

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA “*FUN THINKERS BOOK*”
BERBASIS PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
DALAM BERPARTISIPASI AKTIF BELAJAR
PADA MATERI KEBERAGAMAN PEKERJAAN KELAS III
DI SD PLUS AL-KAUTSAR KOTA MALANG**

Oleh :

FAUZIAH THOHIR

NIM. 200103110006



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

2025

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA “FUN THINKERS BOOK”
BERBASIS PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
DALAM BERPARTISIPASI AKTIF BELAJAR
PADA MATERI KEBERAGAMAN PEKERJAAN KELAS III
DI SD PLUS AL-KAUTSAR KOTA MALANG**

Oleh :

FAUZIAH THOHIR

NIM. 200103110006



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

2025



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Proposal skripsi oleh

Nama : Fauziah Thohir

NIM : 200103110006

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media "*Fun Thinkers Book*" Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Berpartisipasi Aktif Belajar Pada Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya, skripsi dengan judul diatas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi.

Mengetahui,

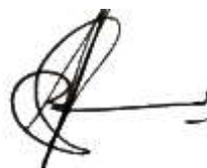
Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M. Kes

NIP. 197604052008011018

Pembimbing,



Dr. Hj. Sulalah, M. Ag

NIP. 196511121994032002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Berpartisipasi Aktif Belajar Pada Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh

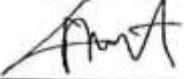
Fauziah Thohir (200103110006)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 21 Maret 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S, Pd)

Dosen Penguji	Tanda Tangan
Ketua Penguji Dr. Muhammad Walid, M.A NIP. 197308232000031002	
Anggota Penguji Galih Puji Mulyoto, M.Pd NIP. 19880322 201802011146	
Pembimbing Dr. Hj. Sulalah, M. Ag NIP. 196511121994032002	
Sekretaris Sidang Dr. Hj. Sulalah, M. Ag NIP. 196511121994032002	

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang


Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 196504031998031002

Dr. Hj. Sulalah, M. Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Fauziah Thohir

Malang, 06 Maret 2025

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 : Fauziah Thohir
NIM : 200103110006
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Berpartisipasi Aktif Belajar Pada Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang

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

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Hj. Sulalah, M. Ag

NIP. 196511121994032002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Fauziah Thohir

NIM : 200103110006

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Berpartisipasi Aktif Belajar Pada Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang

Dengan tegas menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya pribadi saya sendiri dan tidak merupakan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Jika pendapat atau temuan orang lain dikutip atau dirujuk dalam skripsi ini, maka pendapat atau temuan tersebut harus dicantumkan dalam daftar rujukan sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam kasus skripsi ini mengandung unsur plagiasi. Saya benar-benar membuat surat pernyataan ini tanpa dipaksa oleh orang lain.

Malang, 06 Maret 2025

Hormat saya,



Fauziah Thohir

NIM.200103110006

LEMBAR MOTTO

"Tiada kata terlambat untuk kita terus bangkit kembali ."

“Jangan pernah putus asa untuk bangkit kembali walaupun di titik terendah, dan tetap yakin jika tuhan tidak pernah salah untuk memilih takdir”

(Fauziah Thohir)

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 peneliti, yakni Ayah Moh Thohir, Ibu Susilowati dan Suami Taufik Nasrullah dan tidak lupa Mertua Peneliti Abah H. Sambusri dan Umik Hj. yang telah berkontribusi pada kehidupan peneliti melalui kasih sayang, upaya keras, dan doa yang tidak pernah berhenti.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya penulisan skripsi “Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Berpartisipasi Aktif Belajar Pada Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang” bisa diselesaikan. Program Studi PGMI di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang membutuhkan tugas akhir Strata Satu (S-1).

Peneliti menyadari bahwa skripsi tersebut masih belum lengkap. Oleh karena itu, peneliti dengan senang hati menerima kritik, perbaikan, dan saran yang bermanfaat. Selain itu, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak sangat penting untuk keberhasilan penyusunan skripsi ini. Peneliti menggunakan kesempatan ini untuk mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus 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. Dr. Abdul Gafur, M.Ag 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. Dr. Hj. Sulalah, 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. Galih Puji Mulyoto, M.Pd, Vannisa Aviana Melinda, M.Pd dan Wahyuningsih, S.Pd 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 SD Plus Al-Kautsar Kota Malang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian pada SD tersebut.
10. Ayah Moh Thohir, Ibu Susilowati, Abah H. Sambusri, Umik Hj. Farida serta Suami dan anak tercinta Taufik Nasrullah dan Nusaibah Fatimah Al-Bathul yang senantiasa memberikan semangat serta dukungan material maupun spiritual dalam kehidupan serta proses penelitian ini.
11. Ibu Wahyuningsih, S.Pd Ibu Mei Shinta, S.Pd 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 yang sudah mendengarkan keluh kesah dan senantiasa memberi saran, masukan, serta semangat dan dorongan selama proses penyelesaian peneliti.
14. Keluarga besar Asistensi Mengajar SD Plus Al-Kautsar Kota Malang 2024 yang senantiasa memberi saran, memberi masukan, memberi guyonan dan membuat penyemangat peneliti.
15. Segenap keluarga besar PGMI angkatan 20 dan 21 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, 06 Maret 2025
Peneliti

Fauziah Thohir
NIM.200103110006

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab–Latin dalam skripsi ini mengikuti pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. 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			

2. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
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
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xix
ملخص	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan.....	10
F. Spesifikasi Produk	12
G. Orisinalitas Pengembangan.....	13
H. Definisi Itilah	15
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. Media Pembelajaran Fun Thinkers Book	17
2. Pembelajaran PPKN	22

3. Pembelajaran PPKN di SD/MI.....	23
4. Materi keberagaman pekerjaan	23
B. Perspektif Teori dalam Islam	24
C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Model Pengembangan.....	28
C. Prosedur Pengembangan	29
D. Uji Coba Produk.....	33
E. Jenis Data	35
F. Instrumen Pengumpulan Data	36
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Proses Pengembangan.....	48
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	51
C. Validitas Materi Pembelajaran.....	53
D. Validasi Pembelajaran	55
E. Analisis Data Uji Produk	56
F. Revisi Produk.....	58
BAB V PEMBAHASAN	62
A. Pembahasan Produk yang dikembangkan.....	62
B. Pembahasan Hasil Validasi.....	64
C. Kemenarikan Produk Pengembangan	70
D. Pembahasan Peningkatan Minat Belajar Siswa	71
BAB VI PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79
BIODATA MAHASISWA.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara dengan guru kelas	30
Tabel 3. 2 Angket Penilaian oleh Ahli Materi	37
Tabel 3. 3 Angket Penilaian oleh Ahli Media.....	38
Tabel 3. 4 Angket Penilaian oleh Ahli Pembelajaran	39
Tabel 3. 5 Skala Likert	40
Tabel 3. 6 Kriteria Validasi Produk	43
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Daya Tarik Produk.....	44
Tabel 3. 8 Penskoran Setiap Pernyataan	45
Tabel 3. 9 Indikator minat belajar siswa	45
Tabel 3. 10 Kriterion Penafsiran Persentase Jawaban Angket.....	46
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	54
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Pembelajaran	55
Tabel 4. 4 Hasil Angket	56
Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi Kelompok.....	57
Tabel 4. 6 Revisi Produk.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bentuk Fun Thinkers Book	21
Gambar 4. 1 Tahap awal membuat buku sebagai media.....	48
Gambar 4. 2 desain sampul buku	49
Gambar 4. 3 pembuatan KI, KD, tujuan pembelajaran, dan materi.....	49
Gambar 4. 4 pembuatan kotak soal dan jawaban.....	50
Gambar 4. 5 pembuatan papan kotak peraga Fun Thinkers Book	50
Gambar 4. 6 pembuatan balok angka peraga Fun Thinkers Book	51
Gambar 4. 7 Media Fun Thinkers Book.....	51

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Produk.....	27
Bagan 3. 1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan ADDIE.....	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media	81
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	84
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	87
Lampiran 5 Hasil Angket Respon Siswa	90
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian.....	92

ABSTRAK

Thohir, Fauziah, 2025. **Pengembangan Media “*Fun Thinkers Book*” Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Berpartisipasi Aktif Belajar Pada Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

Kata Kunci: Pengembangan; Fun Thinkers Book; Problem Based Learning (PBL) ; Keberagaman Pekerjaan

Tujuan Pemilihan media *Fun Thinkers Book* berbasis PBL bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan nyata. Tujuan pemilihan tema *Keberagaman Pekerjaan* dalam Pengembangan buku *Fun Thinkers Book* berdasarkan pembelajaran berbasis masalah (PBL) sangat tepat karena tema ini dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan siswa, mengembangkan pemahaman sosial, serta mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan tanggung jawab sosial serta berpartisipasi aktif yang penting bagi perkembangan mereka.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh dari teknik-teknik tersebut yang masuk dalam kategori media konvensional.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah 19 siswa kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.

Hasil validasi yang telah diperoleh dari ahli materi mencapai 90,67% dengan kategori sangat layak, validasi yang diperoleh dari ahli media mencapai 98,57% dengan kategori sangat layak, hasil validasi yang diperoleh dari ahli pembelajaran mencapai 96 % dengan kategori sangat layak, hasil dari angket siswa 82,68% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil tersebut maka, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tema 7 subtema 2 keberagaman pekerjaan di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang sangat layak digunakan.

ABSTRACT

Thohir, Fauziah, 2025. **he Development of "Fun Thinkers Book" Media Based on Problem Based Learning (PBL) to Actively Participate in Learning on the Topic of Job Diversity for Third-Grade Students at SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Thesis. Elementary School Teacher Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim University Malang. Thesis Advisor:Dr. Hj. Sulalah, M.Ag.**

Keywords: Development; Fun Thinkers Book; Problem Based Learning (PBL); Job Diversity

The selection of the Fun Thinkers Book media based on Problem-Based Learning (PBL) aims to optimize the learning process by actively engaging students, developing critical thinking skills, and making learning more relevant to real-life situations. The choice of the theme "**Diversity of Occupations**" in the development of the Fun Thinkers Book based on PBL is highly appropriate, as it enhances the relevance of learning to students' lives, fosters social understanding, and teaches critical thinking skills, social responsibility, and active participation, which are essential for their development.

The data collection techniques used in this study include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of this study are in the form of an educational media product developed based on the data obtained through these techniques, categorized as conventional media.

This research employs the **Research and Development (R&D)** method by applying the **ADDIE** development model, which consists of five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects of this study are **19 third-grade students at SD Plus Al-Kautsar Kota Malang**.

The validation results obtained from material experts reached **90.67%**, categorized as **highly feasible**; validation from media experts reached **98.57%**, categorized as **highly feasible**; validation from learning experts reached **96%**, categorized as **highly feasible**; and the student questionnaire results reached **82.68%**, categorized as **feasible**. Based on these results, the **Fun Thinkers Book** learning media on **Theme 7, Subtheme 2: Diversity of Occupations** at SD Plus Al-Kautsar Kota Malang is deemed **highly feasible for use**.

ملخص

طهير، فوزية، 2025. تطوير وسيلة "كتاب المفكرين المرحين" المستندة إلى التعلم القائم على المشكلات SD Plus AI- للمشاركة النشطة في التعلم في مادة تنوع المهن للصف الثالث في مدرسة (PBL) بمدينة مالانج. رسالة جامعية. برنامج دراسة تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، كلية Kautsar علوم التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. مشرف الرسالة: د. حجة سلاله، ماجستير في العلوم الدينية.

؛ تنوع المهن (PBL) التطوير؛ كتاب المفكرين المرحين؛ التعلم القائم على المشكلات: الكلمات المفتاحية

إلى تحسين (PBL) يهدف اختيار وسيلة "كتاب المفكرين المرحين" المستندة إلى التعلم القائم على المشكلات عملية التعلم من خلال إشراك الطلاب بنشاط، وتطوير مهارات التفكير النقدي، وجعل التعلم أكثر ارتباطاً بالحياة الواقعية. إن اختيار موضوع "تنوع المهن" في تطوير كتاب المفكرين المرحين المستند إلى التعلم القائم يعد مناسباً جداً، حيث يمكن لهذا الموضوع أن يعزز صلة التعلم بحياة الطلاب، (PBL) على المشكلات وينمي فهمهم الاجتماعي، ويعلمهم مهارات التفكير النقدي والمسؤولية الاجتماعية، والمشاركة النشطة التي تعتبر ضرورية لتطورهم.

تشمل تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والتوثيق. ونتيجةً لهذه الدراسة، تم إنتاج وسيلة تعليمية وهي "كتاب المفكرين المرحين"، والتي تندرج ضمن فئة الوسائل التقليدية.

الذي ADDIE من خلال تطبيق نموذج أو نهج (R&D) تعتمد هذه الدراسة على منهج البحث والتطوير التطوير (3)، (Design) التصميم (2)، (Analysis) ينقسم إلى خمس مراحل، وهي: (1) التحليل وكان المشاركون (Evaluation) التقييم (5)، (Implementation) التطبيق (4)، (Development) بمدينة مالانج SD Plus AI-Kautsar في هذه الدراسة 19 طالباً من الصف الثالث في مدرسة.

