

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK*
BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING (PBL)* DALAM MATERI PEKERJAANKU DI
KELAS III SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Nazila Alif Ananda

NPM. 1811100200

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2023 M

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK*
BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING (PBL)* DALAM MATERI PEKERJAANKU DI
KELAS III SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Mendapatkan Gelar Sarjana (S. Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

Nazila Alif Ananda

NPM. 1811100200

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing 1: Nurul Hidayah, M. Pd

Pembimbing 2: Yuli Yanti, M. Pd. I

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H / 2023 M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yaitu, media yang sudah digunakan sebelumnya ialah media gambar, namun media gambar yang digunakan selama ini ternyata belum mengarah kepada kemampuan berpikir karena media yang ditampilkan hanya sebatas gambar saja. Sehingga peneliti akan mengembangkan sebuah media yaitu media *fun thinkers book* berbasis pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas III. Media *fun thinkers book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Model *problem based learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang bercirikan adanya permasalahan nyata sehingga dibutuhkan kemampuan berpikir untuk menyelesaikan masalah tersebut. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku, untuk mengetahui respon peserta didik mengenai penggunaan media *fun thinkers book* berbasis *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis, (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Validasi kelayakan dilakukan dengan dengan beberapa ahli yakni 2 validator untuk ahli materi, 2 validator untuk ahli bahasa, dan 2 validator untuk ahli media, serta 2 pendidik. Uji coba skala kecil dengan 21 peserta didik di SD Negeri 2 Mulyosari dan uji coba skala besar dengan 46 peserta didik di SD Negeri 1 Mulyosari.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas III SD/MI memperoleh hasil rata-rata dari ahli materi yakni 89% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Kemudian ahli bahasa memperoleh hasil rata-rata yakni 90% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Ahli media memperoleh hasil rata-rata 87% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik memperoleh hasil rata-rata 91,5% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Respon peserta didik skala kecil memperoleh hasil rata-rata 89% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”, respon peserta didik skala besar memperoleh hasil rata-rata 91% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas III SD/MI layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Fun Thinkers Book*, *Problem Based Learning* (PBL)

ABSTRACT

The background of this research is based on the problem, namely, the media that has been used before is image media, but the image media used so far has not yet led to thinking skills because the media displayed is only images. So that researchers will develop a media, namely fun thinkers book media based on problem based learning (PBL) learning models in my work material in class III. Media fun thinkers book is a set of books packaged to make learning activities more enjoyable. The problem-based learning model is a problem-based learning model which is characterized by real problems so that thinking skills are needed to solve these problems. This research was conducted with the aim of knowing the feasibility level of problem based learning (PBL) media fun thinkers book in my work material, to find out students' responses regarding the use of problem based learning (PBL) media fun thinkers book in my work material. This research was conducted by researchers, namely development research using the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. Feasibility validation was carried out with several experts, namely 2 validators for material experts, 2 validators for linguists, and 2 validators for media experts, and 2 educators. Small-scale trials with 21 students at SD Negeri 2 Mulyosari and large-scale trials with 46 students at SD Negeri 1 Mulyosari.

Based on these stages it can be concluded that the media fun thinkers book based on the problem based learning (PBL) learning model in my work material in class III SD/MI obtained an average result from material experts which was 89% which was included in the "very decent" category. Then linguists get an average result of 90% which is included in the "very decent" category. Media experts get an average result of 87% which is included in the "very decent" category. The assessment carried out by educators obtained an average result of 91.5% which was included in the "very decent" category. The response of small-scale students obtained an average result of 89% which was included in the "very feasible" category, the response of large-scale students obtained an average result of 91% which was included in the "very feasible" category. This shows that the fun thinkers book media based on the problem based learning (PBL) learning model in my work material in class III SD/MI is feasible to use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Fun Thinkers Book, Problem Based Learning (PBL)

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

✓ Nama : Nazila Alif Ananda
NPM : 1811100200
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas III SD/MI” adalah benar-benar merupakan karya penyusunan sendiri, bukan duplikat ataupun dari karya lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk atau disebut footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi

Bandar Lampung, Maret 2023



Nazila Alif Ananda



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA FUN
THINKERS BOOK BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) DALAM MATERI
PEKERJAANKU DI KELAS III SD/MI**

Nama : **Nazila Alif Ananda**
NPM : **1811100200**
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006


Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA FUN
THINKERS BOOK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MATERI
PEKERJAANKU DI KELAS III SD/MI**, disusun oleh: **Nazila Alif
Ananda NPM: 1811100200**, jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah dimunaqosahkan pada Hari/Tanggal:
Rabu, 22 Februari 2023, pada pukul 15.00-17.00 WIB.

