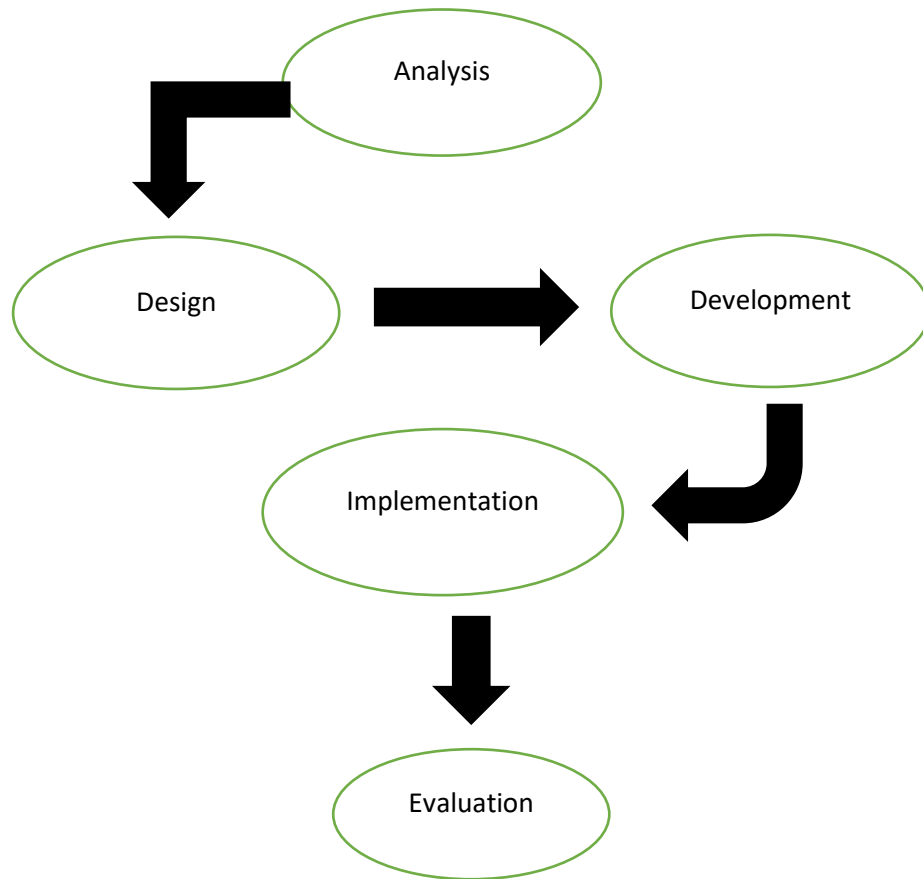
A. Jenis Penelitian Dan Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Alasan dibalik penggunaan metode ini didasarkan pada fakta bahwa penelitian RnD merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk mengembangkan atau membuat produk dan memvalidasinya (footnote). Setelah dihasilkan produk, langkah selanjutnya adalah memeriksa kualitas produk. Diharapkan produk yang dihasilkan pada penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS.

Model pengembangan ADDIE ini adalah kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Alasan yang digunakan untuk menggunakan model ini karena memiliki prosedur tahapan yang sistematis dalam setiap langkah-langkahnya dan selalu bersambung dengan tahapan sebelumnya. Model pengembangan ADDIE terbagi menjadi 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga mudah diterapkan dan diadaptasi untuk berbagai jenis produk pengembangan, seperti media pembelajaran, model, strategi dan metode. Model ini bisa diterapkan baik pada pembelajaran *offline* maupun *online*²¹. Peneliti mengembangkan produk pembelajaran yaitu *Fun Thinkers*

²¹ Robert Maribe Branch, "Instructional Design: The ADDIE Approach," *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2010, <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

Book. Hal ini dikembangkan sesuai dengan masalah yang ditemukan oleh peneliti di MI Miftahul Ulum Kota Batu.



Gambar 3.1 Model ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi persyaratan belajar dan masalah. Analisis dilakukan sebagai menemukan kebutuhan belajar dan masalah. Tujuan dari tahapan analisis adalah untuk menemukan maslaah yang dihadapi oleh siswa selama proses pembelajaran didalam

kelas. Hal yang dilakukan selama fase analisis adalah (1) analisis silabus yang meliputi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan materi pokok, (2) menganalisis sumber belajar, dalam tahap ini ada yang harus diperhatikan seperti ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya, (3) analisis kebutuhan siswa ini dilakukan dengan wawancara beberapa siswa guna mengetahui kebutuhan dan permasalahan siswa di proses pembelajaran.

Peneliti melakukan analisis terhadap tantangan yang dihadapi guru, fasilitas sekolah dan pencapaian tujuan pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara kepada Wali kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut.

1. Guru kelas V menyatakan bahwa disekolah tidak pernah menggunakan media seperti Fun Thinkers Book dan lebih sering menggunakan media gambar dan LKS.
2. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa menjadi cepat bosan dikarenakan media yang digunakan hanya gambar dan lks dan lebih sering menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan analisa KD yang ada untuk mengembangkan sebuah produk dan didapati bahwa analisis kd yang digunakan adalah mengenai faktor faktor penjahatan bangsa Indonesia. Setelah melakukan analisis KD, peneliti melakukan analisis media yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan produk

berupa *Fun Thinker Book* yang dirancang untuk mempermudah memahami materi dan menumbuhkan minat belajar siswa

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Berdasarkan dengan hasil dari analisis, tahapan berikutnya adalah perancangan materi pembelajaran. Tahap perencanaan awal dibuat secara manual untuk mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran. Ditahapan ini bisa menghasilkan kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti membuat angket untuk siswa dan lembar untuk validasi materi pembelajaran.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, materi pelajaran mulai dikembangkan berdasarkan hasil analisis dan perancangan. Tahap pengembangan merupakan tahap dimana mengembangkan media yang telah dibuat serta di uji coba oleh validator terhadap media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat dalam bentuk buku dengan menggunakan kertas A3. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: Membuat cover depan buku *Fun Thinkers Book* dengan desain yang dibuat melalui aplikasi Canva. Kemudian membuat materi pembelajaran, cara penggunaan buku, serta kompetensi dasar dan indikator kompetensi. Kemudian membuat kotak kuis berupa pertanyaan dan jawaban yang mana masing-masing halaman terdiri dari 9 kotak, kotak sebelah kiri berisi pertanyaan dan kotak sebelah kanan berisi jawaban. Pada setiap kotak diisi dengan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator

pencapaian kompetensi. Tahap pengembangan ini dirancang untuk mengetahui akurat atau tidaknya media pembelajaran yang diberikan kepada siswa melalui *Fun Thinkers Book*. Adapun tujuannya yaitu untuk mengetahui keakuratan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dibuat.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Merupakan tahap diterapkannya media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti akan diterapkan di MI Miftahul Ulum Kota Batu. Dalam menerapkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* peneliti menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*, kemudian mengajak siswa untuk terlibat aktif dengan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di media tersebut.

e. Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah menerima masukan, komentar, dan saran dari siswa guru, dan ketiga validator, tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dimana perbaikan atau revisi dilakukan. Hasil evaluasi ini didapatkan dengan pembagian angket kepada siswa kelas V dengan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator.

C. Uji Coba Produk

Tahap pengujian produk dilakukan agar media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan peneliti memperoleh penilaian dari validator dan komentar siswa. Tahap pengujian produk yaitu:

1. Desain uji coba

Desain uji coba dalam penelitian terdiri dari:

a. Tahap Validasi Produk

Validasi produk ini untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan aspek materi dan media. Validasi ini dilakukan dengan menampilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan dan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media guna menentukan kepantasan media serta meminta saran dan kritik untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*.

1) Ahli Media

Narasumber dari penelitian adalah ahli media yang berpengalaman dibidang pengembangan media pembelajaran. Ahli media ini akan melakukan sebuah penilaian, menilai rencana, melibatkan kualitas media, kewajaran tujuan pembelajaran, kesesuaian media, dan akan memberikan sudut pandang terhadap media.

2) Ahli Materi

Ahli materi dipenelitian merupakan narasumber berpengalaman yang mengkhususkan diri pada konten yang ingin dikembangkan peneliti. Para ahli materi pembelajaran ini akan mengevaluasi dan memberikan rekomendasi mengenai konten dalam media yang dikembangkan.

3) Ahli Pembelajaran

Fun Thinkers Book yang telah disetujui oleh ahli materi dan ahli media, serta telah diperiksa kembali berdasarkan masukan dari validator. Setelah diumumkan sah, *Fun Thinkers Book* ini disetujui oleh para guru kelas V mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MI Miftahul Ulum, Kota Batu, lulusan S1.

b. Tahap Uji Coba Produk

Uji coba dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi peristiwa dalam kehidupan yang dilakukan kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu yang berjumlah 34 siswa dan juga guru untuk membantu proses pembelajaran. Kegiatan uji coba tersebut dilaksanakan secara luring. Kemudian, guru dan peserta didik menjawab angket penelitian yang diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat manfaat media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Sasaran uji coba dari penelitian yang akan dilakukan ini yaitu:

a. Siswa

Sebanyak 34 siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu akan dijadikan subjek uji coba dalam penelitian ini.

D. Jenis Data

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data kualitatif

Observasi dan wawancara dengan guru kelas digunakan untuk mendapatkan data kualitatif untuk penelitian ini. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengamati serta mengetahui bagaimana media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas serta untuk melihat bagaimana respon yang ada setelah proses pembelajaran. Wawancara dilaksanakan guna memperoleh analisis kebutuhan data dalam pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book*. Subjek wawancara ini merupakan guru wali kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu.