أظهرت نتائج التحقق من صحة الوسيلة أن تقييم خبير المحتوى بلغ 90.67% بتصنيف "مناسب جداً"، وتقييم خبير الوسائل التعليمية بلغ 98.57% بتصنيف "مناسب جداً"، وتقييم خبير التعلم بلغ 96% بتصنيف "مناسب جداً"، بينما بلغت نتائج استبيانات الطلاب 82.68% بتصنيف "مناسب". بناءً على هذه النتائج، فإن وسيلة SD Plus AI- "كتاب المفكرين المرحين" لموضوع 7، الوحدة الفرعية 2 المتعلقة بتنوع المهن في مدرسة بمدينة مالانج تعد مناسبة جداً للاستخدام Kautsar.

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang krusial bagi setiap individu. Tujuan utamanya bertujuan untuk memperkuat pengetahuan serta mengembangkan kemampuan pada diri peserta didik. Setiap individu memiliki kreatifitas, menjadi pribadi yang bertanggung jawab, dan memperluas wawasan. Pendidikan adalah proses di mana seseorang mengembangkan diri untuk kehidupan di masa depan. Pendidikan pertama diperoleh dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan informal merupakan pembelajaran yang diperoleh seseorang melalui pengalaman sehari-hari, baik yang disadari maupun tidak sepanjang hidupnya. Peranan keluarga terutama orang tua sangat penting bagi perkembangan anak, karena berperan besar dalam memberikan nilai-nilai dasar yang menjadi landasan bagi perkembangan karakter anak.

Pendidikan diatur dalam UU SISDIKNAS No. 20 Pada tahun 2003, yang mendefinisikan bahwa pendidikan sebagai usaha untuk belajar dengan giat dan mengembangkan potensi diri. Tujuannya adalah agar seseorang memiliki kendali atas dirinya sendiri, membentuk kepribadian yang kuat, kecerdasan yang berkembang, perilaku yang baik, kekuatan spiritual dan religius yang kokoh, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Pembelajaran bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi sesuai dengan keinginan pembelajaran

¹ Yayan Alpian and Sri Wulan Anggraeni, "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* Vol. 1 No.(2019): 66–68.

memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka sehingga dapat terus meningkat pada segala aspek. Kesejahteraan hidup membutuhkan keterampilan, sikap, pengetahuan untuk hidup berbangsa, bermasyarakat, bernegara dalam perwujudan.² Dalam pendidikan, terdapat proses pembelajaran yang mana guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Guru sebagai perantara dalam pembelajaran adalah komponen penting yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar seseorang.³

Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat mengkomunikasikan informasi melalui berbagai cara agar dapat mempengaruhi pikiran dan perasaan siswa untuk memfasilitasi proses belajar mereka dengan baik. Tujuan utamanya adalah Untuk memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan baru dan mencapai tujuan pembelajaran. Maka, materi pembelajaran penting untuk dikuasai oleh pendidik sebagai bagian penting dari tugas profesional mereka. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pendidikan karena tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi

² Mariatul Qiftiyah, Yuli Yanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasikan dengan Ayat-Ayat Al-Qur'an." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 5 No. 2 (2018): 276.

³ Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).h.1

yang diajarkan. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.⁴

Alasan Pemilihan Pengembangan *Fun Thinkers Book* berdasarkan pembelajaran berbasis masalah (PBL) pada materi *keberagaman pekerjaan* untuk kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Pemilihan media *Fun Thinkers Book* berbasis PBL bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dengan kehidupan nyata. Dan alasan peneliti pemilihan tema *Keberagaman Pekerjaan* dalam Pengembangan buku *Fun Thinkers Book* berdasarkan pembelajaran berbasis masalah (PBL) sangat tepat karena tema ini dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan siswa, mengembangkan pemahaman sosial, serta mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan tanggung jawab sosial yang sangat penting bagi perkembangan pribadi dan sosial mereka. Alasan peneliti memilih lokasi SD Plus Al-Kautsar Kota Malang menjadi pilihan yang tepat untuk menguji pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berfokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis serta kolaborasi melalui metode problem based learning (PBL).⁵

4 Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran SD* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021).h.8-9

⁵ Hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 Oktober 2024

Berdasarkan hasil wawancara penelitian bersama pendidik kelas III SD Plus Al -Kautsar Kota Malang, menyatakan bahwa bahan Bahan pelajaran di sekolah itu sebagian besar diambil dari buku cetak. Mungkin sudah menggunakan media konvensional sebelumnya, dan masih belum pernah mencoba media *Fun Thinkers Book* ini.. Media yang telah digunakan sebelumnya ialah media ilustrasi saja. Ketika pembelajaran peserta didik harus diberi penjelasan kembali sebab buku saja masih kurang untuk dapat menguasai materi. Peserta didik memerlukan media pembelajaran untuk belajar sendiri tanpa bantuan pendidik. maka belajar mengajar tidak dapat sesuai dengan pembelajaran. Peneliti akan menciptakan media baru bernama *Fun Thinkers Book* berdasarkan PBL untuk materi keberagaman pekerjaan di kelas III. Buku pemikir yang menyenangkan adalah pilihan yang baik karena dapat meningkatkan minat siswa dan mendorong semangat berpikir karena merupakan inovasi baru untuk mengenal hal baru.⁶

Media belajar *Fun Thinkers Book* mempunyai keunggulan terutama dapat dibawa kemana saja dan dapat dipergunakan kapan dan dimanapun, memiliki bentuk yang sangat menarik disertai dengan ilustrasi gambar yang sesuai materi keberagaman pekerjaan. Model pembelajaran berbasis masalah ini melibatkan pemecahan masalah nyata sehingga siswa perlu aktif berpikir untuk menemukan solusinya. Untuk mengajarkan siswa berpikir kritis, pendidik harus melakukan metode yang tepat. yang dapat meyakinkan peserta didik kelas III dapat berfikir kritis dengan melibatkan dunia kerja dan

⁶ Hasil wawancara bersama guru kelas III di SD Plus Al-Kautsar Malang pada tanggal 10 Oktober 2024

kehidupan. Akhirnya para guru banyak yang melibatkan berpikir kritis pada pelajaran sehari-hari.⁷

Media *Fun Thinkers Book* adalah adalah suatu buku yang berisi permainan atau game untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Media tersebut dibuat agar peserta didik memiliki rasa mengetahui, memiliki kemampuan berpikir kritis dalam Berbagai jenis permainan dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar secara menyenangkan dan interaktif independen. Semoga siswa bisa membuat pembelajaran yang inovatif dan menarik menggunakan media buku *Fun Thinkers Book* ini. Karena media ini mengkolaborasikan pembelajaran dengan media yang sangat mudah dipahami karena belajar dengan bermain. Karakteristik pada Media ini sangat bagus untuk membantu proses belajar, biasanya anak-anak suka bermain tetapi dengan media ini mereka akan lebih fokus.. Dengan media ini siswa dimotivasi untuk belajar sambil bermain dengan cara menggeser balok angka yang berada di bingkai buku sebelah kanan. Ini membantu mereka belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Di bagian kiri buku terdapat pertanyaan, sementara di bagian kanan terdapat jawabannya. Sehingga siswa dapat berlatih mengaitkan pertanyaan dan jawaban secara menyenangkan. Peserta didik memeriksa apakah urutan jawaban sudah benar pada balok yang disusun, untuk mengetahui benar atau tidaknya peserta didik dapat melihat pola kunci jawaban yang ada di sudut kanan atas buku dengan pola warna. Dengan begitu, media konvensional ini

⁷ Ermaniatu Nyihana, Metode PJBL (*Project Based Learning*) Berbasis Scientific Approach Dalam Berpikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa (Indramayu: Penerbit Adab, 2021).h.71

dapat menarik minat belajar dan membangun lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.⁸

Disini peneliti menerapkan metode pengajaran berbasis masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif berpartisipasi serta dapat memahami cara-cara berkelompok serta belajar bersama dalam memecahkan Situasi yang terjadi di kehidupan nyata. PBL membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk menemukan konsepnya Berdasarkan permasalahan nyata dalam kehidupan dan keterampilan dalam penyelidikan, model ini menjadi salah satu yang terbaik di tingkatnya. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang fokus pada siswa untuk belajar, pemecahan masalah, ikut serta dalam kegiatan kelompok kecil selama proses pembelajaran berlangsung. PBL adalah Salah satu cara untuk mengarahkan pola pikir pembelajaran. Oleh karena itu, perhatian belajar siswa bukanlah mengajar yang berpusat pada pendidik⁹

Metode belajar berbasis masalah (PBL) melibatkan siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keahlian dalam menyelesaikan masalah. Ibrahim menjelaskan bahwa PBL adalah cara belajar di mana siswa mencoba menyelesaikan masalah melalui berbagai tahap metode. Ini memungkinkan siswa belajar

⁸ Anti Santika and Dkk, "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 7, no. 4 (2020).

⁹ Rian Vebrianto, Reni Susanti, and Dkk, *Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Yang Efektif Di SD/MI* (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021).h.3-4

materi yang terkait dengan masalah dan dapat menyelesaikan masalah tersebut.¹⁰

Mengatasi masalah yang terjadi di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang, maka diperlukan inovasi media belajar yang membantu proses belajar. Peneliti bisa membuat *Fun Thinkers Book* Untuk mendukung pengajaran dan memastikan pembelajaran berjalan lancar, pendidik dapat memanfaatkan berbagai metode pembelajaran yang lebih efektif. Konsep pembelajaran harus mudah dipahami dan dikuasai oleh peserta didik agar memiliki makna yang lebih jelas. Peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dapat langsung mencoba menggunakan media tersebut. Peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan bisa memecahkan masalah nyata dengan berpikir kritis. Uraian tersebut menjadi dasar bagi Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada materi keberagaman pekerjaan kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang” dapat berjalan dengan baik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembuatan media *Fun Thinkers Book* berdasarkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam materi *keberagaman pekerjaan* di kelas III?

¹⁰ Syamsidah and Hamidah Suryani, *Buku Model Peoblem Based Learning (Pbl) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).h.5-6

2. Bagaimana kemenarikan media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi *keberagaman pekerjaan* di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media *Fun Thinkers Book* berbasis PBL dalam pembelajaran materi *keberagaman pekerjaan* di kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan tersebut, maka penulis menyampaikan tujuan penelitian ini adalah :

1. Memahami proses pembuatan media *Fun Thinkers Book* berdasarkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam materi *keberagaman pekerjaan* di kelas III.
2. Mengetahui kemenarikan media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan dalam model pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi *keberagaman pekerjaan* di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.
3. Memahami tanggapan siswa terhadap cara penggunaan buku *Fun Thinkers Book* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran materi *keberagaman pekerjaan* di kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Peneliti mengharapkan bahwa hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau acuan

informasi pengetahuan dalam penelitian dan pengembangan lain, terutama dalam bidang media pembelajaran. Selain itu, hasil ini juga dapat memberikan ilmu yang diharapkan serta dapat menjadi pedoman bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Peneliti ingin penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* untuk membantu siswa belajar, memudahkan siswa untuk memahami isi materi, khususnya pada materi keberagaman pekerjaan

b. Bagi guru

Pemanfaatan buku pelajaran *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat mendukung guru dalam menyajikan materi secara inovatif dan menarik, serta menambah wawasan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran baru selama proses pembelajaran.

c. Bagi Lembaga

Media yang dikembangkan peneliti dapat menjadi bahan ajar tambahan untuk guru di sekolah tempat penelitian.

d. Bagi peneliti

Peneliti mengharapkan output pada studi dan pengembangan ini dapat dijadikan untuk referensi dan menambah pengetahuan dalam menciptakan inovasi media pembelajaran yang berkelanjutan.

Hal ini akan membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan metode yang menarik dan efektif., misalnya menyajikan materi dalam bentuk aktivitas yang menghibur dan menyenangkan sehingga proses belajar tidak terasa membosankan.

e. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan *Fun Thinkers Book*, siswa dapat memecahkan masalah dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan pengalaman baru. Ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik.

f. Bagi Peneliti

Studi yang digunakan oleh peneliti ini dapat digunakan sebagai acuan dan pertimbangan untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran.

E. Asumsi dan Keterbatasan

Berikut adalah asumsi dan keterbatasan dari pengembangan buku *Fun Thinkers* berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk pembelajaran keberagaman pekerjaan kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang :

Asumsi

1. Keterlibatan siswa: Diasumsikan bahwa siswa terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran saat mengimplementasikan media pembelajaran seperti media *Fun Thinkers Book*.