TIM MUNAQOSAH

Ketua : Dr. H. Subandi, Mm

Sekretaris : Suhardiansyah, M. Pd

Penguji Utama : Saiful Bahri, M. Pd. I

Pendamping I : Nurul Hidayah, M. Pd

Pendamping II : Yuli Yanti, M. Pd. I

**Mengetahui,
Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Pd. Dr. H. Niva Diana, M. Pd
IP: 101708281988032002

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ
إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”. (Q.S An-Nahl 16:44)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya An;Nahl*, (Jakarta: WALI OASIS TERRACE RESIDENT,2018). H. 272.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proses penyusunan skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Penulis mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kepada kedua orang tuaku, almarhum Ayah Nanang Nasir dan Ibu Sartiyah yang sangat kucintai, terimakasih untuk segala doa tulus yang selalu kalian panjatkan dalam sholat untuk melihat anak-anaknya bisa berhasil, tiada pernah lelah untuk memberikan semua yang terbaik untuk anaknya, selalu menjadi orang tua yang hebat dan kuat. Terimakasih selalu memberikan semangat dan nasihat kepadaku bahwa semua pasti akan bisa terlewati dengan baik dan selesai, sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan S1 ini yang tak lepas dari kekuatan doa yang selalu kalian Aamiin kan.
2. Adikku Firdaus Dwi Ananda, terimakasih selalu memberikan candaan, dukungan serta doa untukku dengan penuh kasih sayang.
3. Almamater kebanggaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



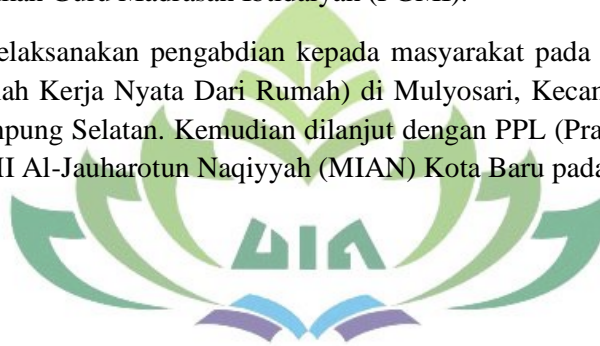
RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Nazila Alif Ananda lahir dari pasangan Ayah Saidi dan Ibu Sartiyah yang terlahir pada tanggal 27 Maret 2001 anak pertama dari dua bersaudara.

Adapun riwayat pendidikan yakni:

1. SDN 1 Mulyosari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan, masuk pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2012.
2. SMP N 1 Tanjungsari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan, masuk pada tahun 2012 dan lulus pada tahun 2015.
3. SMA Assalam Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan, masuk pada tahun 2015 dan lulus pada tahun 2018.
4. Kemudian melanjutkan Pendidikan S1 pada tahun 2018 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Peneliti melaksanakan pengabdian kepada masyarakat pada semester 7 yakni KKN-DR (Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah) di Mulyosari, Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian dilanjutkan dengan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) di MI Al-Jauharotun Naqiyah (MIAN) Kota Baru pada tahun 2021.



KATA PENGANTAR

Puji syukur marilah senantiasa kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan hidayah, rahmat serta ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Materi Pekerjaanku Di Kelas III Sd/MI” skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan kepada Fakultas tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Keberhasilan dalam proses penyusunan skripsi ini tidak pernah terlepas dari dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansyah, M. Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
4. Ibu Nurul Hidayah, M. Pd selaku Pembimbing 1 dan Ibu Yuli Yanti, M. Pd. I selaku Pembimbing II yang dengan rendah hati telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh staf karyawan Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam mencari referensi.
6. Kepala Sekolah SD N 1 Mulyosari dan Kepala Sekolah SD N 2 Mulyosari beserta dewan guru yang telah ikut membantu dalam proses penelitian.
7. Ibu Lindawati, S. Pd dan Ibu Jusilah, selaku guru kelas III SD N 1 Mulyosari dan SD N 2 Mulyosari yang telah membimbing dalam melaksanakan penelitian.
8. Sahabatku tersayang Eva Tiarasani, Meiliana Prastyasih, Intan Silvia Dewi dan Eva Ariski yang selalu siap mendengarkan setiap keluh kesah yang ada, yang selalu mengaamiinkan segala bentuk do'a terbaik untuk sahabat-sahabatnya agar bisa menjadi orang yang berhasil. Terimakasih untuk segala semangat dan motivasi kalian, sudah memberikan kekuatan serta nasihat disaat letih. Terimakasih untuk semua perjuangan yang telah kita lewati bersama untuk bisa sampai di titik ini.
9. Teman-teman kelas B PGMI angkatan 2018, senang bisa kenal dengan kalian. Semoga perjuangan kita semua selalu di beri kemudahan.