2. Data Kuantitatif

Media, materi, dan angket respon siswa yang relavan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti untuk memperoleh data kuantitatif didalam penelitian ini. Penggunaan angket yang dimaksudkan untuk menilai tanggapan ahli materi, media dan siswa mengenai kesesuaian alat pendukung pembelajaran *Fun Thinkers book* yang dikembangkan. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan media pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa kela V MI Miftahul Ulum Kota Batu.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Angket, wawancara dan observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen ini berfungsi untuk mengukur variabel penelitian dan menemukan solusi untuk masalah yang telah dirumuskan. Wawancara dilakukan untuk memahami analisis

kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *Fun thinkers Book*. Narasumber dalam wawancara ini adalah guru kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Dengan menggunakan berbagai instrumen ini, penelitian dapat mengumpulkan data yang komprehensif untuk mendukung analisis dan pengembangan sarana pembelajaran yang lebih baik.

1. Instrumen Validasi oleh Ahli Materi Pembelajaran

Media *Fun Thinkers Book* divalidasi pertama oleh ahli materi IPS. Kemudian instrumen akan divalidasi seseorang yang ahli materi dan berkompeten dibidang pembelajaran IPS yang sudah memiliki gelar s2.

Tabel 3. 1 Angket Penilaian oleh Ahli Materi

No.	ASPEK YANG DINILAI	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan KD pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 materi peristiwa masa penjajahan kelas 5 SD/MI					
2	Materi sesuai dengan KI pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5 SD/MI					
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4	Materi peristiwa masa penjajahan dalam media disajikan secara runtut					
5	<i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan karakteristik siswa					
6	Materi peristiwa masa penjajahan mudah dimengerti siswa					
7	Media yang disajikan mampumeningkatkan pemahaman siswa tentang materi peristiwa masa penjajahan					
8	Soal evaluasi sesuai dengan materi peristiwa masa penjajahan yang telah disajikan					
9	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa					
10	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk mengukur kemampuan siswa					
11	Kunci jawaban pada soal evaluasi sudah tepat					

No.	ASPEK YANG DINILAI	Skor				
		1	2	3	4	5
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa					
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					

2. Instrumen Validasi oleh Ahli Media

Sebelum diuji coba diberikan kepada siswa, media pembelajaran

Fun Thinkers Book harus divalidasi oleh ahli dalam media pendidikan

dan mempunyai gelar S2.

Tabel 3. 2 Angket Penilaian oleh Ahli Media

No.	ASPEK YANG DINILAI	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif					
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien					
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
4	Media dapat dikelola dengan mudah					
5	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas					
6	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai					
7	Ukuran gambar sudah sesuai					
8	Media yang digunakan bersifat komunikatif					
9	Media yang dikembangkan tepat sasaran					
10	Desain terstur dan konsisten					
11	Pemilihan warna yang digunakan sesuai					
12	Pemilihan huruf sesuai					
13	Penempatan desain pada media					
14	<i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa					
15	Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran					

3. Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Media *Fun Thinkers Book* yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dan sudah disesuaikan oleh validator. Setelah dinyatakan valid maka media *Fun Thinkers Book* diberikan kepada guru kelas 5 di MI Miftahul Ulum Kota Batu lulusan S1.

Tabel 3. 3 Angket Penilaian oleh Ahli Pembelajaran

No.	ASPEK YANG DINILAI	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa					
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar					
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan karakteristik siswa					
5	Kejelasan informasi dalam media					
6	Bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai					
7	Kemudahan siswa dalam memahami konsep sangat baik					
8	Motivasi belajar siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media					
9	Kejelasan topik pembelajaran					
10	Cakupan materi yang terdapat dalam media sesuai					
11	Penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas					
12	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media					
13	Ketersediaan ilustrasi, gambar yang menarik					
14	Tampilan yang dimiliki media menarik					
15	Media aman dan nyaman digunakan					

4. Instrumen Uji Coba Produk

Media Fun Thinkers Book, yang sudah divalidasi dan direvisi oleh ahli media ahli materi, akan dicobakan pada 34 siswa di kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Skala likert digunakan untuk menilai instrument uji coba produk dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk validasi pengumpulan data. Selain itu, skala likert dapat juga digunakan untuk mengukur bagaimana seseorang melihat peristiwa atau fenomena sosial.²² Berikut tabel skala *Likert*.

Tabel 3. 4 Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

F. Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah instrumen digunakan dalam penelitian yaitu.

1. Observasi

Observasi merupakan tindakan yang mengumpulkan informasi menggunakan panca indra dengan memperhatikan peristiwa atau fenomena nyata, dan memperoleh data asli sesuai dengan keadaan ditempat penelitian.²³

²² Viktor Handrianus Pranatawijaya et al., “Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (2019): 128–37, <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

²³ Rahayu Sri Waskitoningtyas, “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kota Balikpapan Pada Materi Satuan Waktu Tahun Ajaran 2015/2016,” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 5, no. 1 (2016): 24, <https://doi.org/10.25273/jipm.v5i1.852>.

Observasi ini dilakukan kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Sebelum pengembangan dilakukan, peneliti telah melakukan observasi dengan tahap pertama yaitu saat pra-penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi subjek penelitian.²⁴

2. Wawancara

Untuk mengumpulkan data dan jawaban wawancara juga termasuk mengajukan pertanyaan yang diajukan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada responden. Dan ini merupakan wawancara yang secara terstruktur oleh peneliti yaitu dengan menentukan tingkat daya tarik produk, dan sementara itu, wawancara yang dilakukan tanpa struktur oleh peneliti untuk mencari tau lebih banyak data mengenai subyek penelitian.²⁵

3. Angket

Angket diartikan sebagai metode untuk mengumpulkan informasi yang akan melibatkan serangkaian pertanyaan akan diberikan kepada orang dan disurvei untuk bisa menghasilkan jawaban, instrument angket ahli materi dan ahli media ini digunakan oleh peneliti dalam penelitian.²⁶

²⁴ Kiki Joesyiana, "Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda)," *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 6, no. 2 (2018): 90–103, <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/download/2740/1520/>.

²⁵ Ida Bagus Gde Pujaastwa, "Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi," 2016, 1–11.

²⁶ Hesty Marwani Siregar, "Pengembangan Instrumen Angket Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Pembelajaran Daring," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2022): 971, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4702>.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan bukti data mengenai aktivitas yang dilakukan di kelas V dan mengetahui data mengenai penerapan media pembelajaran yang digunakan.²⁷

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian akan menganalisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Observasi dan wawancara yang akan dilakukan peneliti dengan guru kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu dikumpulkan dan diuraikan untuk mencapai kesimpulan tentang media yang dibuat.

2. Analisis Data Kuantitatif

Sebelum diimplementasikan, data yang dikumpulkan melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran akan dikumpulkan dan dianalisis untuk menguji validitas dan kelayakan. Hal ini dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

²⁷ Ismail Akbar Brahma, "Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi Dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN Di STKIP Kusumanegara Jakarta," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 6, no. 2 (2020): 97, <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>.

a. Analisis Validasi Produk

Kevalidan produk yang dihasilkan melalui penelitian ini, alat penilaian yang digunakan adalah angket dengan pertanyaan dan isian respons dengan skala Likert dari 1 hingga 5.²⁸

Rumus tingkat kevalidan adalah sebagai berikut

skor yang diperoleh

————— x 100

skor maksimal

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk, maka nilai:

Tabel 3. 5 Kriteria Validasi Produk

Rasio kriteria	Kriteria kevalidan	Kriteria kelayakan
85% < skor < 100%	Sangat valid	Sangat layak
71% < skor < 84%	Valid	Layak
55% < skor < 70%	Cukup valid	Cukup layak
40% < skor < 54%	Kurang valid	Kurang layak
0% < skor < 39%	Tidak Valid	Tidak Layak

b. Analisis Kemenarikan Produk

Analisis kemenarikan dalam penelitian ini diperoleh dari data respon siswa terhadap produk melalui pengisian angket

²⁸ Weksi Budiaji et al., “SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale),” *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember* 2, no. 2 (2013): 127–33, <http://umbidharma.org/jipp>.

kemenarikan yang diberikan oleh peneliti pada tahap uji coba produk.²⁹

Rumus presentase kemenarikan produk sebagai berikut

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berikut tabel kriteria kemenarikan produk:

Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Daya Tarik Produk

Presentase	Kriteria Kemenarikan
81% - 100%	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
<40%	Kurang Menarik

c. Analisis Minat Belajar Siswa

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dalam tiga tahap yaitu 1. Tahap persiapan, 2. Tahap pelaksanaan, 3. Tahap akhir. Indikator yang dipakai pada penelitian ini yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, rajin dalam belajar dan rajin mengerjakan tugas matematika, tekun dan disiplin dalam belajar dan memiliki jadwal belajar.³⁰

Rumus presentase minat belajar siswa sebagai berikut

²⁹ Devi Nanda Efendi, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini, "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (2021): 49, <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>.