2. Kemampuan Guru: Diasumsikan bahwa guru memiliki kemampuan yang memadai untuk mengimplementasikan *problem based learning* (PBL) dan menggunakan media dengan efektif.
3. Kesesuaian Materi: isi buku ini dianggap sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan belajar siswa kelas III.
4. Ketersediaan Fasilitas: Diasumsikan bahwa sekolah memiliki Fasilitas yang lengkap termasuk ruang kelas dan peralatan yang diperlukan untuk mendukung penggunaan media ini.
5. Dukungan Orang Tua: Diasumsikan bahwa wali murid mendukung proses belajar anak di rumah, termasuk penggunaan buku ini.

Keterbatasan

1. Waktu Pelaksanaan: Pelaksanaan pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL) memakan waktu lebih lama daripada metode tradisional menjadi kendala dalam pembelajaran di kelas.
2. Variasi Tingkat Pemahaman: Peserta didik memiliki variasi tingkat pemahaman dan kemampuan, yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media.
3. Akses Sumber Belajar: terdapat kemungkinan keterbatasan akses terhadap sumber belajar tambahan yang dapat mendukung *problem based learning* (PBL).
4. Pelatihan Guru: Jika guru tidak mendapatkan pelatihan yang cukup tentang *problem based learning* (PBL), efektivitas penggunaan media ini dapat berkurang

5. Evaluasi Hasil Belajar: Penilaian Pembelajaran berbasis masalah (PBL) memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dan membutuhkan kriteria yang spesifik, yang mungkin belum sepenuhnya diterapkan.

Dengan mempertimbangkan asumsi dan keterbatasan ini, Pengembangan buku *Fun Thinkers Book* ini dapat lebih fokus dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

Hasil penelitian pengembangan media *Fun Thinkers Book* yang menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL). umumnya berupa buku pembelajaran interaktif yang dibuat khusus untuk meningkatkan belajar berbasis masalah. Berikut adalah spesifikasi produk yang dihasilkan:

1. Media yang diperoleh yaitu buku pemikiran yang menyenangkan, dikemas dalam bentuk kotak tematik yang dapat dilipat dengan mudah ke dalam tas, dilengkapi dengan permainan kuis pada topik *keberagaman pekerjaan*.
2. Keunggulan dari media *Fun Thinkers Book* terletak pada kemudahannya dapat dibawa kemana saja, menggunakan desain dan ilustrasi yang menarik.
3. Media ini terdiri dari 2 bahan, yaitu bingkainya dibuat menggunakan karton atau kardus dan bukunya terbuat dari kertas yang dirancang dengan sangat menarik, sesuai dengan karakter yang diinginkan siswa.
4. Bingkai dan ubin nomor 1 hingga 9 didapati berwarna di bagian belakang (3 kuning, 3 biru, 3 merah).
5. Ada panduan penggunaan khusus untuk guru.

G. Orisinalitas Pengembangan

Untuk membuktikan orisinalitas penelitian dan pengembangan ini, peneliti telah menelaah beberapa penelitian sebelumnya untuk meminimalisir adanya kesamaan dalam Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan. Selain itu, para peneliti juga mengidentifikasi dan menjelaskan beberapa perbedaan untuk membuktikan orisinalitas penelitian dan pengembangan yang telah dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	Desi Luthfiana Rahmah, dkk. “Pengembangan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”	1. Lokasi penelitian 2. Fokus materi 3. Kurikulum pembelajaran 4. Langkah-langkah pengembangan di ambil dari ADDIE	1. Menerapkan jenis penelitian <i>R&D (Research and Development)</i> 2. Mengembangkan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> (Konvensional) 3. Penelitian yang dilakukan tertuju	1. Dikembangkan menjadi media konvensional 2. Model pengembangan <i>ADDIE</i> . 3. Fokus materi pada “Keberagaman Pekerjaan” 4. Diterapkan pada peserta didik SD Plus

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
			pada peserta didik SD/MI	Al-Kautsar Kota Malang
2.	Nabila Cahya Ningrum, dkk. “ <i>Pengembangan Media Fun Thinkers Book Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa</i> ”	<ol style="list-style-type: none"> Lokasi penelitian Fokus kelas dan materi Kurikulum pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian <i>R&D (Research and Development)</i> Mengembangkan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Penelitian yang dilakukan tertuju pada siswa SD/MI 	<ol style="list-style-type: none"> Dikembangkan menjadi media konvensional Model pengembangan <i>ADDIE</i> Fokus materi pada “<i>Keberagaman Pekerjaan</i>” Diterapkan pada peserta didik kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang
3.	Anti Santika Anjarani, dkk. “ <i>Fun Thinkers</i> ”	<ol style="list-style-type: none"> Lokasi penelitian Fokus materi 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian pengembangan <i>R&D (Research</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Dikembangkan menjadi media konvensional

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
	<i>Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar”</i>	3. Kurikulum pembelajaran 4. Model pengembangan ADDIE.	<i>and Development)</i> 2. Mengembangkan media pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> 3. Penelitian yang dilakukan tertuju pada siswa SD/MI	2. Model pengembangan ADDIE 3. Fokus materi pada ”Keberagaman Pekerjaan” 4. Diterapkan pada siswa kelas III SD Plus Al- Kautsar Kota Malang

H. Definisi Istilah

Sebagai upaya pencegahan kesalahan penafsiran kata atau kalimat, definisi istilah ini dibuat peneliti sebagaimana yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media *Fun Thinkers Book* dapat dideskripsikan untuk sarana alat untuk digunakan guru sebagai menstimulasikan siswa pada pembelajaran. Media sangat dibutuhkan untuk ranah pendidikan karena dapat memudahkan guru dalam memaparkan materi dan memperjelas pemahaman peserta didik tentang isi materi.

2. Fun Thinkers Book

Media pembelajaran ini dikembangkan sedikit berbeda seperti fun thinkers book pada umumnya, dimana media ini akan didesain lebih se kreatif mungkin untuk menarik minat belajar peserta didik dalam bermain sambil belajar, dan cara bermain telah dirubah sesuai dengan materi "*Keberagaman Pekerjaan*" kelas III

3. Model Problem Based Learning

Pada metode ini peneliti akan memberikan beberapa masalah dengan Memiliki masalah yang nyata, memerlukan kemampuan berpikir untuk menyelesaikannya.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian, penting untuk memiliki sistematika penulisan mengenai tahapan pembahasan di setiap bab sebagaimana yakni;

BAB I: Pendahuluan

Memaparkan Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta spesifikasi produk, orisinalitas produk.

BAB II: Kajian Teori

Menjelaskan kajian teori yang runtun untuk tema penelitian, pembahasan teori dari perspektif islam, dan kerangka berpikir peneliti.

BAB III: Metode Penelitian

Menjelaskan berbagai Tipe penelitian dan model pengembangan, tahapan pengembangan, pengujian produk, serta kategori data yang diperlukan, alat dan cara pengumpulan data, serta teknik analisis data yang akan digunakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Fun Thinkers Book

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "Medium" yang artinya pengantar atau perantara. Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) menjelaskan bahwa media mencakup semua bentuk baik *software* maupun *hardware* untuk digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan isi pesan atau informasi.¹¹ NEA menjelaskan bahwa media dapat berupa alat visual, audio, audio-visual dan manipulatif.¹²

Media pada ranah pendidikan disebut media belajar, diartikan untuk penghubung dan perantara dari informan (guru) kepada siswa bertujuan menstimulasi siswa agar dapat termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar secara utuh serta dapat bermakna.¹³ Gagne and Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menstimulus siswa oleh guru pada proses transfer informasi atau isi materi pembelajaran¹⁴

Berdasarkan Definisi tersebut menyiratkan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai referensi atau bantuan selama proses pembelajaran penyalur informasi atau pesan kepada siswa. Media pembelajaran dapat

¹¹ Cecep Kusnandi Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

¹² Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran*, 2016, [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf).

¹³ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

¹⁴ Fifit Firmadani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI," *Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id*, 2020, 93–97.

disebut sebagai wadah dari informasi atau pesan, dan tujuan dari sebuah media adalah membantu siswa untuk Menerima dan mengerti informasi atau isi materi yang diajarkan oleh pendidik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat lebih dalam proses pembelajaran karena bisa merangsang minat dan memudahkan siswa mengikuti proses pembelajaran.¹⁵

1) Fungsi Semantik

Media dapat dijadikan sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam memaknai arti suatu kata atau istilah, serta keseluruhan teks yang terdapat pada materi pembelajaran.

2) Fungsi Manipulatif

Media Digunakan guna mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta keterbatasan inderawi untuk dihadirkan di dalam kelas, sehingga perlu adanya replica atau tiruan untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

3) Fungsi Fiksatif

Media memainkan peran penting Dalam proses penangkapan, penyimpanan, dan pengambilan mengkaji objek atau peristiwa yang telah berlangsung.

4) Fungsi Sosio-kultural

¹⁵ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018).

Dalam mengatasi hambatan penyampaian pesan pada setiap siswa yang memiliki budaya berbeda, media berperan untuk menyamakan pandangan dari setiap siswa yang berbeda pemahaman.

4) Fungsi Psikologis

Media pembelajaran dapat menambah perkembangan psikomotorik, kognitif, dan sikap siswa.

c. Jenis Media Pembelajaran

Guru perlu mengerti karakteristik kebutuhan siswa agar media yang dipilih dan digunakan sesuai. Secara umum, media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori, yakni:¹⁶

1) Media Visual

Penggunaan media visual dapat dilakukan melalui elemen-elemen seperti gambar, grafik, video, dan elemen lain yang menggunakan penglihatan dalam penerapannya.

2) Media Audio

Disebut sebagai media audio karena menyajikan materi atau informasi dalam bentuk suara atau bunyi. Media audio berasal dari lagu, radio, dan pesan suara.

3) Media Audio-Visual

Media ini menjadikan satu elemen audio dan ilustrasi gambar untuk menyampaikan isi materi atau informasi pembelajaran. Sedikit

¹⁶ Agus Prasetyo Kurniawan, M. Pd and Ahmad Lubab, M. Si, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014).

berbeda, media ini dapat dilihat dengan indera pengelihatan dan pendengaran. Contoh dari media audio-visual yaitu video, televise, dan film.

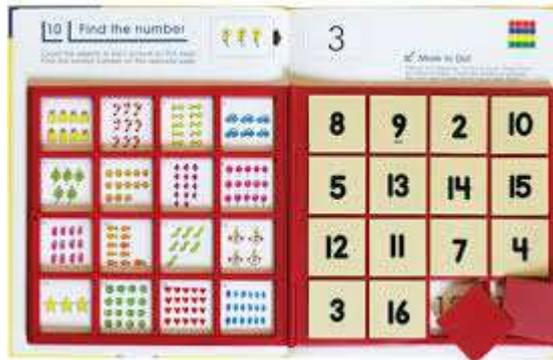
d. Fun Thinkers Book

Fun Thinkers Book adalah sumber daya yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan otak kanan dan kiri anak-anak dalam belajar. Buku ini dirancang untuk Anak-anak usia 2 hingga 10 tahun cenderung lebih suka belajar sambil bermain.¹⁷ Media ini membuat pembelajaran menjadi konsep bermain sambil belajar. Penggunaan media Hal ini dianggap sesuai untuk anak-anak sekolah dasar, karena sesuai dengan sifat mereka yang suka bermain. Buku *Fun Thinkers book* merupakan media pembelajaran yang terdiri dari buku, bingkai, dan balok. angka.¹⁸ Dalam buku *Fun Thinkers Book* ini, terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya termasuk kemudahan Dibawa ke mana-mana, tampilan menarik dengan gambar-gambar, dan alat serta bahan yang mudah ditemukan. Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.. Dari sisi positifnya, media *Fun Thinkers Book* memiliki kekurangan, yaitu pembuatannya memerlukan biaya dan waktu yang besar.¹⁹

¹⁷ Ketut, N., Megawati, S., Desa, N., & Mungga, T. (2021). *BERBANTUAN MEDIA FUN THINKERS BOOK*. 166.

¹⁸ Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 108–109.

¹⁹ Fajriyah, K, K., Huda, R. P., K Riani. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan*. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>



Gambar 2. 1 Bentuk Fun Thinkers Book

Cara bermain buku Media *Fun Thinkers Book* adalah mengikuti petunjuk penggunaannya yang terdapat dalam buku. Tahapan-tahapan penggunaannya yaitu:

1. Buka buku *Fun Thinkers Book* yang relevan dengan materi yang akan dipelajari.
2. Buka bingkai dan tempatkan di atas buku yang terbuka, pastikan posisi bingkai sesuai dengan materi yang sedang dipelajari
3. Letakkan ubin nomor 1 hingga 9 di dalam bingkai sebelah kiri secara berurutan, sesuai dengan nomor yang tertera pada buku.
4. Simak instruksi di bagian kiri atas halaman buku
5. Angkat ubin pertama dan periksa jawaban di sisi kanan, letakkan ubin tersebut dengan jawaban yang benar.
6. Lakukan langkah tersebut berulang kali hingga mencapai ubin nomor 9.
7. Tutup dan putar bingkai untuk melihat ubin berwarna.
8. Untuk mengetahui apakah jawaban Anda benar atau salah, perhatikan pola ubin berwarna di sisi kanan atas setiap halaman pembelajaran.