Terimakasih untuk segala bantuan yang diberikan, semoga Allah SWT membalas dengan kebaikan pula. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih jauh dari kesempurnaan. Masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini. Oleh karena itu peneliti membutuhkan saran serta masukan agar skripsi ini bisa menjadi suatu karya yang lebih baik. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menambah sedikit ilmu untuk semua.

Bandar lampung, 2022

Penyusun,

Nazila Alif Ananda

NPM. 1811100200



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
H. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
A. Penelitian Pengembangan.....	13
B. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
C. Media <i>Fun Thinkers Book</i>	20
1. Pengertian Media <i>Fun Thinkers Book</i>	20
2. Karakteristik Media <i>Fun Thinkers Book</i>	21
3. Langkah-langkah Menggunakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	22
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	22

D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	23
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	23
2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	25
3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	26
4. Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	27
E. Teori Tentang Pengembangan Model.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan.....	30
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	30
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	31
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	34
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	34
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Instrumen Penelitian.....	35
H. Uji Coba Produk.....	38
I. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian Pengembangan dan Analisis Data Hasil Uji Coba....	40
B. Kajian Produk Akhir	59
BAB V PENUTUP	61
A. Simpulan	61
B. Rekomendasi	62
DAFTAR RUJUKAN.....	63
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa.....	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Respon Peserta Didik.....	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Respon Pendidik.....	38
Tabel 3.6 Kriteria Skor dalam Memberikan Penilaian.....	38
Tabel 3.7 Kriteria Skala Kelayakan Media <i>Fun Thinkers Book</i>	39
Tabel 4.1 Tema 2 Menyayangi Hewan dan Tumbuhan.....	42
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	52
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	53
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media.....	54
Tabel 4.5 Respon Pendidik 1.....	56
Tabel 4.6 Respon Pendidik 2.....	56
Tabel 4.7 Respon Peserta Didik Skala Kecil.....	57
Tabel 4.8 Respon Peserta Didik Skala Besar.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.....	31
Gambar 4.1 Contoh Buku Sebelum Revisi	47
Gambar 4.2 Contoh Buku Setelah Revisi	47
Gambar 4.3 Latihan Soal Sebelum Revisi	47
Gambar 4.4 Latihan Soalsetelah Revisi.....	48
Gambar 4.5 Warna Jawaban Sebelum Revisi	48
Gambar 4.6 Warna Jawaban Setelah Revisi	48
Gambar 4.7 Sesudah Cover Sebelum Revisi	49
Gambar 4.8 Sesudah Cover Setelah Revisi	49
Gambar 4.9 Kalimat Sebelum Revisi	49
Gambar 4.10 Kalimat Setelah Revisi.....	50
Gambar 4.11 Cover Belakang Sebelum Revisi.....	50
Gambar 4.12 Cover Belakang Setelah Revisi.....	50
Gambar 4.13 Menggunakan Kertas Biasa Sebelum Revisi.....	51
Gambar 4.14 Menggunakan Kertas Cover Majalah Setelah Revisi	51
Gambar 4.15 Presentase Hasil Penilaian Ahli Materi	52
Gambar 4.16 Presentase Hasil Penilaian Ahli Bahasa	54
Gambar 4.17 Presentase Hasil Penilaian Ahli Media	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Pra Penelitian	68
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian.....	70
Lampiran 3 Foto Bersama Kepala SD Negeri 1 dan SD Negeri 2 Mulyosari	72
Lampiran 4 Foto Bersama Guru Kelas III SD Negeri 1 dan SD Negeri 2 Mulyosari	74
Lampiran 5 Kegiatan Pembelajaran Uji Coba Skala Besar dan Skala Kecil	76
Lampiran 6 Berita Acara Validasi Instrumen	77
Lampiran 7 Surat Tugas Validasi Ahli Materi.....	78
Lampiran 8 Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa.....	79
Lampiran 9 Surat Tugas Validasi Ahli Media	80
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa	86
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Ahli Media	90
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Pendidik.....	94
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Peserta Didik	98
Lampiran 15 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	100
Lampiran 16 Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa.....	101
Lampiran 17 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media.....	102
Lampiran 18 Rekapitulasi Uji Skala Besar	103
Lampiran 19 Rekapitulasi Uji Skala Kecil	104
Lampiran 20 Instrumen Wawancara dengan Wali Kelas III.....	105
Lampiran 21 Hasil Turnitin	106
Lampiran 22 Silabus.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada penulisan karya ilmiah penegasan judul merupakan salah satu aspek yang penting untuk menghindari kesalahpahaman pembaca dalam memahami isi penulisan skripsi ini, yang berjudul **“Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Materi Pekerjaanku di Kelas III SD/MI”** . Berikutnya, peneliti akan mennguraikan istilah-istilah dengan singkat yang terdapat dalam judul tersebut sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu langkah-langkah guna mengembangkan suatu produk baru atau untuk menyempurnakan suatu produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan. Gay mengemukakan bahwa upaya dalam mengembangkan suatu produk yang efektif dan berbentuk bahan pembelajaran, media strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah dan bukan menguji teori. Pendidikan membutuhkan produk yang bisa membantu proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa di deskripsikan sebagai media yang terdapat informasi atau pesan instruksional sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran disebut penting dalam dunia pendidikan karena untuk membantu peserta didik memperoleh suatu konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Menurut Azhar media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