³⁰ Siti Hidayatus Sholehah, Diana Endah Handayani, and Singgih Adhi Prasetyo, "Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang," *Mimbar Ilmu* 23, no. 3 (2018): 237–44, <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan

P = presentase jawaban

f = frekuensi jawaban

n = banyaknya responden

Adapun penskoran dari setiap pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Penskoran Setiap Pernyataan

Respon	Pernyataan
	Positif
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3. 8 Indikator minat belajar siswa

No.	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
A. Perasaan Senang					
1.	Saya menyukai pembelajaran tema 7 ini				
2.	Saya merasa bersemangat dalam pembelajaran hari ini				
3.	Saya suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran				
4.	Waktu dalam pembelajaran hari ini terlalu sedikit				
B. Ketertarikan Siswa					
5.	Saya memahami materi pembelajaran yang disampaikan				
6.	Materi yang disampaikan sangat jelas				
7.	Materi tema 7 dibantu media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dipahami				
8.	Saya lebih suka belajar dengan bantuan media pembelajaran				
9.	Saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung				

No.	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
10.	Pembelajaran dengan menggunakan metode ini sangat menyenangkan				
11.	Saya suka diberi Pekerjaan Rumah				
C. Keterlibatan Siswa					
12.	Selama pembelajaran saya berani mengemukakan pendapat				
13.	Saya merasa antusias untuk bertanya				
D. Rajin dan Semangat Mengerjakan Tugas					
14.	Saya bersemangat mengerjakan soal yang diberikan				
15.	Saya selalu membuat catatan pembelajaran yang sudah diajarkan				
16.	Mengerjakan tugas secara mandiri				
17.	Menyelesaikan tugas dan mendapat nilai bagus adalah hal yang sangat penting bagi saya				
E. Tekun dan Disiplin dalam belajar					
18.	Saya tetap berusaha mengerjakan soal-soal yang sulit meski perlu waktu lama				
19.	saya enggan mencontek saat mengerjakan tugas				

persentase yang telah diperoleh pada masing-masing item pernyataan, kemudian ditafsirkan sesuai dengan kriteria berikut ini:

Tabel 3. 9 Kriteria Penafsiran Persentase Jawaban Angket

Kriteria	Penafsiran
$P = 0\%$	Tak Seorang Pun
$0\% < P < 25\%$	Sebagian Hasil
$25\% \leq P < 50\%$	Hampir Setengahnya
$P = 50\%$	Setengahnya
$50\% < P < 75\%$	Sebagian Besar
$75\% \leq P \leq 100\%$	Hampir Seluruhnya
$P = 100\%$	Seluruhnya

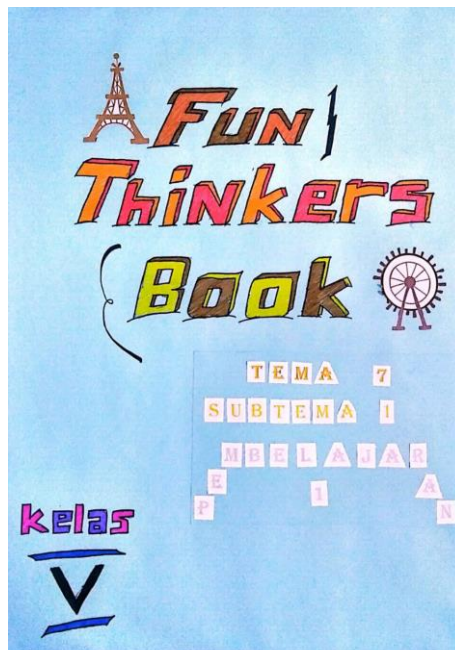
BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Bentuk *Fun Thinkers Book*

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dari proses pengembangan hingga final sampai akhir. Berikut ini adalah hasil proses pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti.

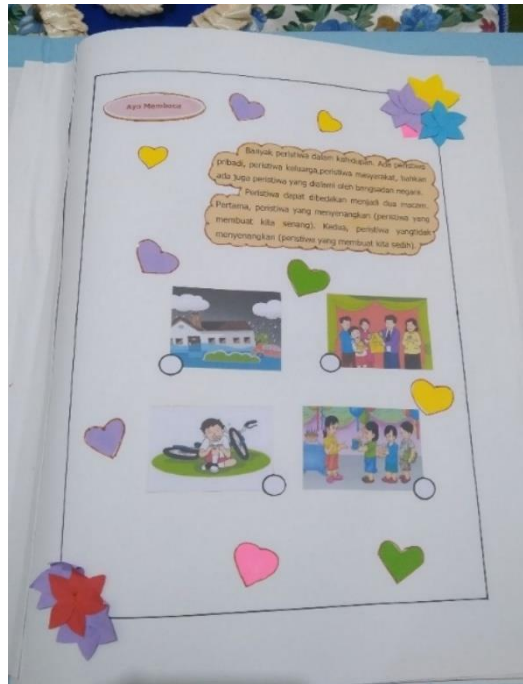
1. Halaman Cover



Gambar 4. 1 Halaman Cover

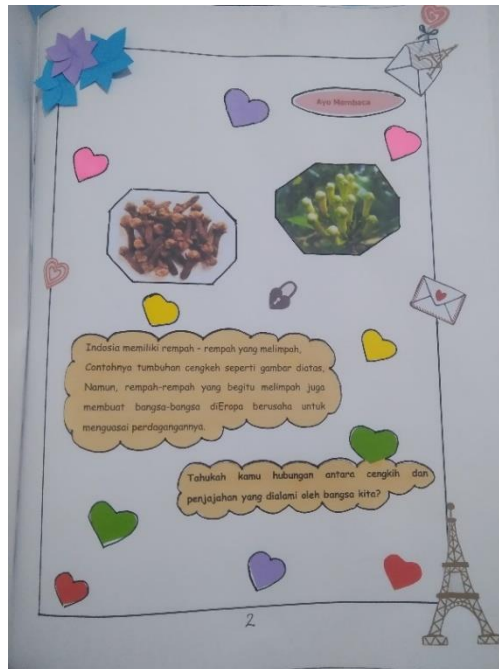
Halaman cover *Fun Thinkers Book* berisikan judul media, jenjang sekolah, dan materi. Cover ini bertujuan sebagai identitas media *Fun Thinkers Book*.

2. Halaman Materi



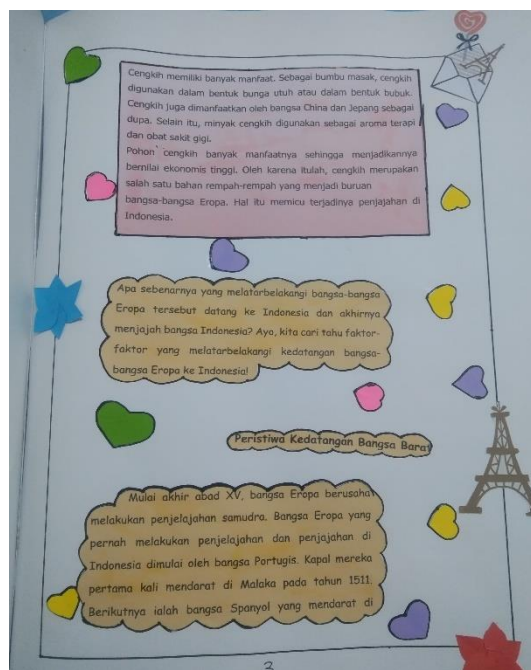
Gambar 4. 2 Halaman Materi

Pada halaman materi yang *pertama* yang merupakan materi pengantar, dimana dalam halaman pertama ini terdapat penjelasan dan juga gambar yang membahas tentang peristiwa dalam kehidupan sehari-hari yaitu peristiwa menyenangkan dan peristiwa menyedihkan.



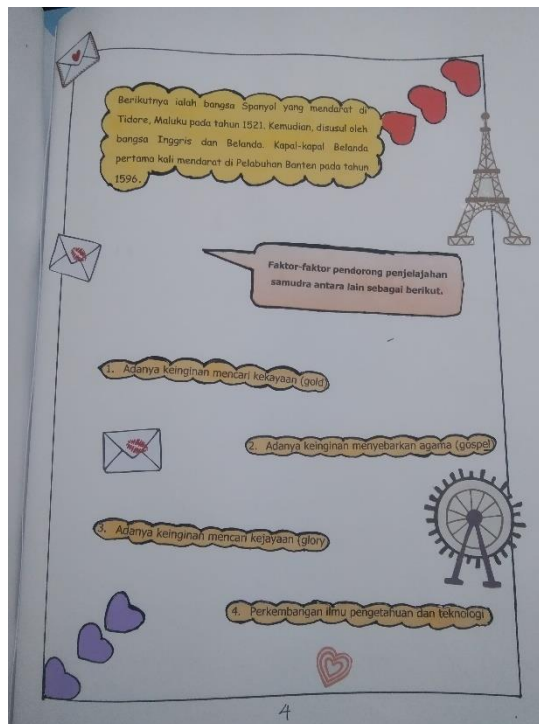
Gambar 4. 3 Halaman Materi

Halaman kedua terdapat materi yang sudah membahas mengenai peristiwa masa penjajahan yang disebabkan oleh rempah-rempah yang dinamakan cengkeh. Cengkeh ini adalah salah satu dari sekian banyak rempah-rempah di Indonesia yang menyebabkan Bangsa Eropa melakukan penjajahan ke Bangsa Indonesia.