9. Apabila pola yang terbentuk serupa, itu menunjukkan bahwa jawaban telah tepat. Jika tidak identik, maka ada jawaban yang salah.

2. Pembelajaran PPKN

a. Hakikat Pembelajaran PPKN di SD/MI

Pendidikan Kewarganegaraan di SD mengacu pada Pancasila. Tujuannya adalah membentuk peserta didik yang memiliki nilai dan moral Bangsa Indonesia, serta menerapkan perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tentang membentuk diri dalam segi agama, sosial, budaya, dan bahasa adalah untuk menciptakan warga negara yang mengerti dan dapat menjalankan hak dan kewajibannya dengan cara yang cermat, cerdas, terampil, dan berwatak berdasarkan prinsip-prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.²⁰

b. Tujuan Pembelajaran PPKn di SD/MI

Menurut Depdiknas (2006:49), belajar PPKN dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan pelajaran itu dalam aktivitas sehari-hari. Tujuan belajar PPKN adalah:

1. Menganalisis isu kewarganegaraan dengan pikiran kritis, kreatif, dan rasional.
2. Ikut serta dengan cerdas dan bertanggung jawab, berperilaku dengan kesadaran dalam aktivitas sosial, kebangsaan, dan bernegara.
3. Tumbuh Secara positif dan berdemokratis, kita dapat bersatu sebagai satu bangsa dengan membentuk diri berdasarkan nilai-nilai masyarakat Indonesia satu tanah air.

²⁰ A. Mubarakah, (2012). *Hakikat Dan Fungsi Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*.

4. Berinteraksi dengan negara lain sesuai dengan aturan global melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

3. Pembelajaran PPKn di SD/MI

Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD bertujuan menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk karakter bangsa yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila dan dasar negara.²¹ PPKn di SD Memfokuskan menjadi warga negara yang memahami dan menjalankan hak serta kewajibannya akan menjadi individu yang cerdas dan terampil. sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945²²

4. Materi keberagaman pekerjaan

Materi Keberagaman Pekerjaan ini berfokus pada pekerjaan dibedakan berdasarkan jenisnya ada pekerjaan yang menjual jasa atau menjual barang maka dari itu disetiap daerah akan ada pekerjaan yang berbeda

Berikut contoh pekerjaan beserta tugasnya yaitu :

1. Petani: tugas petani menanam berbagai jenis tanaman yang dapat menguntungkan seperti buah, sayur, hingga bunga.
2. Masinis: tugas masinis yakni mengendalikan jalannya kereta api.

²¹ Norman Syam. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran.*

²² SR Mardalena, (2012). Penerapan Pendekatan Kontektual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran PKn kelas V C SDN 2 Metro Timur Tahun Pelajaran 2011/2012. (Skripsi) Lampung: Universitas Lampung

3. Guru: tugas guru memberikan ilmu dalam berbagai bentuk ilmu hingga terapan pada peserta didik.
4. Dokter: tugas dokter mengobati pasien yang sedang sakit.
5. Nelayan: tugas nelayan mencari ikan yang nantinya akan dijual untuk dikonsumsi masyarakat.
6. Penjahit: tugas penjahit membuat pakaian dari kain untuk dijual dipakai oleh masyarakat.
7. TNI (Tentara Nasional Indonesia): tugas TNI menjaga keamanan Bangsa dan Negara Indonesia.
8. Pedagang: tugas pedagang yakni menjual barang berbagai jenis yang beragam
9. Montir: tugas montir memperbaiki kendaraan atau berbagai jenis mesin
10. Perawat: tugas perawat membantu dokter dalam merawat pasien.

Itulah beberapa contoh dari keberagaman pekerjaan yang sering teman-teman temui dan ketahui.

B. Perspektif Teori dalam Islam

وَقُلْ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ اِلَى

عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

Artinya: Katakanlah (Nabi Muhammad), “Bekerjalah! Maka, Allah, rasul-Nya, dan orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu. Kamu akan dikembalikan kepada (Zat) yang mengetahui yang gaib dan yang nyata. Lalu,

Dia akan memberitahukan kepada kamu apa yang telah kamu lakukan selama ini.” (At-Taubah : Ayat 105)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa "Lakukanlah pekerjaan yang bermanfaat, maka Allah akan memperhatikan setiap amal perbuatanmu, memberikan ganjaran atas apa yang telah kamu lakukan, dan kamu akan kembali kepada-Nya, yaitu saat kematian dan hari kebangkitan, di mana semua makhluk akan menghadap Allah Yang Maha Mengetahui segala yang tampak dan tersembunyi. Kemudian Allah akan memberitahukan kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan di dunia, baik yang kamu tunjukkan maupun yang kamu sembunyikan."

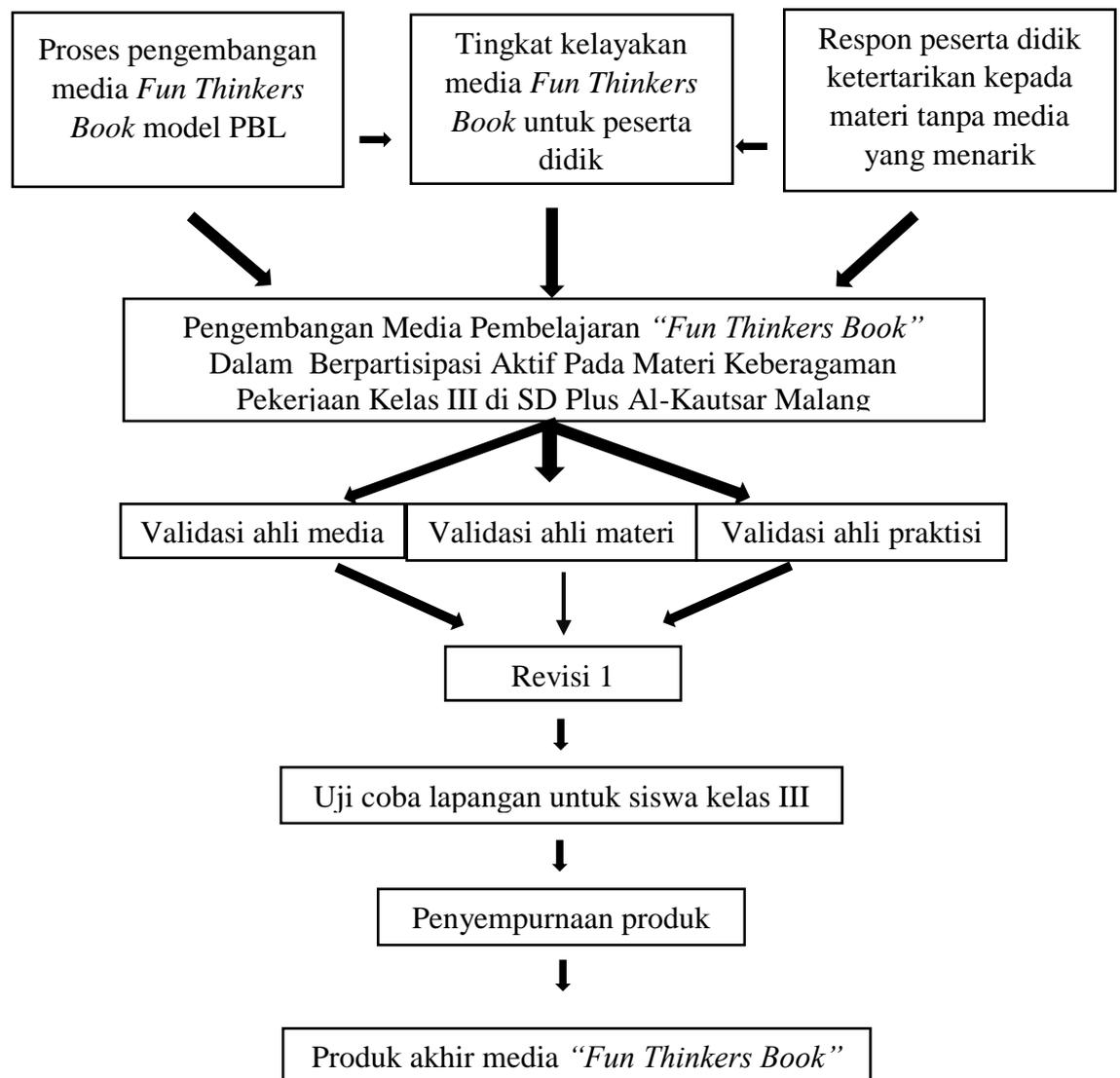
هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمْ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِنْ رِزْقِهِ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

Artinya: "Dialah yang menjadikan bumi ini mudah untuk kamu jelajahi, maka jelajahi lah di segala penjuru bumi dan nikmatilah sebagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nyalah kamu akan kembali setelah dibangkitkan." (QS. Al-Mulk 67: Ayat 15)

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa dalam pekerjaan dapat dilakukan di berbagai penjuru bumi. Pekerjaan tidak terfokus pada satu tempat saja, ketika dalam satu tempat tidak dapat menemukan suatu rezeki maka dapat mencari dari segala penjuru bumi. Karena di setiap penjuru bumi terdapat kenikmatan yang telah diberikan Allah SWT. Penelitian yang akan dilakukan yang ditujukan untuk membuat ketertarikan minat peserta didik pada materi

keberagaman pekerjaan dikarenakan di bumi adalah nikmat dari Allah yang telah diberikan.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Pengembangan Produk

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

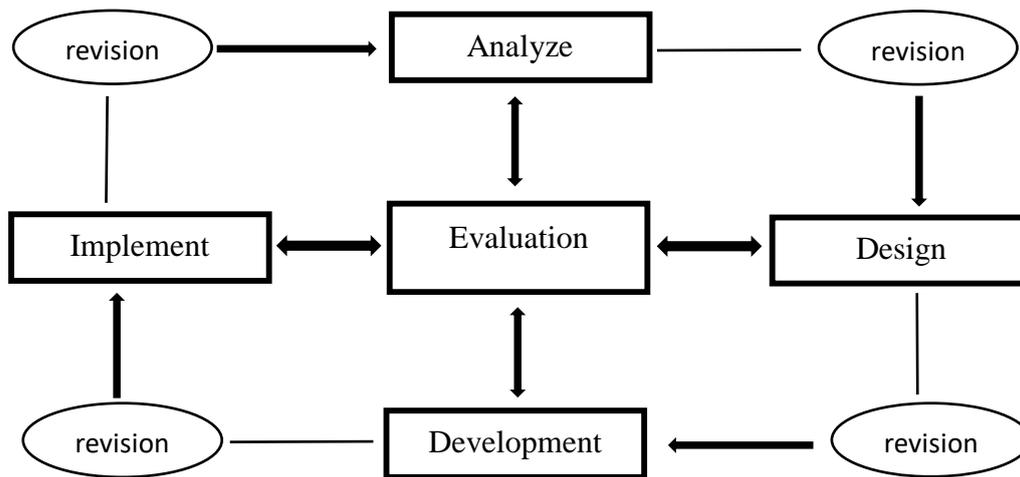
Jenis metode dalam kajian ini yaitu penelitian (*RnD*). Di dalam model ini, model ADDIE digunakan sebagai model pengembangan. Model ini berasal dari pendekatan sistem, yang berfokus pada proses interaktif antara lingkungan dan siswa. Model penelitian dan pengembangan ADDIE dipilih karena merupakan serangkaian tahapan dalam membuat produk yang efisien, interaktif, dan menarik, dan mudah dimengerti peserta didik baik berupa perangkat keras atau barang, keefektifan dan kelayakan produk dengan hal tersebut. Sehingga peneliti menggunakan model penelitian ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran “*Fun Thinkers Book*” untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model prosedural dengan menentukan proses membuat sebuah produk atau menilai keefektifitasan produk tersebut. Maka dari itu peneliti menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dalam Suryani et al., (2020). Analisa, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi adalah lima tahapan model pengembangan ADDIE, yang digunakan. Kelebihan model ini lebih sistematis, terorganisir, dan mudah dipahami sering digunakan dalam

pembuatan program dan produk pembelajaran yang efektif serta telah divalidasi oleh ahli.²³.

Adapaun langkah penelitian model ADDIE sebagai pengembangan berikut ini:



Bagan 3. 1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan ADDIE

C. 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 tantangan yang dihadapi oleh siswa sepanjang proses pembelajaran didalam kelas. Hal yang dilakukan selama fase analisis adalah (1) Analisis silabus yang mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan materi pokok, (2) menganalisis

²³ Indra Munawar et al., "Pada Mata Kuliah Daring," 2020.

sumber belajar, pada tahap ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya, (3) analisis kebutuhan siswa ini dilakukan dengan Melakukan wawancara dengan beberapa siswa untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran.