3. *Fun Thinkers Book*

Fun thinkers book ialah buku yang sangat membangun keterampilan psikologi otak kiri dan otak kanan anak. Dan di kemas dengan sistem terobosan terbaru menggunakan *Match-Frame* yang membuat belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus bisa meningkatkan ketajaman berfikir anak. *Fun thinkers book* adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dengan bantuan bingkai kayu.

4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model

pembelajaran dapat disajikan pola pilihan, artinya pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar guna mencapai kompetensi belajar.

5. *Problem Based Learning* (PBL)

Problem based learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya suatu permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah nyata.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat dibutuhkan bagi semua orang. Karena bertujuan untuk mencerdaskan serta mengembangkan potensi yang ada di dalam diri. Dengan begitu, setiap individu bisa memiliki kreatifitas, pengetahuan menjadi lebih luas, serta menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Pendidikan merupakan hal yang paling penting, pendidikan secara umum memiliki arti yaitu suatu proses kehidupan untuk mengembangkan diri agar dapat melangsungkan kehidupan. Lingkungan pendidikan pertama kali yang dapat diperoleh setiap manusia yaitu di lingkungan keluarga (pendidikan informal) dan lingkungan sekolah (pendidikan formal), serta lingkungan masyarakat (pendidikan nonformal). Pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak, sejak dari lahir sampai mati. Sehingga peranan keluarga ini sangat penting bagi anak terutama orang tua.

Hal ini diperkuat oleh pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.² Proses pembelajaran diarahkan dengan memberdayakan potensi yang dimiliki oleh peserta didik menjadi kompetensi yang diinginkan. Selain itu pembelajaran menunjukkan kesempatan kepada para peserta didik sehingga dapat mengembangkan lagi kemampuan yang semakin lama akan semakin meningkat

² Yayan Alpian and Sri Wulan Anggraeni, "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* Vol. 1 No.(2019): 66–68.

dalam segala aspek. Kesejahteraan hidup umat manusia membutuhkan segala aspek berupa keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang diperlukan untuk dirinya hidup di dalam berbangsa, bermasyarakat serta berkontribusi dalam perwujudan.³ Memperhatikan ketiga jenis pendidikan diatas, lembaga pendidikan tersebut berjalan masing-masing sehingga yang terjadi adalah pembentukan pribadi peserta didik yang parsial. Contohnya anak bersikap baik di rumah, namun ketika keluar rumah atau berada di sekolah ia melakukan perlelahian antarpelajar. Sikap-sikap seperti inilah yang merupakan bagian dari penyimpangan moralitas dan perilaku sosial pelajar.⁴ Di dalam pendidikan itu terdapat proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajaran yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta nilai-nilai positif. Perantara tersebut merupakan media dan sumber-sumber belajar yang sangat menunjang dan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.⁵

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat diciptakan dengan baik. Dengan demikian media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap pendidik dalam melaksanakan fungsi profesionalnya. Media pembelajaran bukan hanya sekedar media dalam pembelajaran, melainkan sebuah motivasi belajar bagi peserta didik agar memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap pembelajaran yang akan pendidik ajarkan. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memberikan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan sebuah media dalam semua pembelajaran.⁶

Berdasarkan hasil pra penelitian dengan pendidik kelas III SDN 1 Mulyosari dan SDN 2 Mulyosari, mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan dalam sekolah tersebut adalah buku cetak. Media yang sudah digunakan sebelumnya ialah media gambar, namun media gambar yang digunakan selama ini ternyata belum mengarah kepada kemampuan berpikir karena media yang ditampilkan hanya sebatas gambar saja. Ketika proses pembelajaran peserta

³ Mariatul Qiftiyah, Yuli Yanti, "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasi dengan Ayat-Ayat Al-Qur'an." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 5 No. 2 (2018): 276.

⁴ Inanna, "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral," *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 27–33.