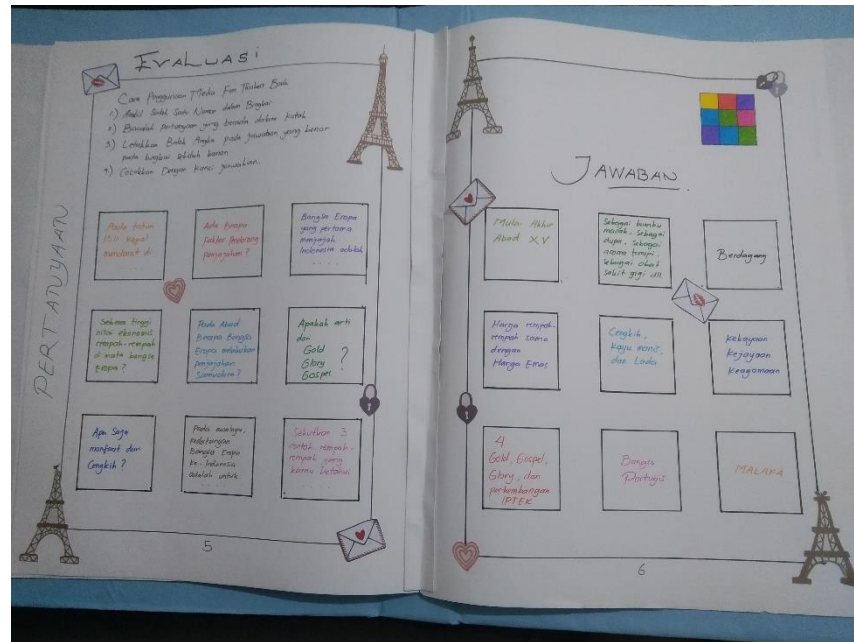
Gambar 4. 4 Halaman Materi

Halaman ketiga pada media ini berisi materi tentang manfaat dari rempah-rempah cengkeh, hal-hal yang melatarbelakangi kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia yang akhirnya menjajah Indonesia, serta penjelasan mengenai peristiwa kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia.



Gambar 4. 5 Halaman Materi

Halaman ke empat pada media pembelajaran ini berisi tentang faktor-faktor apa saja yang menyebabkan Bangsa Eropa melakukan penjelajahan samudera yang diantaranya adalah untuk mencari kekayaan, adanya keinginan untuk menyebarkan agama, ada rasa ingin mencari kejayaan, dan ingin mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.



Gambar 4. 6 Halaman Materi

Halaman terakhir dalam media pembelajaran ini merupakan evaluasi. Dalam evaluasi terdiri dari petunjuk untuk melaksanakan evaluasi, pertanyaan yang berada disebelah kiri dan berada didalam kotak, sedangkan jawaban berada disebelah kanan. Untuk kunci jawaban berada dipokok kanan atas.

3. Balok Angka



Gambar 4. 7 Balok Angka

Balok angka berfungsi untuk membantu dalam proses evaluasi, dimana balok angka yang diletakkan pada bingkai sebelah kiri akan diambil secara acak oleh siswa untuk mengetahui pertanyaan yang mereka dapat kemudian diletakkan didalam bingkai yang berada disebelah kanan pada jawaban yang tepat.

4. Bingkai



Gambar 4. 8 Bingkai

Bingkai ini berfungsi untuk meletakkan balok angka, dimana balok angka akan diletakkan di bingkai sebelah kiri kemudian setelah jawaban ditemukan akan diletakkan di bingkai sebelah kanan untuk memperoleh jawaban terakhir yang nanti akan disesuaikan dengan kunci jawaban yang ada.

B. Hasil Validasi

Tahap selanjutnya setelah *Fun Thinkers Book* sudah jadi yakni melakukan validasi kepada para ahli, berikut pembahasan mengenai hasil validasi yang telah dilakukan:

1. Hasil validasi ahli materi

Kevalidan materi yang terkandung dalam produk yang dikembangkan oleh peneliti ditentukan oleh validator ahli materi yaitu Bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I. selaku dosen dibidang mata pelajaran IPS. Media diserahkan kepada validator pada tanggal 11 Juni 2024 dan hasil validasi didapatkan kembali pada tanggal 12 Juni 2024. Tingkat kevalidan materi dapat diketahui berdasarkan data hasil angket yang diberikan. Data tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif

Data kualitatif diperoleh berdasarkan masukan atau saran yang diberikan oleh validator. Saran dari ahli materi dapat digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Pemaparan data kuantitatif dan kualitatif dapat dilihat pada lampiran 8. Pemaparan data yang didapatkan dari validator ahli materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
1	Materi disajikan sesuai dengan KD pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 materi peristiwa dalam kehidupan kelas 5 SD/MI	5
2	Materi disajikan sesuai dengan Konsep pembelajaran Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas 5 SD/MI	5
3	Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi peristiwa dalam kehidupan tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5 SD/MI	5
4	Materi peristiwa dalam kehidupan dalam media disajikan secara runtut	5
5	Materi peristiwa dalam kehidupan dalam media disajikan sudah sesuai dengan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa	4

No	Pernyataan	Skor
6	Materi peristiwa dalam kehidupan dalam media mudah dimengerti oleh siswa	4
7	Media yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi peristiwa dalam kehidupan	5
8	Soal evaluasi sesuai dengan materi peristiwa dalam kehidupan yang telah disajikan	5
9	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa	4
10	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk mengukur kemampuan siswa	5
11	Kunci jawaban pada soal evaluasi sudah tepat	5
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	5
Jumlah		61
Total		94

Berdasarkan akumulasi nilai atau skor secara keseluruhan, hasil validasi materi memperoleh presentase kevalidan atau kelayakan media sebesar 94%. jika dikaitkan dengan kriteria kelayakan media yang terdapat pada tabel 3.5, maka media *Fun Thinkers Book* memiliki kualifikasi sangat valid dan sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses revisi sesuai saran dari validator.

2. Hasil validasi ahli media

Media dalam penelitian pengembangan ini diserahkan kepada Ibu Vanissa Aviana Melinda, M.Pd selaku dosen validator yang ahli dibidang media pembelajaran pada tanggal 11 Juni 2024. Kemudian data hasil validasi diserahkan kepada peneliti pada tanggal 11 Juni

2024. Data tersebut meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Pemaparan data yang didapatkan dari validator ahli materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
1.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif	4
2.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien	5
3.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	5
4.	Media pembelajaran dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	5
5.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	5
6.	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai	4
7.	Ukuran gambar sudah sesuai	4
8.	Media yang disajikan bersifat komunikatif	5
9.	Media yang dikembangkan tepat sasaran	4
10.	Desain teratur dan konsisten	4
11.	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	5
12.	Pemilihan huruf sesuai	5
13.	Penempatan desain pada media	4
14.	<i>Fun Thinkers Book</i> Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5
15.	Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	5
Jumlah		69
Total		92

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut maka diperoleh akumulasi presentase nilai akhir yaitu sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa sesuai dengan kriteria kelayakan media yang terdapat pada tabel 3.5. Namun masih ada beberapa masukan dari validator agar media menjadi lebih baik dari sebelumnya.

3. Hasil validasi ahli pembelajaran

Media dalam penelitian pengembangan ini diserahkan kepada validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Yuni Awwalur Rohmah, S.Pd selaku guru wali kelas V pada tanggal 12 Juni 2024. Kemudian data hasil validasi diserahkan kepada peneliti pada tanggal 12 Juni 2024. Data tersebut meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Pemaparan data yang didapatkan dari validator ahli materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	5
2.	Kesesuaian materi yang diajarkan dalam media dengan kebutuhan siswa	5
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar	5
4.	Kesesuaian materi yang diajarkan dalam media dengan karakteristik siswa	4
5.	Kejelasan informasi dalam media	5
6.	Bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai	5
7.	Kemudahan siswa dalam memahami konsep sangat baik	4
8.	Minat belajar siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media	5
9.	Topik pembelajaran jelas	5

No.	Pernyataan	Skor
10.	Cakupan materi yang terdapat dalam media sesuai	5
11.	Penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas	5
12.	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media	5
13.	Ketersediaan gambar yang menarik	5
.14	Tampilan yang dimiliki media menarik	5
.15	Media nyaman dan aman digunakan	5
Jumlah		73
Total		97

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran tersebut maka diperoleh akumulasi presentase nilai akhir yaitu sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa sesuai dengan kriteria kelayakan media yang terdapat pada tabel 3.5. Namun masih ada beberapa masukan dari validator agar media menjadi lebih baik dari sebelumnya.

C. Penyajian dan Uji Produk

Penilaian respon siswa terhadap media *Fun Thinkers Book* dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2024 dengan cara memberikan angket kepada siswa kelas V yang berjumlah 34 Siswa (lihat lampiran 7). Hasil uji coba media *Fun Thinkers Book* berupa data hasil angket respon siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Ini dapat dilihat pada (lampiran 7). Presentase kemenarikan media secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{2164}{2584} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat menarik dengan presentase 84% sesuai dengan kriteria kemenarikan media. Adapun uraian terkait data siswa tersebut yaitu 24 siswa berpendapat bahwa media ini sangat menarik dengan rentang presentase sebesar 81% hingga 100%. Siswa yang menilai media ini menarik dengan rentang presentase sebesar 61% hingga 80% sebanyak 9 siswa. Siswa yang menilai media ini cukup menarik dengan rentang presentase sebesar 41% hingga 60% sebanyak 1 Siswa. Sedangkan siswa yang menilai media ini kurang menarik ada 0 siswa dengan presentase 0% hingga 40%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti dapat menarik siswa untuk belajar materi Peristiwa Dalam Kehidupan.

Minat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena minat belajar siswa mempengaruhi tingkat keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran³¹. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. dengan demikian *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa, maka diperlukan data minat belajar siswa sebelum menggunakan *Fun Thinkers Book* dan data minat belajar matematika siswa setelah menggunakan *Fun Thinkers Book*. *Fun Thinkers Book* diterapkan kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota

³¹ Wening Kurniasari, Murtono Murtono, and Deka Setiawan, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (2021): 141–48, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>.