Peneliti melakukan Analisis terhadap tantangan yang dihadapi oleh guru, fasilitas sekolah, serta pencapaian tujuan pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengan Wali Kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Hasil Wawancara dengan guru kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana metode yang anda gunakan untuk mengajarkan materi keberagaman pekerjaan dalam pembelajaran PPKn di kelas?	Metode ceramah dan diskusi
2.	Sejak kapan ibu menerapkan metode ini?	Sejak mengajar kelas III
3.	Bagaimana suasana selama proses pembelajaran PPKn materi keberagaman pekerjaan di kelas?	Seringkali bosan
4.	Media pembelajaran Dalam melaksanakan pembelajaran PPKn materi keberagaman pekerjaan di kelas, apa yang ibu gunakan?	Buku cetak dan gambar-gambar edukasi
5.	Bagaimana suasana selama proses pembelajaran PPKn pada materi keberagaman pekerjaan di kelas?	Menyenangkan dan sesekali membosankan
6.	Apakah ibu mengalami kesulitan selama proses	Ya

No.	Pertanyaan	Jawaban
	pembelajaran PPKn materi keberagaman pekerjaan di kelas?	
7.	Apa kesulitan yang ibu alami selama proses pembelajaran PPKn tentang keberagaman pekerjaan di kelas?	<p>Kurangnya Minat Siswa Beberapa siswa mungkin kurang tertarik dengan materi karena menganggapnya kurang relevan dengan kehidupan mereka.</p> <p>Perbedaan Pemahaman Siswa – Ada siswa yang lebih cepat memahami materi, sementara yang lain memerlukan penjelasan lebih lanjut.</p>
8.	Apakah siswa mengalami kesulitan saat belajar dan memahami PPKn pada materi keberagaman pekerjaan?	Siswa kesulitan memahami materi yang dimaksud karena hanya membaca dari buku dan ceramah dari guru.
9.	Apa saja faktor yang menjadi kesulitan siswa tersebut?	Metode mengajar yang membosankan, media pembelajaran yang kurang interaktif dan menarik dan suasana kelas yang kurang kondusif.
10.	Apakah siswa sudah memenuhi tingkat pemahaman yang di maksud sesuai nilai KKM?	Dirasa masih kurang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) yang ada untuk mengembangkan sebuah produk, dan didapatkan bahwa analisis KD yang digunakan adalah mengenai faktor faktor penjajahan bangsa Indonesia. Setelah melakukan analisis KD, peneliti melanjutkan dengan analisis media yang akan dikembangkan. Peneliti kemudian mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. *“Fun Thinkers*

Book” yang dibuat dapat mempermudah dalam memahami materi dan berpartisipasi aktif belajar

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 validasi untuk validator materi pembelajaran.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, materi pelajaran mulai melakukan pengembangan berdasarkan hasil analisis dan perancangan. Tahap pengembangan merupakan tahap dimana mengembangkan media yang telah dibuat serta di uji coba oleh validator pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat dalam format buku dengan memanfaatkan kertas A3. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut: Membuat sampul depan buku *Fun Thinkers Book* dengan desain yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Kemudian membuat KI, KD, dan tujuan pembelajaran, kemudian materi pembelajaran, cara penggunaan buku. Kemudian Membuat kotak kuis yang berisi pertanyaan dan jawaban, di mana setiap halaman terdiri dari 9 kotak. Kotak di sebelah kiri berisi pertanyaan, sementara kotak di sebelah kanan berisi jawaban. Setiap kotak diisi dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi

dasar dan indikator yang telah ditentukan. 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 SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. 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 III dengan tujuan untuk memperoleh kepraktisan pada media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator.

D. Uji Coba Produk

Tahap pengujian produk dilakukan agar media pembelajaran *Fun Thinkers Book* memperoleh penilaian dari validator dan komentar siswa.

1. Desain uji coba

Rancangan uji coba dalam penelitian meliputi:

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 kepatutan media serta meminta Masukan dan evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki dan 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 akan menilai dan memberikan saran terkait konten yang ada 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 guru kelas III mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SD Plus AL-Kautsar Kota Malang lulusan S1.

b. Tahap Uji Coba Produk

Uji coba dalam media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada materi keberagaman pekerjaan yang dilakukan kepada siswa kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang yang jumlahnya 19 siswa dan juga guru untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan uji coba tersebut dilakukan secara luring. Setelah itu, guru dan peserta didik mengisi angket penelitian yang diberikan setelah sesi pembelajaran, guna mengevaluasi tingkat manfaat media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Sasaran uji coba dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah:

a. Siswa

Sebanyak 19 siswa kelas III SD Plus AL-Kautsar Kota Malang akan dijadikan subjek uji coba dalam penelitian ini.

E. Jenis Data

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data kualitatif

Observasi dan wawancara dengan guru kelas digunakan untuk memperoleh data kualitatif dalam penelitian ini. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media pembelajaran 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 III SD Plus AL-Kautsar Kota Malang.

2. Data Kuantitatif

Media, materi, dan angket respon siswa yang relevan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti untuk memperoleh data kuantitatif didalam penelitian ini. Penggunaan angket bertujuan untuk menilai tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan siswa terkait kesesuaian alat pendukung pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat ketertarikan siswa kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang terhadap media pembelajaran yang telah diberikan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dengan menggunakan berbagai instrumen ini, penelitian dapat mengumpulkan data yang lengkap dan mendalam untuk mendukung analisis serta evaluasi efektivitas media pembelajaran pengembangan sarana

pembelajaran yang lebih baik.

1. Instrumen Validasi oleh Ahli Materi Pembelajaran

Media *Fun Thinkers Book* divalidasi pertama oleh ahli materi PPKn. Kemudian instrumen akan divalidasi seseorang yang ahli materi dan berkompeten dibidang pembelajaran PPKn yang bergelar s2.

Tabel 3. 2 Angket Penilaian oleh Ahli Materi

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.					
2.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan indikator pembelajaran.					
3.	Materi dalam " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
4.	Materi yang dimuat sesuai dengan judul media " <i>fun thinkers book</i> ".					
5.	Kelengkapan materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> ".					
6.	Penyajian materi terorganisir dengan baik.					
7.	Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.					
8.	Materi yang disajikan dalam media " <i>fun thinkers book</i> " mampu digunakan sebagai panduan belajar.					
9.	Isi materi yang terdapat dalam media " <i>fun thinkers book</i> " jelas.					
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas III.					
11.	Bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					
12.	Penggunaan ilustrasi dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi keberagaman pekerjaan.					
13.	Penggunaan " <i>fun thinkers book</i> " dapat meminimalisir salah miskonsepsi pada siswa.					
14.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan isi materi.					

15.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.					
-----	--	--	--	--	--	--

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. 3 Angket Penilaian oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan Cover	Warna cover media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Tampilan gambar cover media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Tampilan tulisan cover media " <i>fun thinkers book</i> "					
2.	Bentuk media " <i>fun thinkers book</i> "	Ukuran media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Ketebalan media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Desain media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Pemilihan kertas media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Bentuk media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Penjilidan media " <i>fun thinkers book</i> "					
3.	Isi media " <i>fun thinkers book</i> "	Desain media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Warna media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Jenis huruf media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Ukuran huruf media " <i>fun thinkers book</i> "					

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
		Tampilan tulisan isi media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Pemilihan gambar dengan materi media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Tata letak gambar media " <i>fun thinkers book</i> "					

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 3 SD Plus Al Kautsar lulusan S1

Tabel 3. 4 Angket Penilaian oleh Ahli Pembelajaran

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.					
2.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan indikator pembelajaran.					
3.	Materi dalam " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
4.	Materi yang dimuat sesuai dengan judul media " <i>fun thinkers book</i> ".					
5.	Kelengkapan materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> ".					
6.	Penyajian materi terorganisir dengan baik.					
7.	Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.					

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
8.	Materi yang disajikan dalam media " <i>fun thinkers book</i> " mampu digunakan sebagai panduan belajar.					
9.	Isi materi yang terdapat dalam media " <i>fun thinkers book</i> " jelas.					
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas III.					
11.	Bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					
12.	Penggunaan ilustrasi dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi keberagaman pekerjaan.					
13.	Penggunaan " <i>fun thinkers book</i> " dapat meminimalisir salah miskonsepsi pada siswa.					
14.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan isi materi.					
15.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.					

4. Instrumen Uji Coba Produk

Media *Fun Thinkers Book*, yang telah divalidasi dan direvisi oleh ahli media ahli materi, akan dicobakan pada 19 siswa di kelas III SD Plus AL-Kautsar Kota Malang. 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.²⁴ Berikut tabel skala *Likert*.

Tabel 3. 5 Skala Likert

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2

²⁴ 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>.

Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

G. Teknik Pengumpulan Data

Berikut adalah instrumen digunakan dalam penelitian yaitu.

1. Observasi

Observasi adalah tindakan yang mengumpulkan informasi menggunakan panca indra dengan memperhatikan peristiwa atau fenomena nyata, dan memperoleh data asli sesuai dengan keadaan ditempat penelitian.²⁵

Observasi ini dilakukan kepada siswa SD Al-Kautsar. Sebelum pengembangan dilakukan, peneliti telah melakukan observasi dengan tahap pertama yaitu saat pra-penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi subjek penelitian.²⁶

2. Wawancara

Untuk mengumpulkan data dan jawaban wawancara juga termasuk mengajukan Pertanyaan yang diajukan baik secara eksplisit maupun implisit kepada responden. Dan ini merupakan wawancara

²⁵ 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>.

²⁶ 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/>.

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.²⁷

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.²⁸

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksud merupakan metode yang diterapkan untuk mendapatkan bukti data mengenai aktivitas yang dilakukan di kelas V dan mengetahui data mengenai penerapan media pembelajaran yang digunakan.²⁹

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian akan menganalisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

²⁷ Ida Bagus Gde Pujaastwa, "Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi," 2016, 1–11.

²⁸ 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>.

²⁹ 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>.

Observasi dan wawancara yang akan dilakukan peneliti dengan guru SD Al-Kautsar dikumpulkan dan diuraikan untuk mencapai kesimpulan tentang media yang dibuat.

2. Analisis Data Kuantitatif

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

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 5.³⁰

Rumus tingkat kevalidan adalah sebagai berikut

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk, maka nilai:

Tabel 3. 6 Kriteria Validasi Produk

Rasio kriteria	Kriteria kevalidan	Kriteria kelayakan
85% < skor < 100%	Sangat valid	Sangat layak
71% < skor < 84%	Valid	Layak

³⁰Weksi 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>.

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 ketertarikan yang diberikan oleh peneliti pada tahap uji coba produk.³¹

Rumus presentase kemenarikan produk sebagai berikut

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berikut tabel kriteria kemenarikan produk:

Tabel 3. 7 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 dari tiga tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan, 2. Tahap pelaksanaan, 3. Tahap akhir.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: perasaan senang, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, keaktifan dalam belajar dan mengerjakan tugas PPKn, ketekunan dan disiplin

³¹ 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>.

dalam belajar, serta memiliki jadwal belajar.³²

Rumus presentase minat belajar siswa sebagai berikut

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

P = presentase jawaban

f = frekuensi jawaban

n = banyaknya responden

Adapun penskoran dari setiap pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Penskoran Setiap Pernyataan

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

Tabel 3. 9 Indikator minat belajar siswa

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Perasaan senang	Saya menyukai pembelajaran tema 7 ini					
		Saya merasa gelisah dalam pembelajaran hari ini					
		Saya suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran					
		Waktu dalam pembelajaran terlalu lama					
2.	Karakteristik siswa	Saya memahami materi pembelajaran yang disampaikan					
		Materi yang disampaikan kurang jelas					

³² 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>.

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
		Materi tema 7 yang dibantu media “ <i>Fun Thinkers Book</i> ” mudah dipahami					
		Saya lebih suka belajar seperti biasa					
		Saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung					
		Pembelajaran dengan menggunakan metode ini sangat membosankan					
		Saya tidak suka diberi PR					
3.	Keterlibatan siswa	Selama pembelajaran saya berani mengemukakan pendapat					
		Saya merasa malu untuk bertanya					
4.	Rajin dan semangat mengerjakan tugas	Saya bersemangat mengerjakan soal yang diberikan					
		Saya malas membuat catatan pembelajaran yang sudah diajarkan					
		Mengerjakan tugas melihat kepada teman, karena saya belum paham					
		Menyelesaikan tugas dan mendapat nilai bagus adalah hal yang sangat penting bagi saya					
5.	Tekun dan disiplin dalam belajar	Saya tetap berusaha mengerjakan soal-soal yang sulit meski perlu waktu lama					
		Saya enggan mengerjakan tugas yang rumit					
		Saya kadang semangat dan kadang malas mengerjakan soal					

persentase yang telah diperoleh pada masing-masing item pernyataan,

kemudian ditafsirkan sesuai dengan kriteria berikut ini:

Tabel 3. 10 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

$75\% \leq P \leq 100\%$	<i>Hampir Seluruhnya</i>
$P = 100\%$	<i>Seluruhnya</i>

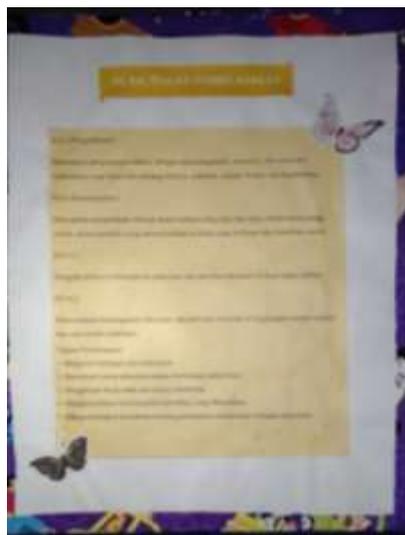
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diujicobakan di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang pada siswa kelas III semester 2 tahun akademik 2024/2025. Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran tersebut secara konvensional dengan berkelompok. Media *Fun Thinkers Book* dikembangkan untuk dapat mengajak siswa berpartisipasi aktif belajar sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep dan isi materi pembelajaran.