⁵ Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).h.1

⁶ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran SD* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021).h.8-9

didik harus diberi penjelasan kembali dari pendidik karena gambar tersebut belum bisa mewakili materi. Sementara itu peserta didik butuh media yang bisa digunakan untuk belajar secara mandiri, sehingga tanpa adanya bantuan dari pendidik peserta didik mengerti materi yang akan diberikan. Sehingga peneliti akan mengembangkan sebuah media yaitu media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas III. Media *fun thinkers book* menjadi pilihan karena dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik serta dapat membangun semangat untuk berpikir karena media ini menjadi inovasi belajar yang baru. Media ini juga memiliki keunggulan yaitu sifatnya yang mudah dibawa kemana saja, dan bentuknya yang menarik disertai gambar yang sesuai dengan materi. Dengan bentuk dan bahan yang dipakai dalam media ini, membuat kegiatan belajar mengajar lebih diminati dan menyenangkan. Model *problem based learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang bercirikan adanya permasalahan nyata sehingga dibutuhkan kemampuan berpikir untuk menyelesaikan masalah tersebut. Untuk mengajarkan peserta didik berpikir kritis, perlu keyakinan dalam diri pendidik bahwa peserta didik kelas II mampu berpikir kritis, mereka dapat terlibat sepenuhnya di dalam kurikulum pelajaran dan tuntutan dunia kerja dan kehidupan. Akibatnya, banyak pendidik memasukkan pelajaran berpikir kritis ke dalam pelajaran sehari-hari.⁷ Sementara itu peserta didik kelas III harus mulai diajarkan untuk berpikir, karena berpikir dapat mendorong rasa ingin tahu, berpikir dapat meningkatkan kreativitas, berpikir dapat memperkuat kemampuan dalam memecahkan masalah, berpikir dapat mendorong banyak perkembangan pada peserta didik. Karena kehidupan dengan menghadapi masalah, model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah nyata peserta didik, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Peneliti akan mengembangkan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning*.

Media *fun thinkers book* adalah seperangkat buku yang termasuk kedalam media belajar permainan atau *game* yang dikemas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.⁸ Media *fun thinkers book* juga dirancang untuk memberikan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan berpikir dan perkembangan intelektual peserta didik yang disajikan dalam

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

⁸ Ni Luh Wayan Rata Dewi, Ni Ketut Suarni, and I Gusti Ayu Tri Agustiana, "Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 233, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37939.h.234>

bentuk permainan, sehingga dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Melalui media *fun thinkers book* peserta didik diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Karena media *fun thinkers book* mengkombinasikan materi pembelajaran dalam bentuk yang mudah dipahami yaitu belajar sambil bermain. Berdasarkan dari karakteristik *fun thinkers book* dilihat sangat cocok digunakan untuk mendukung proses belajar peserta didik. Media *fun thinkers book* ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang biasanya cenderung ingin selalu bermain. Artinya, dengan penggunaan media pembelajaran *fun thinkers* ini secara tidak langsung peserta didik diajak bermain sambil belajar dengan cara memindahkan sebuah balok angka yang terdapat didalam bingkai buku sebelah kanan. Dalam bingkai sebelah kiri memuat sebuah pertanyaan, dan dalam bingkai sebelah kanan memuat sebuah jawaban. Sehingga peserta didik dilatih untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban dengan cara yang lumayan menyenangkan. Kemudian, peserta didik akan memeriksa sendiri apakah urutan pada balok yang sudah disusunnya benar atau belum benar dengan cara melihat pola kunci jawaban yang tertera pada sudut kanan atas buku yang dikemas dalam pola warna. Dengan seperti, maka media pembelajaran ini akan semakin menarik minat belajar peserta didik serta akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.⁹

Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surat Al-Hasyir ayat 21 yang berbunyi:

لَوْ أَنْزَلْنَا هَذَا الْقُرْآنَ عَلَىٰ جَبَلٍ لَّرَأَيْتَهُ خَاشِعًا
مُّتَّصِدًّا مِّنْ خَشْيَةِ اللَّهِ ۗ وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ
لَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya “*Sekiranya Kami turunkan Al-Qur'an ini kepada sebuah gunung, pasti kamu akan melihatnya tunduk terpecah belah disebabkan takut kepada Allah. Dan perumpamaan-perumpamaan itu Kami buat untuk manusia agar mereka berpikir.*”¹⁰

Kandungan dalam ayat ini adalah merupakan suatu peringatan kepada manusia yang telah diberikan akal atau pikiran oleh Allah SWT akan tetapi tidak digunakan dengan baik. Mereka lebih banyak terpengaruh oleh hawa nafsu dan

⁹ Anti Santika and Dkk, “Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 7, no. 4 (2020).