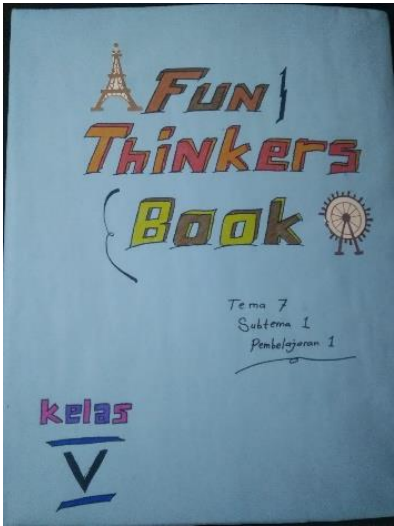
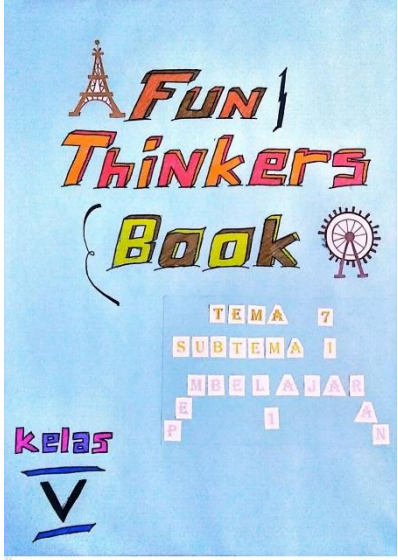
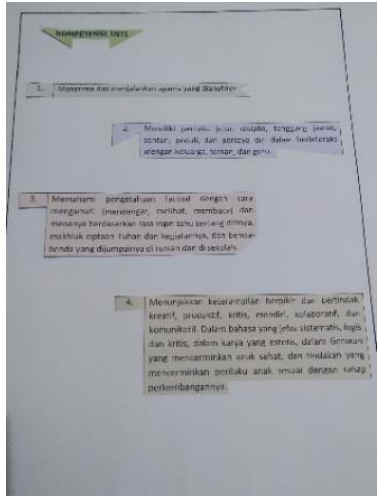
Batu. Data minat siswa diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Fun Thinker Book*.

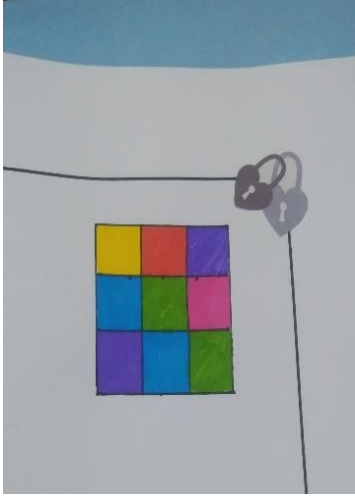
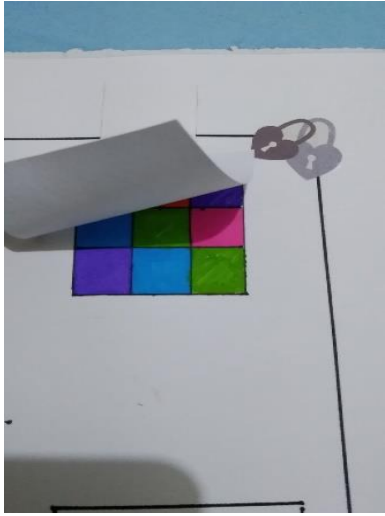
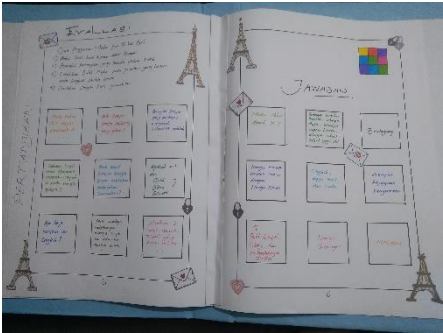
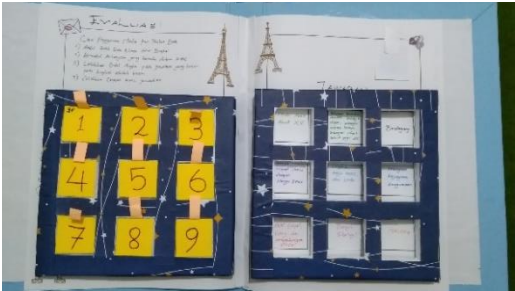
Berdasarkan hasil uji coba lapangan, terdapat adanya peningkatan minat belajar siswa dalam menggunakan *Fun Thinkers Book* sebagai bahan ajar. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase peningkatan minat belajar siswa yaitu sebesar 37,679%. Dengan demikian *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini selaras dengan teori bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik³².

³² Fitri Fatimatusahroh, Lilis Nurteti, and S. Koswara, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 35, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>.

D. Revisi Produk

Revisi produk dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Pembuatan cover monoton, lebih baik di <i>print out</i>		
2.	Sebelum halaman pertama usahakan ada halaman untuk KI, KD, dan tujuan pembelajaran		

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
3.	Kunci jawaban seharusnya ditutup terlebih dahulu		
4.	Sebaiknya bingkai yang digunakan untuk alat bantu media ditempelkan		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Produk yang dikembangkan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media *Fun Thinkers Book* yaitu media konvensional pada materi peristiwa masa penjajahan yang teruji valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa MI Miftahul Ulum Kota Batu. Sesuai dengan definisi media Menurut Talizaro Tafoano bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu hal yang dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik³³. Media *Fun Thinker Book* diharapkan dapat membantu guru dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi peristiwa masa penjajahan.

Standar valid atau kelayakan dari *Fun Thinkers Book* ditentukan oleh keterlibatan dari validator ahli di bidangnya masing-masing, yaitu dengan memberikan respon berupa komentar dan skor penilaian kevalidan *Fun Thinkers Book* pada materi, desain, serta melibatkan praktisi. Hal ini sejalan dengan pendapat Nazalat Rohmatul dkk yang menyatakan bahwa dalam tahap validasi, media semakin berkualitas seiring banyaknya komentar atau masukan untuk perbaikan media.³⁴

³³ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

³⁴ Nazalat Rohmatul Maula and Laila Fatmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Kayaku (Kayanya Alam Negeriku) Berbasis STEM Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 97, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.22351>.

Pada penelitian ini, telah dilakukan tahapan validasi secara berulang. Pada ketiga aspek penilaian yaitu materi, media, dan pembelajaran telah memenuhi kualifikasi valid dengan memperoleh nilai rata-rata memenuhi kevalidan dengan point pilihan disetiap peneliannya memenuhi 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Standar digunakannya suatu produk seperti dalam penelitian ini berupa *Fun Thinkers Book* ditentukan dari pengaruh yang diperoleh peserta didik, yaitu berkaitan dengan kemudahan penggunaan, kemenarikan, menyenangkan, serta mampu membantu siswa dalam meningkatkan minat belajarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dewi dkk yaitu media pembelajaran yang baik adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran yang mendapatkan respon baik, dan penggunaan media yang mampu menumbuhkan kecintaan, keefektifan, keleluasaan, dan membantu menumbuhkan kemampuan, serta pemahaman peserta didik terhadap hasil belajar. Berdasarkan hal ini, media yang baik ditentukan oleh respon baik oleh peserta didik yang telah belajar menggunakan *Fun Thinkers Book* dengan skor rata-rata penilaian berada pada kualifikasi usabilitas³⁵.

Fun Thinkers Book dalam penelitian ini didesain secara menarik, dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan soal-soal kontekstual yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini dikuatkan oleh Riskika dkk yang menyatakan bahwa pentingnya ilustrasi gambar dalam pembuatan

³⁵ Dewi and Fajrin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Fun Thinkers Book* Pada Materi Pancasila Kelas IV Di UPTD SDN Kamal 2."

modul dikarenakan mampu menambah daya tarik, dan mengurangi kebosanan peserta didik dalam mempelajarinya³⁶.

Dalam berkehidupan antara bangsa dan negara pasti tidak lepas dengan yang namanya penjajah yang membuat kerusakan. Dalam alquran dijelaskan dalam surat Al-Baqarah ayat 11 yang berbunyi:

وَإِذَا قِيلَ لَهُمْ لَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ قَالُوا إِنَّمَا نَحْنُ مُصْلِحُونَ

Artinya:

Dan bila dikatakan kepada mereka: “Janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi”. Mereka menjawab: “Sesungguhnya kami orang-orang yang mengadakan perbaikan”.

Dalam ayat tersebut kita sering disuguhi cerita tentang pertarungan antara penduduk lokal yang teraniaya melawan penjajah asing. Penjajahan pada dasarnya hanyalah sebuah kisah tentang kontrol orang-orang Eropa terhadap penduduk setempat. Kisah tentang hal ini biasanya diakhiri dengan pengusiran orang-orang Eropa dari negara kita, sehingga mengakhiri penjajahan. Kita sering membaca cerita ini dari buku-buku sejarah, dan cerita ini telah menjadi cerita resmi tentang bagaimana Indonesia dibangun. Jelas sekali bahwa ceritaini pada dasarnya sudah mati. Penjajahan di Indonesia secara spesifik adalah kisah kedatangan orang-orang Eropa ke nusantara, saling bertukar, menguasai wilayah, perlahan-lahan menguasai

³⁶ Riskika Febriyandani and Kowiyah Kowiyah, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 323, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>.

wilayah baik secara langsung maupun tersirat dan membangun konstruksi politik lain yang disebut negara pionir.

Dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah: 11, Allah menyindir orang-orang yang keras kepala, manipulatif, dan rendah diri. Mereka berjanji akan menaruh kepercayaan pada Allah dan Hari Akhir, namun lambat laun mereka memusnahkan bumi dan segala isinya. Menurut Ibnu Katsir dalam terjemahannya, kalimat ini menyinggung penipu. Mereka adalah oknum-oknum yang melakukan maksiat kepada Allah dengan menimbulkan kerusakan pada isi bumi, dan memintanya dilakukan secara besar-besaran dan terkoordinasi. Kemudian ketika teguran dan analisa muncul, orang-orang tersebut kemudian berpendapat bahwa apa yang mereka lakukan adalah “melakukan perbaikan pada hakikat bumi”. Faktanya, secara adil, orang-orang yang memiliki informasi telah menunjukkan dampaknya terhadap iklim, keharmonisan lingkungan dan dampak sosialnya terhadap masyarakat secara luas.