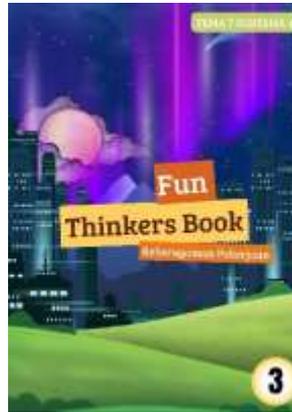
Proses pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* diawali dengan desain sampul buku dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Adapun tahapan pengembangan tersebut sebagaimana berikut ini:

1. Tahap awal adalah membuat buku yang terbuat dari karton susu yang disampul dengan menggunakan kertas kalender dan bingkai dari kertas kado



Gambar 4. 1 Tahap awal membuat buku sebagai media

2. Tahap kedua desain sampul buku yang sesuai dengan tema atau materi keberagaman pekerjaan dengan ukuran sampul dan buku ukuran 34 cm x 28 cm.



Gambar 4. 2 desain sampul buku

3. Tahap ketiga membuat KI, KD, tujuan pembelajaran, dan materi dimana tahap ini menggunakan pengeditan manual di word dengan mengambil gambar pada internet kemudian digunting-gunting dan di tempelkan pada buku yang terbuat dari karton disampul dengan menggunakan kertas kalender dan bingkai dari kertas kado.



Gambar 4. 3 pembuatan KI, KD, tujuan pembelajaran, dan materi

- Tahap keempat adalah membuat kotak soal dan jawaban yang di print dan dipotong-potong kemudian ditempel pada buku karton tersebut dengan kunci jawaban yang ditutup terlebih dahulu.



Gambar 4. 4 pembuatan kotak soal dan jawaban

- Tahap kelima adalah membuat papan kotak peraga *Fun Thinkers Book* yang berukuran 23 cm x 23 cm yang terbuat dari kayu dan di cat menggunakan cat kayu. Setiap kotakan nya berukuran 6 cm x 6 cm.



Gambar 4. 5 pembuatan papan kotak peraga *Fun Thinkers Book*

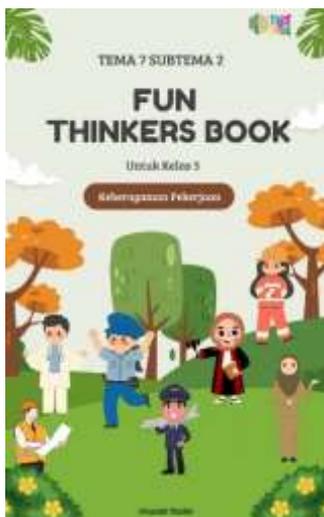
- Tahap keenam yakni membuat balok angka *Fun Thinkers Book* yang terbuat dari kayu dan ditempel kertas angka dan dibalik balok angka

ditempel kertas warna



Gambar 4. 6 pembuatan balok angka peraga Fun Thinkers Book

Hasil dari produk yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD Plus Al-Kautsar Kota Malang kelas III-B.



Gambar 4. 7 Media Fun Thinkers Book

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Penyajian Data

a. Validitas Media Pembelajaran

Berikut adalah paparan data yang diperoleh dari validitas ahli materi pembelajaran dalam bentuk tabel:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
		Warna cover media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Tampilan gambar cover media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Tampilan tulisan cover media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
2.	Bentuk media " <i>fun thinkers book</i> "	Ukuran media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Ketebalan media " <i>fun thinkers book</i> "		✓			
		Desain media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Pemilihan kertas media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Bentuk media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Penjilidan media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
3.	Isi media " <i>fun thinkers book</i> "	Desain media " <i>fun thinkers book</i> "					
		Warna media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Jenis huruf media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Ukuran huruf media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Tampilan tulisan isi media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Pemilihan gambar dengan materi media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
		Tata letak gambar media " <i>fun thinkers book</i> "	✓				
Jumlah Jawaban Penilaian			69				
Jumlah Jawaban Tertinggi			70				

Hasil validasi ahli media pembelajaran, yang kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Hasil} = \frac{69}{70} \times 100$$

$$P = 98,57\%$$

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media, yaitu sebesar 98,57% dengan kategori sangat layak, produk tersebut dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan..

C. Validitas Materi Pembelajaran

Berikut adalah paparan data yang diperoleh dari validitas ahli materi pembelajaran dalam bentuk tabel:

Tabel 4. 2 Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				✓	
2.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan indikator pembelajaran.				✓	
3.	Materi dalam " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4.	Materi yang dimuat sesuai dengan judul media " <i>fun thinkers book</i> ".					✓
5.	Kelengkapan materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> ".					✓
6.	Penyajian materi terorganisir dengan baik.				✓	✓
7.	Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.				✓	
8.	Materi yang disajikan dalam media " <i>fun thinkers book</i> " mampu digunakan sebagai panduan belajar.					✓
9.	Isi materi yang terdapat dalam media " <i>fun thinkers book</i> " jelas.					✓
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas III.					✓
11.	Bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					✓
12.	Penggunaan ilustrasi dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi keberagaman pekerjaan.					✓
13.	Penggunaan " <i>fun thinkers book</i> " dapat meminimalisir salah miskonsepsi pada siswa.					✓
14.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan isi materi.				✓	
15.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.				✓	
Jumlah Jawaban Penilaian		68				
Jumlah Jawaban Tertinggi		75				

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Hasil} = \frac{68}{75} \times 100$$

$$\text{Hasil} = 90,67$$

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media, yaitu sebesar 90,67% dengan kategori sangat layak, produk tersebut dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan..

D. Validasi Pembelajaran

Berikut adalah paparan data yang diperoleh dari validitas ahli materi pembelajaran dalam bentuk tabel:

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.					✓
2.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan indikator pembelajaran.					✓
3.	Materi dalam " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
4.	Materi yang dimuat sesuai dengan judul media " <i>fun thinkers book</i> ".					✓
5.	Kelengkapan materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> ".					✓
6.	Penyajian materi terorganisir dengan baik.					✓
7.	Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.				✓	
8.	Materi yang disajikan dalam media " <i>fun thinkers book</i> " mampu digunakan sebagai panduan belajar.					✓
9.	Isi materi yang terdapat dalam media " <i>fun thinkers book</i> " jelas.					✓
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas III.					✓
11.	Bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓	
12.	Penggunaan ilustrasi dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi keberagaman pekerjaan.					✓
13.	Penggunaan " <i>fun thinkers book</i> " dapat meminimalisir salah miskonsepsi pada siswa.				✓	
14.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan isi materi.					✓

15.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
Jumlah jawaban Penilaian		72				
Jumlah jawaban Tertinggi		75				

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Hasil} = \frac{72}{75} \times 100$$

$$\text{Hasil} = 96$$

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media, yaitu sebesar 96% dengan kategori sangat layak, produk tersebut dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan..

E. Analisis Data Uji Produk

1. Angket Siswa

Hasil angket siswa dilakukan untuk mengetahui ketertarikan siswa kelas III-B di SD Plus Al -Kautsar Kota Malang setelah pembelajaran menggunakan media Fun Thinkers Book. Sebanyak 19 siswa telah diberikan lembar angket yang telah dipersiapkan sebelumnya. Hasil dari data angket siswa tersebut sebagaimana berikut

Tabel 4. 4 Hasil Angket

No	Nama	Komponen Nilai																			n	N	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			20
1.	Addam Mahendra S	4	3	5	3	5	3	4	5	5	3	5	3	5	5	3	3	4	5	4	5	82	100
2.	Alesha Erina Sutomo	3	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	3	84	100
3.	Bagas Dananjaya	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	4	5	3	5	4	4	5	5	85	100
4.	Desheza Maula M P	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	91	100
5.	Gamar Raufa S	4	5	4	5	4	4	3	4	5	3	3	4	5	5	5	3	4	4	4	5	83	100

No	Nama	Komponen Nilai																				n	N
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
6.	Ghaniya Amrina R	5	5	4	5	3	5	3	4	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	90	100
7.	Keenandra alfarizqi S	3	4	3	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	3	4	5	5	83	100
8.	Kinandita Putri M	4	5	4	4	5	3	3	3	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	85	100
9.	Muhammad Frizano W	4	5	3	3	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	3	3	4	5	3	83	100
10.	Muhammad Ihsan FR	5	4	5	5	5	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5	5	5	4	3	3	83	100
11.	Muhammad Raes A K	3	4	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	5	5	5	81	100
12.	Muhammad zaki P	3	3	4	4	5	5	5	4	3	5	5	3	4	3	4	5	3	4	5	5	82	100
13.	Nabilah Qonita Hasan	5	3	3	4	4	5	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4	3	5	4	3	80	100
14.	Nadiya Zulf Ramadhani	4	3	4	5	4	5	3	3	3	4	4	5	3	4	4	5	5	4	5	5	82	100
15.	Nafiz Afkar Akhmad	3	4	5	4	5	3	5	4	4	4	5	3	3	4	4	5	5	5	4	4	83	100
16.	Pramana Adiwangsa W	3	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	89	100
17.	Savero Arkhazada F	3	4	3	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3	5	4	5	3	5	5	4	73	100
18.	Syarif Firas Purwanto	5	4	3	3	3	3	5	5	3	3	4	4	4	5	5	3	3	3	4	5	77	100
19.	Vioreen Alicia F	4	5	3	3	3	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	5	4	75	100
Total																						1.571	1.900

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.571}{1.900} \times 100\%$$

$$P = 82,68 \%$$

Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari angket respon siswa yaitu 82,68%, dengan kategori layak, sehingga dapat dikatakan bahwa produk layak digunakan.

2. Hasil Evaluasi Kelompok

Tabel 4. 5 Hasil Evaluasi Kelompok

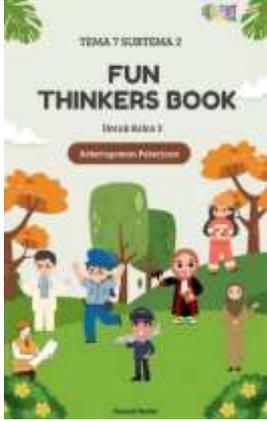
Nama Kelompok	Nilai
Kelompok Hijau	84
Kelompok Kuning	76

Kelompok Merah	81
Kelompok Biru	88

F. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, diperoleh saran agar peneliti melakukan revisi pada produk yang telah dibuat. Adapun revisi produk *Fun Thinkers Book* diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Revisi Produk

No.	Poin Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Desain sampul buku yang awalnya manual buat sendiri dan tidak menggambarkan tema keberagamanpekerjaan di revisi menjadi cetak dan menggambarkan tema keberagaman pekerjaan		
2.	Balok angka dan warna yang awalnya terbuat dari kayu		
3.	Papan kotak peraga		

<p>yang awalnya terbuat dari kayu di revisi oleh ahli media langsung menggunakan balok angka yang terbuat dari kertas karton dikarenakan jika membuat lagi papan kotak peraga ribet dan memakan banyak waktu</p>		
--	--	---

<p>4.</p>	<p>KI, KD, Tujuan Pembelajaran, Materi Yang awalnya terbuat dari karton di print lalu dipotong-potong dan ditempel direvisi menjadi cetak</p>		
<p>5.</p>	<p>Kotak soal dan jawaban yang awalnya sama dibuat dipotong-potong dan ditempel</p>		

	kemudian di revisi menjadi cetak		
6.	Penambahan daftar pustaka buku yang awalnya kosongan tidak ada daftar pustaka kemudian ditambah daftar pustaka.		
6.	Penambahan profil prngembang		

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Produk yang dikembangkan

Tujuan Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar *Fun Thinkers Book* yaitu media konvensional pada tema keberagaman pekerjaan yang teruji valid dan layak untuk diuji coba kepada siswa SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Sesuai Definisi media menurut Talizaro Tafoano adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.³³ Media *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat membantu guru dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi keberagaman pekerjaan.

Standar validitas atau kelayakan dari *Fun Thinkers Book* ditentukan berdasarkan keterlibatan validator ahli di bidangnya masing-masing, yang memberikan respon, komentar, dan skor penilaian terhadap kevalidan *Fun Thinkers Book* dalam aspek materi, desain, dan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nazalat Rohmatul dkk Yang menyatakan bahwa dalam tahap validasi, kualitas media semakin meningkat seiring dengan banyaknya komentar atau masukan yang diberikan 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>.