¹⁰Al-Qur'an dan Terjemahnya Surat Al-Hasyir Ayat 21.

kesenangan hidup di dunia. Betapa tingginya nilai Al-Qur'an, sehingga tidak ada satupun makhluk Allah yang dapat memahami dengan baik maksud dan tujuannya. Untuk memahami hal itu diharapkan mempunyai ilmu yang memadai, menggunakan akal pikiran. Bukan hanya dalam ilmu agama saja yang dianjurkan untuk bisa berpikir secara kritis, bahkan dalam dunia pendidikan itu dibutuhkan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori sebagai pijakan dalam pengembangannya.¹¹ Sedangkan disini peneliti menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. PBL mempunyai kemampuan untuk melatih peserta didik dalam menemukan konsep sendiri berdasarkan masalah nyata dari kehidupan dengan keterampilan penyelidikan sehingga model tersebut merupakan model yang paling tinggi levelnya. PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk belajar, memungkinkan berpartisipasi, dan menghadapi situasi pemecahan dalam kerja kelompok kecil selama proses pembelajaran. Broow mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran. PBL merupakan salah satu bentuk paradig pengajaran menuju paradig pembelajaran. Jadi fokusnya adalah pembelajaran peserta didik dan bukan pada pengajaran yang berpusat pada pendidik.¹²

Problem based learning (PBL) merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan masalah melalui pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, membiasakan mereka membangun cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah. Ibrahim mengemukakan bahwa *problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang didalamnya melibatkan peserta didik untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk

¹¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pres, 2018).

¹² Rian Vebrianto, Reni Susanti, and Dkk, *Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Yang Efektif Di SD/MI* (Riau: DOTPLUS Publisher, 2021).h.3-4

mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut sekaligus peserta didik mampu menyelesaikan masalah.¹³

Problem based learning (PBL) atau yang biasa disebut dengan pembelajaran yang berbasis pada permasalahan merupakan model pembelajaran di mana masalah di kehidupan sehari-hari yang nyata digunakan sebagai instrumen untuk memperkenalkan suatu konsep belajar. Selanjutnya model ini dapat mendorong kemajuan keterampilan untuk berpikir kritis, kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah, serta berkomunikasi. Peserta didik nantinya akan dihadapkan dengan berbagai masalah situasi yang memerlukan kemampuan berpikir kritis serta untuk memecahkan masalah yang baik. Hal ini dapat mendorong munculnya kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja di dalam tim.¹⁴

Mengatasi masalah atau kendala yang terjadi di SDN 1 Mulyosari dan SDN 2 Mulyosari, maka diperlukannya suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengembangkan media *fun thinkers book* yang diharapkan akan bisa membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Konsep pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas, dapat dipahami oleh peserta didik, dan peserta didik diharapkan dapat lebih menguasai materi yang akan disampaikan. Peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga bisa langsung mempraktekkan media tersebut. Mereka akan terlibat dalam kegiatan belajar yang menyenangkan serta dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang nyata dengan berpikir kritis. Uraian tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Materi Pekerjaanku di Kelas III SD/MI” dapat berjalan dengan baik.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah yang dapat ditentukan sebagai berikut:

1. Proses belajar yang ada di sekolah masih menggunakan media pembelajaran seadanya.
2. Kurang adanya media pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk berpikir.

¹³ Syamsidah and Hamidah Suryani, *Buku Model Peoblem Based Learning (Pbl) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).h.5-6

¹⁴ Rusly Hidayah, Fauziatul Fajaroh, and Romita Erika Narestifuri, “Pengembangan Model Pembelajaran Collaborative Problem Based Learning Pada Pembelajaran Kimia Di Perguruan Tinggi,” *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021): 503–20, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1016>.

3. Belum dikembangkannya media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* dalam materi pekerjaanku.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas III SD/MI dan kelayakan dari media pembelajaran tersebut. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan dari media *fun thinkers book*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku yang dikembangkan?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di SDN 1 Mulyosari dan SDN 2 Mulyosari?
3. Bagaimana respon peserta didik mengenai penggunaan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di SDN 1 Mulyosari dan SDN 2 Mulyosari?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Mengetahui hasil dari proses pengembangan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku yang dikembangkan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di SDN 1 Mulyosari dan SDN 2 Mulyosari.
3. Mengetahui respon peserta didik mengenai penggunaan media *fun thinkers book* berbasis *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di SDN 1 Mulyosari dan SDN 2 Mulyosari.

F. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian dilihat dari segi teoritis dan praktis antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas III SD/MI dan menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian yang selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Media *fun thinkers book* sebagai referensi bagi perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan inovasi baru.

b. Bagi Pendidik

Media *fun thinkers book* dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi, dapat memberikan pengajaran yang di kemas dalam permainan yang menyenangkan agar pembelajaran tidak terkesan monoton.

c. Bagi Peserta Didik

Melalui media *fun thinkers book* diharapkan peserta didik mampu memecahkan sebuah permasalahan melalui model *problem based learning* (PBL) menggunakan pengalaman yang baru dan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga akan memberikan semangat belajar bagi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan peneliti ini dapat dijadikan bahan rujukan dan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian jurnal, “Pengembangan Media *Fun Thinkers* dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *fun thinkers* dan uji kelayakan media sebagai sarana melatih keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Teknik dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Hasil yang didapatkan pada penelitian dari hasil uji coba validasi yaitu ahli media 100 dengan kriteria “Baik Sekali”, ahli materi 80 dengan kriteria “Baik Sekali”, dan ahli pembelajaran 80 dengan kriteria “Baik Sekali”.¹⁵
2. Penelitian jurnal, “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1

¹⁵ Hanum Hanifa Sukma and Nur Rizky Amalia, “Pengembangan Media *Fun Thinkers* Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 4, no. 2 (2021): 112–22, <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189.h.112>

Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *scientific* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar (2) mengetahui tingkat kelayakan media *fun thinkers book* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan menggunakan model model ADDIE dengan langkah (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).¹⁶

3. Penelitian jurnal, “Pembelajaran Inovatif Melalui Media *Fun Thinkers* Berbasis Pertanyaan Isian”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *fun thinkers* berbasis soal *fill the blank* untuk siswa SD. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan (1) analisis, (2) perencanaan, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Subjek uji coba penelitian ini terdiri atas 2 orang ahli materi soal, 2 orang ahli media, 2 orang respon praktisi, dan 10 orang respon siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.¹⁷
4. Penelitian jurnal, “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Materi Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar dan mengetahui kelayakan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang terdiri dari 6 langkah, yaitu: 1) analisis masalah, 2) mengumpulkan informasi data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk.¹⁸
5. Penelitian jurnal, “Integrasi Soal HOTS Dengan Tema “Indahnya Kebersamaan” Melalui Media Pembelajaran *Fun Thinkers* Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *fun thinkers* berbasis soal HOTS. Pengembangan berpedoman pada prosedur model

¹⁶ Apiek Gandama and Shindy Atikah Rezeki Nst, “Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai,” *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 18 (2020): 58–66.

¹⁷ Ni Putu Feby Mulia Buana Rosnata and Dkk, “Pembelajaran Inovatif Melalui Media Fun Thinkers Berbasis Pertanyaan Isian,” *International Journal of Elementary Education* Vol. 5 No. (2021).

¹⁸ Mariatul Kibtiah, Nana Hendracipta, and Encep Andriana, “Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2021): 829, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8144.829>

ADDIE. Metode penelitian pengembangan ini adalah metode analisis statistic kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuesioner dengan instrument pengumpulan data berupa rating scale.¹⁹

6. Penelitian jurnal, “Pengembangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan Pesawat Sederhana (*Probalpena*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *problem based learning* dan media pesawat sederhana (*probalpena*). penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *ASSURE* yang terdiri dari 1) Menganalisis Pembelajaran, 2) Menyatakan Standard an Tujuan, 3) Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi, 4) Menggunakan Teknologi, Media dan Material, 5) Mengharuskan Partisipasi Pembelajar, 6) Mengevaluasi dan Merevisi.²⁰
7. Penelitian jurnal, “Pengembangan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Pendidikan Sains SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan model *problem based learning* berbasis *procedural scaffolding*. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4-D yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap mengembangkan model *problem based learning*, tahap validasi dan revisi, dan tahap uji coba dengan menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design*.²¹ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana respon peserta didik dan tingkat kelayakan dari media *Fun Thinkers Book* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai inovasi media pembelajaran serta peneliti menggunakan pengembangan model ADDIE.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang telah disusun menjadi tiga bagian, yakni bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir, rinciannya adalah sebagai berikut:

¹⁹ Ni Komang Ayu Indah Pranyani, “Integrasi Soal HOTS Dengan Tema ‘Indahnya Kebersamaan’ Melalui Media Pembelajaran Fun Thinkers Siswa Kelas IV SD,” *International Journal of Elementary Education* Vol. 5 No. (2021).

²⁰ Norhayati Endah Permatasari, Henny Dewi Koeswati, and Dkk, “Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Pesawat Sederhana (*Probalpena*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01,” *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* Vol 7. No (2021), <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna%0AVol.h.116>

²¹ Alik Mustafidal Laili and Eries Norma Yusmita, “Pengembangan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Pendidikan Sains SD,” *Jurnal Inventa* Vol. II No (2018).