B. Pembahasan Hasil Validasi

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Media Fun Thinkers Book dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Model ini digunakan karena sangat membantu peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan. Setiap fase dapat diulang dan tahap evaluasi dapat dilaksanakan pada setiap tahap sehingga dapat mendukung untuk

meningkatkan keefektifitasan media³⁷. Peneliti melakukan proses revisi media di setiap akhir tahapan dengan mengacu pada saran validator dan dosen pembimbing. Selain itu model ADDIE juga dapat diterapkan baik dalam pembelajaran offline maupun online³⁸. Hal ini sesuai dengan kondisi pada saat mengembangkan media *Fun Thinkers Book*.

Proses pengembangan media didesain dengan berdasarkan karakteristik siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Menurut teori perkembangan piaget dalam Risma Nuraeni³⁹, rata-rata usia siswa kelas V yaitu 9-10 tahun ini sedang berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini perkembangan kognitif siswa masih terikat dengan objek nyata. Siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka melihat atau meraba objek dan mengalaminya secara langsung. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu bahwa karakteristik siswa dikelas tersebut lebih mudah menerima materi melalui benda atau kejadian yang nyata. Contohnya seperti guru selalu mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami .

Mengacu pada teori perkembangan yang dicetuskan oleh Piaget tersebut maka media *Fun Thinkers Book* juga dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi peristiwa masa penjajahan. Gambar tersebut berisi

³⁷ Sariyah and Rachmadyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Materi Perjuangan Melawan Penjajah Di Kelas V Sekolah Dasar."

³⁸ Mokhamad Taufik, Ida Dwijayanti, and Pendidikan Dasar, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas Vi," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 909–17.

³⁹ Risma Nuraeni et al., "Diponegoro Journal of Accounting 2, no. 1 (2017): 2–6, http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=2227%0A???%0Ahttps://ejournal.unisba.ac.id/index.php/kajian_akuntansi/article/view/3307%0Ahttp://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.ph.

tentang peristiwa penjajahan dan faktor yang mempengaruhi adanya penjajahan beserta penjelasannya. Adapun pemilihan bahan-bahan dalam media *Fun Thinkers Book* seperti gambar, warna, jenis font, dan ukuran huruf juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V. Hal ini dikarenakan media yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar⁴⁰.

2. Analisis Hasil Validasi

Validasi merupakan cara untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kriteria media untuk pembelajaran⁴¹. Kevalidan suatu media dapat diketahui setelah dilakukannya validasi oleh tim ahli sesuai dengan bidangnya⁴². Tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat diketahui berdasarkan hasil validasi produk media yang telah dilakukan oleh para validator ahli materi dan ahli media. Berikut paparan analisis hasil validasi produk media yang dilakukan oleh masing-masing validator:

a. Validasi Ahli Materi

Validator materi dilakukan oleh dosen strata dua PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang IPS dan materi peristiwa masa penjajahan. Saran dari validator ahli materi berguna untuk *Fun Thinkers Book* agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan penelitian, serta untuk mendapatkan penilaian kelayakan dan kualitas isi

⁴⁰ Sri Wahyu Widyaningsih et al., “Pengaruh Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Google Classroom Terhadap Hots, Motivasi Dan Minat Peserta Didik,” *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika* 1, no. 2 (2019): 102–13, <https://doi.org/10.31540/sjpif.v1i2.788>.

⁴¹ Dkk Gustiawati, “Jurnal Basicedu,” *Jurnal Basicedu* 3, no. 2 (2019): 524–32.

⁴² Kharisma Lisa Hada et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi Pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review,” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 2 (2021): 155, <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12047>.

materi . Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi ada beberapa yang perlu diperbaiki yakni pemberian KI, KD, dan Tujuan pembelajaran di awal halaman. Berdasarkan hasil konsultasi peneliti dengan dosen pembimbing, materi tersebut dinilai masih kurang sehingga peneliti perlu menambah materi dan memperbaikinya terlebih dahulu sebelum divalidasi oleh ahli materi. Peneliti menambahkan materi KI, KD, dan Tujuan pembelajaran pada awal halaman. Hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan media adalah kesesuaian materi. Oleh karena itu, terdapat beberapa masukan terkait materi dalam media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi diperoleh dengan skor sebesar 94%. Apabila dikualifikasikan dengan kriteria kelayakan media ini mendapat predikat sangat valid. Kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga materi sangat layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Navila Rahman yang mengangkat materi yang sama yaitu peristiwa masa penjajahan yang diterapkan di Kelas V namun menggunakan media yang berbeda dengan media yang dikembangkan⁴³. Ini menunjukkan bahwa materi ini penting untuk diajarkan kepada siswa dan membutuhkan media sebagai pendukungnya.

⁴³ Nafilah Rahman, Nurul Kemala Dewi, and Nurhasanah Nurhasanah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3c (2022): 1846–52, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>.

Validator ahli materi juga memberi beberapa masukan yaitu menambah materi yang diangkat pada media, mengurutkan pokok bahasan pada materi peristiwa masa penjajahan dan menambah gambar yang ada pada materi sehingga dapat dengan mudah dipahami siswa. Sesuai teori bahwa penggunaan gambar yang tepat agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi⁴⁴. Oleh karena itu gambar yang tercantum dalam media ini disesuaikan sesuai dengan saran validator. Berdasarkan hasil validasi dan masukan ahli materi dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media *Fun Thinkers Book* telah memenuhi kriteria kelayakan media dengan kategori sangat valid sehingga layak untuk diujicobakan.

b. Validasi Ahli Media

Kegiatan validasi desain media dilakukan oleh dosen strata dua UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dan kompetensi dalam media pembelajaran. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media adalah memberikan beberapa unsur yang harus ada dalam penyusunan sebuah media pembelajaran konvensional.

Hasil validasi produk oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 92% dengan kriteria sangat valid menurut tabel kriteria kelayakan media. Media ini dinilai praktis dan mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Deti Nurhamidah juga telah berhasil mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat dikatakan sebagai

⁴⁴ Alief Lukman Hakim et al., "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Sejarah," *Islamic Studies* 3, no. 2 (2019): 131–36, <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>.

media yang praktis untuk digunakan dalam pembelajaran⁴⁵. Hal ini juga dikemukakan oleh Maharani Putri Kumalasari bahwa salah satu kriteria kelayakan media adalah fleksibel dan praktis dalam penggunaannya⁴⁶. Namun tetap masih ada beberapa masukan dari validator selama proses validasi media. Validator ahli media menyarankan untuk memodifikasi cover media pembelajaran yang bertujuan agar media yang dikembangkan lebih praktis, mudah dioperasikan, dan menarik siswa untuk pembelajaran IPS. Semua saran dari validator tersebut dijadikan acuan peneliti untuk membuat media pembelajaran semakin baik dan layak diterapkan serta tepat sasaran..

C. Kemenarikan Produk Pengembangan

Media pembelajaran yang baik yaitu selain sesuai dengan tujuan pembelajaran juga harus mampu menarik perhatian siswa. Hal ini bertujuan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa⁴⁷. Media pembelajaran yang menarik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki konsep yang jelas, sesuai dengan karakteristik siswa, dan sesuai dengan kondisi di sekolah⁴⁸.

Untuk mengumpulkan data kemenarikan dari media diberikan angket respon kepada siswa. Angket diberikan kepada siswa setelah penerapan

⁴⁵ Siti Deti Nurhamidah, Atep Sujana, and Dety Amelia Karlina, "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1318–29, <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>.

⁴⁶ Maharani Putri Kumalasani, "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (2018): 1–11, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>.

⁴⁷ Rivo Alfarizi Kurniawan, Mochammad Ricky Rifa'i, and Dinar Maftukh Fajar, "Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab Pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau Dari Perspektif Mahasiswa," *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2020): 19–28, <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.6>.

⁴⁸ Kurniawan, Rifa'i, and Fajar.

media *Fun Thinkers Book*. Hasil dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media menunjukkan presentase sebesar 84%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat menarik sesuai tabel kemenarikan media bagi siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati dkk juga menghasilkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* sangat menarik dan mampu memotivasi siswa dalam proses belajar⁴⁹. Hal ini juga selaras dengan teori yang diungkapkan oleh Sri Mulyati bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif bagi siswa diantaranya dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan⁵⁰. Hal ini sesuai dengan respon positif siswa yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* di kelas berdasarkan hasil observasi selama penelitian. Berdasarkan hasil angket dan teori kemenarikan media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam belajar.

D. Pembahasan peningkatan minat belajar siswa

Minat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena minat belajar siswa mempengaruhi tingkat keantusiasan dan keaktifan siswa dalam

⁴⁹ Fatmawati Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, and Ainul Marhamah Hasibuan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa," *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 11, no. 2 (2021): 134, <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>.

⁵⁰ Sri Mulyati and Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73, <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.

proses pembelajaran⁵¹. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. dengan demikian *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa, maka diperlukan data minat belajar siswa sebelum menggunakan *Fun Thinkers Book* dan data minat belajar matematika siswa setelah menggunakan *Fun Thinkers Book*. *Fun Thinkers Book* diterapkan kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu. Data minat siswa diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Fun Thinker Book*.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, terdapat adanya peningkatan minat belajar siswa dalam menggunakan *Fun Thinkers Book* sebagai bahan ajar. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase peningkatan minat belajar siswa yaitu sebesar 37,679%. Dengan demikian *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini selaras dengan teori bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik⁵².