Dalam penelitian ini, tahap validasi dilakukan secara berulang. Ketiga aspek penilaian materi, media, dan pembelajaran telah memenuhi kualifikasi valid, dengan nilai rata-rata yang menunjukkan kevalidan yang baik dan sangat baik pada setiap penilaiannya. Standar penggunaan produk dalam penelitian ini, yaitu media *Fun Thinkers Book*, ditentukan berdasarkan pengaruh yang dirasakan siswa, terkait dengan kemudahan penggunaan, daya tarik, kesenangan, serta kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi dkk, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang memperoleh respons positif dan mampu menumbuhkan kecintaan, keefektifan, keleluasaan, serta mendukung peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap hasil belajar. Berdasarkan hal ini, media yang baik ditentukan oleh siswa yang telah belajar menggunakan media *Fun Thinkers Book* dengan skor rata-rata penilaian berada pada kualifikasi³⁵

Fun Thinkers Book Dalam penelitian ini, media dirancang secara menarik, dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, serta dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Riskika dkk yang menyatakan bahwa ilustrasi gambar dalam pembuatan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan daya

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

tarik dan mempermudah pemahaman materi bagi siswa Hal ini dikarenakan ilustrasi gambar mampu meningkatkan daya tarik dan mengurangi kebosanan siswa dalam mempelajari materi tersebut.³⁶

Islam, sebagai agama yang mengajarkan kedamaian dan toleransi, memberikan contoh keberagaman dalam dunia kerja. Islam dapat menjadi model bagi organisasi dalam mengatasi intoleransi terhadap keberagaman, meskipun di dunia nyata masih banyak kasus diskriminasi dan intoleransi di tempat kerja yang berkaitan dengan faktor SARA dan gender. Hal ini bertentangan dengan nilai-nilai Islam yang mengajarkan persamaan, saling menghargai, dan menghormati perbedaan. Dalam QS Al-Hujurat Ayat 13

فَإِنْ قَاءَتْ فَأَصْحُوا لِيَتَّبِعُنَا بِعَدْلِ اللَّهِ إِنَّا نَحِبُّ الْمُقْسِطِينَ

Artinya: Kalau dia telah surut, damaikanlah antara keduanya menurut keadilan, dan hendaklah kamu berlaku adil; sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berlaku adil.

Ayat ini mengajak untuk berlaku adil, terutama dalam keberagaman, karena sikap adil sangat penting untuk menghargai perbedaan. Dalam dunia kerja, sikap adil berarti memperlakukan semua karyawan secara setara, tanpa diskriminasi, dengan memperhatikan hak-hak dan kebutuhan individu atau kelompok yang berbeda. Sikap adil yang berlandaskan pemahaman akan keberagaman membantu menciptakan lingkungan kerja yang inklusif dan saling menghargai. Perusahaan

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>.

harus menciptakan tempat kerja yang aman, nyaman, dan mendukung semua pekerja, tanpa memandang agama, ras, atau budaya. Selain itu, perusahaan juga perlu menyediakan fasilitas yang memungkinkan pekerja untuk menjalani ibadah sesuai keyakinan mereka, guna menciptakan lingkungan kerja yang kondusif tanpa konflik atau diskriminasi. Mendorong keberagaman dalam dunia kerja adalah tanggung jawab bersama, baik perusahaan, pemerintah, maupun lembaga terkait, yang perlu mendukung kebijakan dan sumber daya untuk meningkatkan kesadaran tentang keberagaman. Tantangan yang masih ada, seperti stereotip dan prasangka, dapat diatasi dengan pelatihan dan pendidikan tentang inklusivitas dan keberagaman.

B. Pembahasan Hasil Validasi

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Media Fun Thinkers Book dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Model ini dipilih karena sangat mendukung peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang layak digunakan. Setiap fase dapat diulang, dan evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahap, sehingga membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas media.³⁷ Peneliti melakukan perbaikan media di setiap akhir tahap dengan memperhatikan masukan dari validator dan dosen pembimbing. Selain itu, model ADDIE dapat digunakan untuk pembelajaran baik secara offline

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

maupun online.³⁸ Ini sejalan dengan kondisi saat mengembangkan media Fun Thinkers Book.

Proses pengembangan media didesain berdasarkan karakteristi siswa kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Menurut teori perkembangan piaget dalam Risma Nuraeni³⁹, Rata-rata usia siswa kelas III, yaitu 8-9 tahun, berada pada tahap operasional konkrit menurut teori Piaget. Pada tahap ini, perkembangan kognitif siswa masih terfokus pada objek nyata, sehingga mereka lebih mudah memahami materi jika dapat melihat, meraba, atau mengalaminya secara langsung. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan wali kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang, yang menyatakan bahwa siswa di kelas tersebut lebih cepat menerima materi jika diajarkan dengan menggunakan benda atau kejadian nyata. Contohnya, guru sering mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari untuk memudahkan pemahaman siswa.

Berdasarkan teori perkembangan Piaget, media Fun Thinkers Book dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi tentang keberagaman pekerjaan. Gambar-gambar tersebut menggambarkan berbagai jenis pekerjaan untuk mempermudah pemahaman siswa. Pemilihan elemen-

³⁸ Mokhammad 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/v_3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org/scielo.ph.

elemen dalam media, seperti gambar, warna, jenis font, dan ukuran huruf, juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III. Hal ini dilakukan karena media yang menarik dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.⁴⁰

1. Analisis Hasil Validasi

Validasi adalah proses untuk mengevaluasi sejauh mana media yang dikembangkan sesuai dan memenuhi kriteria yang ditetapkan untuk pembelajaran.⁴¹ Kevalidan sebuah media dapat ditentukan setelah melalui proses validasi yang dilakukan oleh tim ahli sesuai dengan keahlian masing-masing.⁴² Tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dapat ditentukan dari hasil validasi produk yang dilakukan oleh para validator yang ahli dalam bidang materi dan media. Berikut ini adalah analisis hasil validasi produk media yang diberikan oleh masing-masing validator:

a. Validasi Ahli Materi

Validator materi dilakukan oleh dosen program pascasarjana PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang

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>.

memiliki keahlian dalam bidang PPKn dan materi keberagaman pekerjaan. Saran dari validator ahli materi sangat berguna untuk penyempurnaan Fun Thinkers Book agar lebih sesuai dengan tujuan penelitian, serta untuk memperoleh penilaian kelayakan dan kualitas isi materi. Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu: pemberian penomoran untuk pengertian-pengertian pada materi dan penambahan penjelasan pada petunjuk penggunaan serta penambahan daftar pustaka. Setelah pemberian penomoran untuk pengertian-pengertian pada materi dan penambahan penjelasan pada petunjuk penggunaan serta penambahan daftar pustaka hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 90,67%. Berdasarkan kriteria kelayakan, media ini memperoleh predikat sangat valid. Skor tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga materi sangat layak untuk diuji coba pada subjek uji coba. Berdasarkan hasil validasi dan masukan dari ahli materi, dapat disimpulkan bahwa materi dalam media Fun Thinkers Book telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat valid dan layak untuk diuji coba.

b. Validasi Ahli Media

Kegiatan validasi desain media dilakukan oleh dosen strata

dua UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dan kompetensi dalam bidang media pembelajaran. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media mencakup beberapa unsur penting yang harus ada dalam penyusunan sebuah media pembelajaran. media pembelajaran konvensional.

Hasil validasi produk oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 98,57%, yang tergolong dalam kategori sangat valid berdasarkan tabel kriteria kelayakan media. Media ini dinilai praktis dan mudah diterapkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran, baik secara daring maupun luring. Penelitian sebelumnya oleh Siti Deti Nurhamidah juga berhasil mengembangkan aplikasi Android yang dianggap sebagai media praktis dalam proses pembelajaran.⁴³ Pernyataan ini juga didukung oleh Maharani Putri Kumalasari, yang menyebutkan bahwa salah satu kriteria kelayakan media adalah fleksibilitas dan kepraktisan dalam penggunaannya.⁴⁴ Meskipun demikian, masih ada beberapa masukan dari validator selama proses validasi media. Validator ahli media memberikan saran untuk memodifikasi cover dengan menonjolkan tema keberagaman pekerjaan dan mencetak kemudian mengganti papan kayu peraga

⁴³ 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>.

⁴⁴ 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>.

hanya menggunakan kotak yang terbuat dari kertas karton saja dikarenakan papan kayu tidak rapi dan lebih ribet. Saran dari validator tersebut digunakan sebagai panduan bagi peneliti untuk membuat media pembelajaran yang lebih layak dan dapat diterapkan dengan baik dan tepat pada sasaran.

C. Kemenarikan Produk Pengembangan

Untuk mengumpulkan data kemenarikan pada media pembelajaran dengan cara memberikan angket respon Setelah penerapan media Fun Thinkers Book, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 82,68%. Angka tersebut menandakan bahwa media ini dianggap sangat menarik oleh siswa kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang, sesuai dengan tabel kemenarikan. Penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati dkk juga menemukan bahwa media pembelajaran Fun Thinkers Book sangat menarik dan mampu memotivasi siswa dalam proses belajar.⁴⁵ Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sri Mulyati, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif bagi siswa, seperti meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.⁴⁶ Respon positif siswa yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Fun Thinkers Book di kelas, sesuai dengan hasil observasi penelitian. Berdasarkan hasil angket

⁴⁵ 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/esjpsd.v11i2.28862>.

⁴⁶ 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>.

dan teori kemenarikan media, dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* sangat menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan mempermudah siswa dalam belajar.

D. Pembahasan Peningkatan Minat Belajar Siswa

Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian media *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan bertujuan untuk dapat berpartisipasi aktif belajar.

Untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa, diperlukan data tentang minat belajar siswa sebelum menggunakan *Fun Thinkers Book* dan data mengenai partisipasi aktif siswa setelah menggunakannya. *Fun Thinkers Book* diterapkan kepada siswa kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang. Data minat siswa diperoleh melalui hasil angket yang mengukur 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. Peningkatan minat belajar siswa terlihat dari persentase kenaikan sebesar 37,679%. Hal ini menunjukkan bahwa *Fun Thinkers Book* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Teori yang mendukung hal ini menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat

meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri tanpa bergantung pada kehadiran pengajar.⁴⁷

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa atau peserta didik. Tiga faktor utama yang mendasari timbulnya minat antara lain: (1) Faktor dorongan untuk melakukan aktivitas tertentu, seperti keinginan untuk belajar; (2) Faktor motivasi sosial, yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas agar diterima dan diakui oleh lingkungan, seperti minat belajar demi mendapatkan penghargaan dari orangtua; dan (3) Faktor emosional, di mana minat berkaitan dengan perasaan, karena seseorang merasa suka atau puas dengan aktivitas yang dilakukan, sedangkan kegagalan akan mengurangi minat.⁴⁸

Alasan meningkatnya minat belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Pertama, media pembelajaran *Fun Thinkers book* Minat belajar siswa kelas III dapat dikatakan layak digunakan karena hasil pengujian menunjukkan persentase kelayakan yang tinggi, yaitu 98,57% dari ahli media dan 90,67% dari ahli materi, sehingga memenuhi kriteria kelayakan. Hal ini tidak terlepas dari materi dan media yang dikembangkan, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SD, khususnya kelas III. Kelayakan materi dapat

⁴⁷Fatimatuzahroh, Nurteti, and Koswara, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary."

⁴⁸ 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>.

dilihat dari kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran, sementara kelayakan media dilihat dari format, kualitas, dan kesesuaian konsep yang ada pada media tersebut.⁴⁹ Kedua, media pembelajaran ini layak digunakan karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, media ini juga dapat menarik perhatian dan minat siswa. Dengan penggunaan media ini, siswa dapat belajar secara interaktif dan mandiri. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar akan menciptakan suasana yang efektif dan efisien, sehingga berdampak positif pada pemahaman siswa.⁵⁰ Ketiga, media yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa karena dengan penyajian media ini siswa mengikuti pembelajaran sampai selesai, siswa merasa senang dan tertarik terhadap 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 pembelajaran.⁵¹ Tumbuhnya minat siswa dalam proses pembelajaran akan

⁴⁹ 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>.

⁵⁰ Andri Yandi, 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>

⁵¹ 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>.