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa atau peserta didik. Ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu: (1). Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga

⁵¹ Kurniasari, Murtono, and Setiawan, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom."

⁵² Fatimatuzahroh, Nurteti, and Koswara, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary."

timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar. (2). Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya. (3). Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan⁵³.

Alasan meningkatnya minat belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Pertama, media pembelajaran Fun Thinkers book terhadap minat belajar kelas V layak digunakan karena dari hasil pengujian mendapatkan presentasi dari ahli media sebanyak 92% dan dari ahli materi mendapatkan 94% sehingga sudah memenuhi kriteria kelayakan. Hal ini tidak terlepas dari materi dan media dikembangkan. Media yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan anak SD khususnya siswa kelas V. Kelayakan materi dapat ditinjau dari kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran dan pada

⁵³ Gusti Firda Khairunnisa and Yuli Ismi Nahdiyah Ilmi, "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Tadris Matematika* 3, no. 2 (2020): 131–40, <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>.

media ditinjau dari format media, kualitas media dan kesesuaian konsep media⁵⁴. Kedua, media pembelajaran layak digunakan karena mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran beserta dapat menarik perhatian dan minat siswa. dengan penggunaan media ini siswa dapat belajar interaktif secara mandiri. Media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran akan menciptakan suasana efektif dan efisien sehingga memberikan dampak pada pemahaman siswa⁵⁵. Ketiga, media yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena dengan penyajian media ini siswa mengikuti pembelajaran sampai selesai, siswa merasa senang dan tertarik terhap medianya selain itu siswa juga mengerjakan perintah yang ada di media sampai selesai mulai dari petunjuk media, kompetensi, mempelajari materi, mengerjakan tugas, mengerjakan quiz. Media pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, selain itu adanya media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran⁵⁶. Tumbuhnya minat siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. semakin tinggi minat siswa dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan menunjukkan peningkatan. Oleh sebab itu pembuatan dan penggunaan media

⁵⁴ Muhammad Walid and Nur Hidayah Hanifah, "Pengembangan Buku Ajar Tematik Kelas Iv Berbasis Integrasi Islam Pada Subtema Pemanfaatan Energi Di Sekolah Dasar," *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 1, no. 2 (2017): 259, <https://doi.org/10.32934/jmie.v1i2.45>.

⁵⁵ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

⁵⁶ Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, and Urip Tisngati, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (2023): 76–86, <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>.

dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi saat ini. Beberapa penelitian yang mendukung hasil penelitian ini antara lain menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline menghasilkan kelayakan media yang digunakan untuk menunjang kegiatan proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun saat pembelajaran mandiri. Jadi, dapat dikatakan bahwa media-media interaktif dengan jenis aplikasi yang dikembangkan layak digunakan dan berdampak positif⁵⁷.

⁵⁷ Fitroh, Mubarak, and Rahmawati, "PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK (FTB) PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU KELAS IV SD."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil implementasi media *Fun Thinkers Book* kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu dapat disimpulkan sebagaimana uraian berikut.

1. *Fun Thinkers Book* dengan materi peristiwa masa penjajahan yang dikembangkan memiliki fokus pada siswa kelas V semester 2. Tahapan pengembangan dilandaskan pada 5 pendekatan ADDIE yang meliputi tahap Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Dari kelima tahapan tersebut, produk yang sudah dikembangkan divalidasikan kepada para validator ahli. Berdasar penilaian validator pertama yang notabene validator ahli media, didapatkan skor sebesar 92% yang menunjukkan kategori sangat valid. Validator kedua yakni validator ahli materi didapatkan skor sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, validator ketiga yakni validator pembelajaran yang turut memberikan skor 97 dengan kategori sangat valid. Berdasar penilaian ketiga validator, maka media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang sudah dikembangkan dapat dinyatakan valid serta layak dipergunakan pada proses pembelajaran.
2. Hasil implementasi yang telah dilakukan kepada siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu pada proses pembelajaran tematik menunjukkan bahwasanya media pembelajaran *Fun Thinkers Book*

pada materi peristiwa masa penjajahan telah layak dipergunakan serta turut mendapatkan persentase sebesar 84% yang menunjukkan kriteria positif bagi siswa. Berdasar kegiatan uji coba dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi peristiwa masa penjajahan layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, terdapat adanya peningkatan minat belajar siswa dalam menggunakan *Fun Thinkers Book* sebagai bahan ajar. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase peningkatan minat belajar siswa yaitu sebesar 37,679%. Dengan demikian *Fun Thinkers Book* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini selaras dengan teori bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, adapun saran yang diberikan terkait *Fun Thinkers Book* untuk kelas V MI Miftahul Ulum Kota Batu diantaranya sebagaimana berikut,

1. Saran pemanfaatan *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas. Adanya *Fun Thinkers Book* yang sudah dikembangkan dapat menambah pengetahuan bagi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

2. Saran pengembangan lebih lanjut

Adanya penelitian pengembangan yang serupa diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut guna inovasi pembelajaran tematik khususnya di jenjang pendidikan dasar. Media pembelajaran Fun Thinkers Book yang sudah dikembangkan tentu dapat dimanfaatkan guna penelitian lanjutan. Penelitian lanjutan tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur pemahaman siswa akan konsep sejarah, mengukur kolaborasi siswa sejalan dengan ketrampilan proses, dsb.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Siwi Puji. "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 1 (2015): 68–75. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167>.
- Brahma, Ismail Akbar. "Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi Dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN Di STKIP Kusumanegara Jakarta." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 6, no. 2 (2020): 97. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020>.
- Branch, Robert Maribe. "Instructional Design: The ADDIE Approach." *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2010. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Budiaji, Weksi, Dosen Fakultas, Pertanian Universitas, Ageng Tirtayasa, Jl Raya, Jakarta Km, and Pakupatan Serang Banten. "SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)." *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember* 2, no. 2 (2013): 127–33. <http://umbidharma.org/jipp>.
- Deti Nurhamidah, Siti, Atep Sujana, and Dety Amelia Karlina. "Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1318–29. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>.
- Dewi, Nikita Tannia, and Nilamsari Damayanti Fajrin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fun Thinkers Book Pada Materi Pancasila Kelas IV Di UPTD SDN Kamal 2" 2, no. 3 (2023): 178–89. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1168>.
- Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (2021): 49. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>.
- Fatimatuzahroh, Fitri, Lilis Nurteti, and S. Koswara. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (2019): 35. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.362>.
- Fatmawati, Fatmawati, Yusrizal Yusrizal, and Ainul Marhamah Hasibuan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa." *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 11, no. 2 (2021): 134. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>.
- Febriyandani, Riskika, and Kowiyah Kowiyah. "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 323.

<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>.

Fitroh, Arlina, M Khusni Mubarak, and Ery Rahmawati. "PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK (FTB) PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU KELAS IV SD," n.d.

Gustiawati, Dkk. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 3, no. 2 (2019): 524–32.

Hada, Kharisma Lisa, Fitriana Ika Maulida, Aisyah Susmita Dewi, Checylya Kharisma Dewanti, and Agus Miftakus Surur. "Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi Pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review." *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 2 (2021): 155. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12047>.

Hakim, Alief Lukman, Yunita Anggraini, Risha Fitriani, and ArghobKhofya Haqiqi. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Sejarah." *Islamic Studies* 3, no. 2 (2019): 131–36. <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>.

Hilmi, Muhammad. "Implementasi Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar." *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017): 164–72. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198/189>.

Joesyiana, Kiki. "Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda)." *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 6, no. 2 (2018): 90–103. <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/download/2740/1520/>.

Kartika, Melina Yuli, Vit Ardhyantama, and Urip Tisngati. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (2023): 76–86. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p76-86>.

Kartika, Sinta, Husni Husni, and Saepul Millah. "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7, no. 1 (June 11, 2019): 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.

Khairunnisa, Gusti Firda, and Yuli Ismi Nahdiah Ilmi. "Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Tadris Matematika* 3, no. 2 (2020): 131–40. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>.

Kumalasani, Maharani Putri. "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2, no. 1A (2018): 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>.

Kurniasari, Wening, Murtono Murtono, and Deka Setiawan. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1 (2021): 141–48.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>.

- Kurniawan, Rivo Alfarizi, Mochammad Ricky Rifa'i, and Dinar Maftukh Fajar. "Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab Pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau Dari Perspektif Mahasiswa." *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2020): 19–28. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.6>.
- Maula, Nazalat Rohmatul, and Laila Fatmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Kayaku (Kayanya Alam Negeriku) Berbasis STEM Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 97. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.22351>.
- Mulyati, Sri, and Hanif Evendi. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>.
- Nuraeni, Risma, Sri Mulyati, Trisandi Eka Putri, Zulfandi Ramanda Rangkuti, Dudi Pratomo, M Ak, S Ab, et al. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title." *Diponegoro Journal of Accounting* 2, no. 1 (2017): 2–6. http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=2227%0A???%0Ahttps://ejournal.unisba.ac.id/index.php/kajian_akuntansi/article/view/3307%0Ahttp://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.ph.
- Nurrita. "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 03 (2018): 171–87.
- Pendidikan, Jurnal, and Guru Sekolah Dasar. "Jurnal PGSD Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (n.d.): 123–36.
- "PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS BOOK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MATERI PEKERJAANKU DI KELAS III SD/MI SKRIPSI Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat," n.d.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. "Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online." *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Pujaastwa, Ida Bagus Gde. "Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi," 2016, 1–11.
- Rahman, Nafilah, Nurul Kemala Dewi, and Nurhasanah Nurhasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3c (2022): 1846–52.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>.