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 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 interaktif berupa aplikasi yang dikembangkan dinilai layak digunakan dan memberikan dampak yang positif.⁵²

⁵² 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 hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Fun Thinkers Book* materi keberagaman pekerjaan kelas III SD dengan tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE modifikasi 5 tahapan. Tahapan tersebut terdiri dari (1) Analisis (Analyze), (2) Desain (Design), (3) Pengembangan (Develop), (4) Penerapan (Implement), (5) Evaluasi (Evaluate)
2. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi mencapai 90,67%, dari ahli media mencapai 98,57%, dan dari ahli pembelajaran mencapai 96%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Fun Thinkers Book* pada tema 7 subtema 2 tentang keberagaman pekerjaan di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang sangat layak digunakan. Respon siswa terhadap media ini juga sangat positif, terbukti dengan hasil uji coba yang menunjukkan persentase 82,68%, yang termasuk dalam kategori layak digunakan.
3. Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* yang dikembangkan oleh peneliti terbukti sangat efektif dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil angket yang menunjukkan bahwa 19 siswa menyatakan sangat positif atau sangat menarik, sementara 4 siswa menyatakan positif atau menarik. Selain itu, peneliti juga menyertakan hasil evaluasi kelompok yang dibuat untuk mengukur kemampuan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan. Hasil evaluasi menunjukkan nilai kelompok hijau 84, kelompok kuning 76, kelompok merah 81, dan kelompok biru 88.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran terkait penggunaan media *Fun Thinkers Book* di kelas III SD Plus Al-Kautsar Kota Malang:

1. Saran pemanfaatan media *Fun Thinkers Book*.

Media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas. Media ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa, memudahkan mereka dalam belajar, dan membantu pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

2. Saran pengembangan lebih lanjut

Media *Fun Thinkers Book* yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya, serta dapat dimanfaatkan untuk mengukur pemahaman siswa tentang keberagaman pekerjaan, mengukur tingkat partisipasi dan keterampilan siswa, serta memotivasi proses pembelajaran, khususnya di jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- A Mubarakah, (2012). Hakikat Dan Fungsi Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.
- Agus Prasetyo Kurniawan, M. Pd and Ahmad Lubab, M. Si, PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014).
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4), 108–109.
- Anti Santika and Dkk, “Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar,” Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 7, no. 4 (2020).
- Apriliyani Diah Kartikasari, “Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mapel Ipa Materi Perubahan Wujud Benda” 1, no. 1 (2020).
- Cecep Kusnandi Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2020).
- Chrissyca Halim, Ngajudin Nugroho, and Fauzi Akbar Maulana Hutabarat, “Analisis Komunikasi Di Pt. Asuransi Buana Independent Medan” 3, no. 1 (2019).
- Ermaniatu Nyihana, Metode PJBL (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach Dalam Berpikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa (Indramayu: Penerbit Adab, 2021).h.71
- Fifit Firmadani, “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI,” Ejournal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id, 2020, 93–97.
- Indra Munawar et al., “Pada Mata Kuliah Daring,” 2020.
- Ketut, N., Megawati, S., Desa, N., & Mungga, T. (2021). BERBANTUAN MEDIA FUN THINKERS BOOK. 166.
- Mariatul Qiftiyah, Yuli Yanti, “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasikan dengan Ayat-Ayat Al-Qur‘an.” Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 5 No. 2 (2018): 276.
- Muhammad Hasan, dkk, Media Pembelajaran, Tahta Media Group, 2021.

- Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).h.1
- Norman Syam. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran.*
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018).
- Rian Vebrianto, Reni Susanti, and Dkk, *Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Yang Efektif Di SD/MI* (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021).h.3-4
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Safrinus Gulo and Amin Otoni Harefa, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (September 7, 2022): 291–99, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran SD* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021).h.8-9
- Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran*, 2016, [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf).
- SR Mardalena, (2012). *Penerapan Pendekatan Kontektual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran PKn kelas V C SDN 2 Metro Timur Tahun Pelajaran 2011/2012.* (Skripsi) Lampung: Universitas Lampung
- Syamsidah and Hamidah Suryani, *Buku Model Peoblem Based Learning (Pbl) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).h.5-6
- Yayan Alpian and Sri Wulan Anggraeni, “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia,” *Jurnal Buana Pengabdi* Vol. 1 No.(2019): 66–68.
- Yuri Yuri Rahmah, Nikman Azmin, and Muh Nasir, “Penerapan Model Pembelajaran 5e Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Kota Bima,” *Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)* 8, no. 2 (December 9, 2019): 40–46, <https://doi.org/10.33627/oz.v8i2.296>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH 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 : 154/Un.03.1/TL.00.1/01/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

14 Januari 2025

Kepada

Yth. Kepala SD Plus Al-Kautsar Malang
di
Malang

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	: Fauziah Thohir
NIM	: 200103110006
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang
Lama Penelitian	: Januari 2025 sampai dengan Maret 2025 (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.

An-DeKec
Wakil Dekan Bidang Akademi

Dr. Muhammad Walid, MA
Nip. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA "FUN THINKERS BOOK"
BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI KEBERAGAMAN
PEKERJAAN DI SD PLUS AL KAUTSAR KOTA MALANG
(AHLI MEDIA)**

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Hari/tanggal : Kamis, 13 Februari 2025

Nama validator : VAHMISA AVIANA MELINDA, M. Pd

A. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Pengisian dapat dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Skor	Kategori
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

B. BUTIR PENILAIAN

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan Cover	1 Warna cover media "fun thinkers book"	✓				
		2 Tampilan gambar cover media "fun thinkers book"	✓				
		3 Tampilan tulisan cover media "fun thinkers book"	✓				
2.	Bentuk media "fun thinkers book"	1 Ukuran media "fun thinkers book"	✓				
		2 Ketebalan media "fun thinkers book"		✓			
		3 Desain media "fun thinkers book"	✓				
		4 Pemilihan kertas media "fun thinkers book"	✓				
		X Bentuk media "fun thinkers book"					
		5 Penjilidan media "fun thinkers book"	✓				
3.	Isi media "fun thinkers book"	idem 2-3 X Desain media "fun thinkers book"					
		1 Warna media "fun thinkers book"	✓				
		2 Jenis huruf media "fun thinkers book"	✓				
		3 Ukuran huruf media "fun thinkers book"	✓				
		4 Tampilan tulisan isi media "fun thinkers book"	✓				
		5 Pemilihan gambar dengan materi media "fun thinkers book"	✓				
		6 Tata letak gambar media "fun thinkers book"	✓				

C. KRITIK DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Media Layak Digunakan

D. SIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka "Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kerampilan Memulis Karangan Narasi Sederhana Pada Siswa Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang" ini dinyatakan*).

Layak diimplementasikan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Layak diimplementasikan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Tidak layak diimplementasikan	<input type="checkbox"/>

*) Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan simpulan.

Validator Media



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA "FUN THINKERS BOOK"
BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI KEBERAGAMAN
PEKERJAAN DI SD PLUS AL KAUFAR KOTA MALANG**

(AHLI MATERI)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Hari/tanggal : 15 April 2025

Nama validator : Galih Puji Nugroho, M.Pd

A. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Pengisian dapat dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Skor	Kategori
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

ANGKET VALIDASI MATERI

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				✓	
2.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan indikator pembelajaran.				✓	
3.	Materi dalam " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4.	Materi yang dimuat sesuai dengan judul media " <i>fun thinkers book</i> ".					✓
5.	Kelengkapan materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> ".					✓
6.	Penyajian materi terorganisir dengan baik.				✓	
7.	Materi yang dimuat dapat menambah pemahaman siswa.				✓	
8.	Materi yang disajikan dalam media " <i>fun thinkers book</i> " mampu digunakan sebagai panduan belajar.					✓
9.	Isi materi yang terdapat dalam media " <i>fun thinkers book</i> " jelas.					✓
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas III.					✓
11.	Bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					✓
12.	Penggunaan ilustrasi dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi keberagaman pekerjaan.					✓
13.	Penggunaan " <i>fun thinkers book</i> " dapat meminimalisir salah miskonsepsi pada siswa.				✓	
14.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan isi materi.					✓
15.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.				✓	

C. KRITIK DAN SARAN

.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. SIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang" ini dinyatakan*).

Layak diimplementasikan tanpa revisi	<input checked="" type="checkbox"/>
Layak diimplementasikan dengan revisi	<input type="checkbox"/>
Tidak layak diimplementasikan	<input type="checkbox"/>

*) Mohon memberikan tanda centang (v) pada kolom sesuai dengan simpulan.

Validator Materi



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA "FUN THINKERS BOOK" BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI KEBERAGAMAN PEKERJAAN DI SD PLUS AL KAUSAR KOTA MALANG

(AHLI PEMBELAJARAN)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Hari/tanggal : *Senin, 17 Februari 2025*
Nama validator : *Wahyuningih, S.pd.*

A. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Pengisian dapat dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Skor	Kategori
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

B. BUTIR PENILAIAN

No.	Butir Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.					✓
2.	Materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan indikator pembelajaran.					✓
3.	Materi dalam " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
4.	Materi yang dimuat sesuai dengan judul media " <i>fun thinkers book</i> ".					✓
5.	Kelengkapan materi dalam media " <i>fun thinkers book</i> ".				✓	✓
6.	Penyajian materi terorganisir dengan baik.				✓	✓
7.	Materi yang dimuat dapat menumbuh pemahaman siswa.				✓	
8.	Materi yang disajikan dalam media " <i>fun thinkers book</i> " mampu digunakan sebagai panduan belajar.					✓
9.	Isi materi yang terdapat dalam media " <i>fun thinkers book</i> " jelas.					✓
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas III.				✓	✓
11.	Bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			✓	✓	
12.	Penggunaan ilustrasi dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi keberagaman pekerjaan.					✓
13.	Penggunaan " <i>fun thinkers book</i> " dapat meminimalisir salah miskonsepsi pada siswa.				✓	
14.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " sesuai dengan isi materi.					✓
15.	Soal yang ada dalam media " <i>fun thinkers book</i> " dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.					✓

C. KRITIK DAN SARAN

Media bagus dan menarik untuk siswa kelas 3
Bisa ditambahkan dengan rangkuman materi
(penjelasan kunci jawaban) di bagian akhir buku
untuk beberapa istilah yang belum dipahami
siswa (misal = terminal, apokali)

D. SIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka "Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Materi Keberagaman Pekerjaan Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang" ini dinyatakan*).

Layak diimplementasikan tanpa revisi	✓
Layak diimplementasikan dengan revisi	
Tidak layak diimplementasikan	

*) Mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan simpulan.

Validator Pembelajaran

Wahyuningsih, S.Pd

Lampiran 5 Hasil Angket Respon Siswa

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA "FUN THINKERS BOOK" BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI KE BERAGAMAN PEKERJAAN DI SD PLUS AL. KAUTSAR KOTA MALANG

(ANGKET SISWA)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Hari/tanggal : Lem 17 Februari 2025

Nama Siswa : echa 28

A. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Pengisian dapat dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang disediakan. Centang dapat diberikan pada salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai. Adapun alternatif jawaban dapat diuraikan sebagai berikut.

Skor	Kategori
5	SB (Sangat Baik)
4	B (Baik)
3	C (Cukup)
2	K (Kurang)
1	SK (Sangat Kurang)

2. Apabila terdapat komentar, kritik, atau saran mohon kesediaan siswa untuk menuliskan pada kolom yang telah disediakan sebagai wujud dukungan bagi pengembang dalam meningkatkan hasil pengembangan produk.
3. Kesimpulan penilaian dapat diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Perasaan senang	Saya menyukai pembelajaran tema 7 ini	✓				
		Saya merasa gelisah dalam pembelajaran hari ini	✓				
		Saya suka belajar dengan menggunakan media pembelajaran	✓				
		Waktu dalam pembelajaran terlalu lama	✓				
2.	Karakteristik siswa	Saya memahami materi pembelajaran yang disampaikan	✓				
		Materi yang disampaikan kurang jelas		✓			
		Materi tema 7 yang disantun media "Fun Thinkers Book" mudah dipahami	✓				
		Saya lebih suka belajar seperti biasa	✓				
		Saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung	✓				
		Pembelajaran dengan menggunakan metode ini sangat membosankan	✓				
		Saya tidak suka diberi PR					✓
3.	Keterlibatan siswa	Selama pembelajaran saya berani mengemukakan pendapat	✓				
		Saya merasa malu untuk bertanya			✓		
4.	Rajin dan semangat mengerjakan tugas	Saya bersemangat mengerjakan soal yang diberikan	✓				
		Saya malas membuat catatan pembelajaran yang sudah diajarkan				✓	
		Mengerjakan tugas melihat kepada teman, karena saya belum paham	✓				
		Menyelesaikan tugas dan mendapat nilai bagus adalah hal yang sangat penting bagi saya	✓				
5.	Tekun dan disiplin dalam belajar	Saya tetap berusaha mengerjakan soal-soal yang sulit meski perlu waktu lama	✓				
		Saya enggan mengerjakan tugas yang rumit	✓				
		Saya kadang semangat dan kadang malas mengerjakan soal				✓	

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian

Penyampaian Materi



Percobaan

Berkelompok



Media

Secara

Mengerjakan Angket Respon Siswa



Foto Bersama



BIODATA MAHASISWA



DATA PRIBADI

Nama : Fauziah Thohir
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 06 Februari 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM : 200103110006
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Mayjend Panjaitan 19/44a, RT 09 RW 06
Penanggungan, Klojen Kota Malang
Nomor Telepon : 08885323316
Email : fauziahthohir06@gmail.com

PENDIDIKAN

SDN PENANGGUNGAN (2008-2014)
MTs NURUL HUDA (2014-2017)
MAN 1 KOTA MALANG (2017-2020)