- Riwahyudin, Arvi. "PENGARUH SIKAP SISWA DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN LAMANDAU." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (May 30, 2015): 11. <https://doi.org/10.21009/jpd.061.02>.
- Sariyah, Fityatun, and Putri Rachmadyanti. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FUN THINKERS BOOK MATERI PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH DI KELAS V SEKOLAH DASAR," n.d.
- Sholehah, Siti Hidayatus, Diana Endah Handayani, and Singgih Adhi Prasetyo. "Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang." *Mimbar Ilmu* 23, no. 3 (2018): 237–44. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>.
- Sirait, Erlando Doni. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016): 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>.
- Siregar, Hesty Marwani. "Pengembangan Instrumen Angket Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika Terhadap Pembelajaran Daring." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2022): 971. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4702>.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. "Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips." *Jurnal Pendas Mahakam* 3, no. 2 (2018): 151–58. <https://doi.org/10.31227/osf.io/qrhshf>.
- Supardi, Supardi U.S., Leonard Leonard, Huri Suhendri, and Rismurdiyati. "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (2015): 71–81. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Taufik, Mokhammad, Ida Dwijayanti, and Pendidikan Dasar. "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas Vi." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 909–17.
- Viera Valencia, Luis Felipe, and Dubian Garcia Giraldo. "Minat Belajar." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2 (2019): 9–42.
- Walid, Muhammad, and Nur Hidayah Hanifah. "Pengembangan Buku Ajar Tematik Kelas Iv Berbasis Integrasi Islam Pada Subtema Pemanfaatan Energi Di Sekolah Dasar." *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 1, no. 2 (2017): 259. <https://doi.org/10.32934/jmie.v1i2.45>.
- Warni, Oleh :, and Tune Sumar. "IMPLEMENTASI KOMPETENSI GURU

MENGELOLA KURIKULUM K13 DALAM PEMBELAJARAN
 TEMATIK DI SDN SE KECAMATAN TELAGA KABUPATEN
 GORONTALO,” n.d.

- Waskitoningtyas, Rahayu Sri. “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kota Balikpapan Pada Materi Satuan Waktu Tahun Ajaran 2015/2016.” *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 5, no. 1 (2016): 24. <https://doi.org/10.25273/jipm.v5i1.852>.
- Widyaningsih, Sri Wahyu, Nurul Komariah, Mujasam Mujasam, and Irfan Yusuf. “Pengaruh Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Google Classroom Terhadap Hots, Motivasi Dan Minat Peserta Didik.” *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika* 1, no. 2 (2019): 102–13. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v1i2.788>.
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review).” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.
- “Yang Diharapkan Dari Proses Pembelajaran Yang Telah 1,” 2016, 1–19.
- Yanto, Doni Tri Putra. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2239/Un.03.1/TL.00.1/06/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

03 Juni 2024

Kepada

Yth. Kepala MI Miftahul Ulum Kota Batu
di
Batu

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Wahyu Achmad Yuvanda
NIM	: 200103110020
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Materi Peristiwa dalam Kehidupan MI Miftahul Ulum Kota Batu
Lama Penelitian	: Juni 2024 sampai dengan Agustus 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Ag. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3. Surat Izin Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-2470/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

27 Mei 2024

Kepada Yth.
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

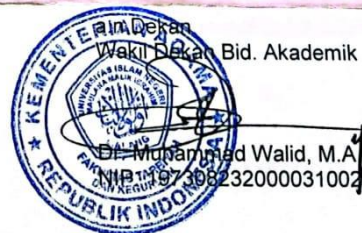
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Wahyu Achmad Yuvanda
NIM : 200103110020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers
Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V
pada Materi Peristiwa Dalam Kehidupan MI Miftahul
Ulum Kota Batu
Dosen Pembimbing : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Lampiran 4. Surat Izin Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-2071/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

27 Mei 2024

Kepada Yth.
Waluyo Satrio Adji, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Wahyu Achmad Yuvanda
NIM : 200103110020
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers
Book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas V
pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan MI Miftahul
Ulum Kota Batu
Dosen Pembimbing : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197306232000031002



Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MI MIFTAHUL ULUM
KOTA BATU**

Nama Validator : Vannisa Avliana Melinda, M Pd
NIP : 19910919201802012143
Unit Kerja : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Bidang Keahlian : Ahli Media

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Kurang	1
2.	Kurang	2
3.	Cukup	3
4.	Baik	4
5.	Sangat Baik	5

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah disediakan.

B. Pertanyaan terkait media pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book*

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Desain cover media <i>Fun Thinkers Book</i> menarik				✓	
2	Gambar disajikan dengan jelas					✓
3	Gambar menarik					✓
4	Pemilihan gambar sesuai dengan materi					✓
5	Background konsisten					✓
6	Proporsi warna sesuai				✓	
7	Tata letak teks dan gambar seimbang				✓	
8	Pemilihan jenis huruf sesuai					✓
9	Pemilihan ukuran huruf sesuai				✓	
10	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi	idem 4.				
11	Kalimat yang digunakan sederhana					✓
Aspek Bahan Media						
12	Media <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dan aman saat dioperasikan					✓
13	Sederhana dan mudah dibawa kemana-mana				✓	
Aspek Pembelajaran						

14	<i>Fun Thinkers Book</i> sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa					✓
15	Media <i>Fun Thinkers Book</i> dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran					✓

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument lembar validasi adalah*):

- Layak Digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Catatan (Kritik dan Saran)

Media layak digunakan namun ada revisi

Malang, 11. Juni 2024

Validator Ahli Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 19910919201802012143

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MI MIFTAHUL ULUM
KOTA BATU**

Nama Validator : Yuni Awwalur Rohmah, S.Pd

Unit Kerja : MI Miftahul Ulum Kota Batu

Bidang Keahlian : Ahli Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Kurang	1
2.	Kurang	2
3.	Cukup	3
4.	Baik	4
5.	Sangat Baik	5

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah disediakan.

B. Pertanyaan terkait pembelajaran pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book*

No.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi						
①	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					
2	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan siswa					✓
3	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan bahan ajar					✓
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan karakteristik siswa				✓	
Aspek Kebahasaan						
5	Kejelasan informasi dalam media					✓
6	Bahasa yang digunakan dalam media sudah sesuai					✓
Aspek Materi						
7	Kemudahan siswa dalam memahami konsep baik				✓	
8	Motivasi belajar siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media					✓
9	Kejelasan topik pembelajaran					✓

10	Cakupan materi yang terdapat dalam media sesuai					✓
Aspek Media						
11	Penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas					✓
12	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media					✓
13	Ketersediaan ilustrasi, gambar yang menarik					✓
14	Tampilan yang dimiliki media menarik					✓
15	Media aman dan nyaman digunakan					✓

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah*):

- a. Layak Digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Catatan (Kritik dan Saran)

Guna peningkatan konsentrasi siswa sebaiknya penggunaan gambar ditambah, mengingat Kk & cenderung memiliki cara belajar visual meskipun ada beberapa yg cara belajarnya lain.

Malang, 12. Juni 2024

Validator Ahli Pembelajaran



Yuni Awwalur Rohmah, S.Pd

Lampiran 7. Hasil Angket Respon Siswa

maulana

INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FUN THINKERS BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA
TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MI MIFTAHUL ULUM
KOTA BATU

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon untuk mengamati media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Setuju	1
2.	Setuju	2
3.	Tidak Setuju	3
4.	Sangat Tidak Setuju	4

B. Pertanyaan terkait respon siswa pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book*

No.	Pernyataan	Respon			
		1	2	3	4
A. Perasaan Senang					
1	Saya menyukai pembelajaran tema 7 ini				✓

2	Saya merasa gelisah dalam pembelajaran hari ini				✓
3	Saya suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran				✓
4	Waktu dalam pembelajaran terlalu lama				✓
B. Ketertarikan Siswa					
5	Saya memahami materi pembelajaran yang disampaikan				✓
6	Materi yang disampaikan kurang jelas				✓
7	Materi tema 7 yang dibantu media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> mudah dipahami				✓
8	Saya lebih suka belajar seperti biasa				✓
9	Saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung				✓
10	Pembelajaran dengan menggunakan metode ini sangat membosankan				✓
11	Saya tidak suka diberi PR				✓
C. Keterlibatan Siswa					
12	Selama pembelajaran saya berani mengemukakan pendapat				✓
13	Saya merasa malu untuk bertanya				✓
D. Rajin dan Semangat Mengerjakan Tugas					
14	Saya bersemangat mengerjakan soal yang diberikan				✓

15	Saya malas membuat catatan pembelajaran yang sudah diajarkan				✓
16	Mengerjakan tugas melihat kepada teman, karena saya belum paham				✓
17	Menyelesaikan tugas dan mendapat nilai bagus adalah hal yang sangat penting bagi saya				✓
E. Tekun dan Disiplin Dalam Belajar					
18	Saya tetap berusaha mengerjakan soal-soal yang sulit meski perlu waktu lama				✓
19	Saya enggan mengerjakan tugas yang rumit				✓

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian





BIODATA MAHASISWA



DATA PRIBADI

Nama : Wahyu Achmad Yuvanda
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 8 Juli 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM : 200103110020
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Jl. Abdul Manan Wijaya, RT 14 RW 01, Pujon, Malang
Nomor Telepon : 081917358252
Email : khoiruddinamir@gmail.com

PENDIDIKAN

SDN PANDESARI 03 (2008-2014)
MTs TMI PUJON (2014-2017)
MAN KOTA BATU (2017-2020)