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini telah dijelaskan penegasan judul, latar belakang masalah yang telah mendasari dari terjadinya penelitian ini, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian peneliti terdahulu yang relevan, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini diuraikan tentang media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, pengertian media *fun thinkers book*, karakteristik media *fun thinkers book*, langkah-langkah menggunakan media *fun thinkers book*, pengertian kemampuan berpikir kritis, tujuan dan manfaat berpikir kritis, karakteristik kemampuan berpikir kritis, indikator kemampuan berpikir kritis, langkah-langkah kemampuan berpikir kritis, serta teori tentang pengembangan model.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang di kembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba produk, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil penelitian pengembangan, kajian produk akhir.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi simpulan dan rekomendasi.

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* dalam materi pekerjaanku ini menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 tahap yaitu:
 - a. Analisis, berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, produk yang dibutuhkan peserta didik adalah media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan kemampuan berpikir dengan media yang menarik.
 - b. Desain, dalam tahap ini peneliti menggunakan aplikasi *canva* untuk membuat desain produk.
 - c. Pengembangan, dalam tahap ini dilakukan pembuatan produk yang di validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk dilakukan perbaikan produk untuk memperoleh produk akhir yang baik.
 - d. Implementasi, implementasi ini dilakukan untuk uji coba skala kecil di SD Negeri 1 Mulyosari dan skala besar di SD Negeri 2 Mulyosari.
 - e. Evaluasi, setelah melakukan perbaikan pada validasi setiap ahli dan menguji pada skala kecil dan skala besar peneliti tidak melakukan revisi sehingga media *fun thinkers book* dapat digunakan oleh peserta didik kelas III.
2. Hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam materi pekerjaanku di kelas III dengan perolehan skor rata-rata 89% oleh ahli materi dengan kriteria “sangat layak”, ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 90% dengan kriteria “sangat layak”, dan ahli media memperoleh skor rata-rata 88% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian yang dilakukan oleh pendidik 1 memperoleh skor rata-rata 89% dengan kriteria “sangat layak, sedangkan penilaian oleh pendidik 2 memperoleh skor rata-rata 94% dengan kriteria “sangat layak”.
3. Media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL), berdasarkan respon uji coba skala kecil memperoleh skor rata-rata 89% dari 21 peserta didik dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan pada uji coba skala besar dengan anggota

46 peserta didik memperoleh skor rata-rata 91% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan skor yang diperoleh, maka media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) ini dikategorikan layak untuk digunakan khususnya pada kelas III SD/MI.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Saran bagi pendidik

Proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media yang inovatif, bervariasi, menarik, dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang peneliti kembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif digunakan dalam proses belajar.

2. Saran bagi peserta didik

Media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang peneliti kembangkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca serta kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar karena menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

3. Saran bagi peneliti selanjutnya

Media *fun thinkers book* berbasis model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang peneliti kembangkan diharapkan dapat menjadi referensi serta dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi terutama dalam materi yang berbeda agar menambah wawasan bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alpian, Yayan, and Sri Wulan A. "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia." *Jurnal Buana Pengabdian* Vol. 1 No. (2019): 66–68.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2019.
- Dewi, Ni Luh Wayan Rata, Ni Ketut Suarni, and I Gusti Ayu Tri Agustiana. "Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37939>.
- Fahrurrozi, Muh, and Mohzana. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. NTB: Universitas Hamzanwandi, 2020.
- Gandama, Apiek, and Shindy Atikah Rezeki Nst. "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai." *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* 18 (2020): 58–66.
- Hadi, Khairil. "Pengembangan Model Problem Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X." *BIONatural* 4, no. 2 (2017): 42–52.
- Hakky, Muhammad Khalid, Rasyid Hardi Wirasasmita, and Muhammad Zamroni Uska. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi." *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* 2, no. 1 (2018): 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>.
- Hamid, Mustofa Abi. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Harefa, Noveri Amal Jaya, and Eti Hayati. *Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Dan Teknologi Informasi*. Banten: Unpam Press, 2021.
- Hasan, Muhammad, and Dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup, 2021.
- Hidayah, Nurul, and Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Hidayah, Nurul, Rifky Khumairo Ulva. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1 (2017). h. 36.

- Hidayah, Rusly, Fauziatul Fajaroh, and Romita Erika Narestifuri. "Pengembangan Model Pembelajaran Collaborative Problem Based Learning Pada Pembelajaran Kimia Di Perguruan Tinggi." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021): 503–20. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1016>.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Inanna. "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2018): 27–33.
- Kibtiah, Mariatul, Nana Hendrapipta, and Encep Andriana. "Developing Fun Thinkers Book Learning Media on the Topic of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V of Elementary School." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 4 (2021): 829. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8144>.
- Kurniawan, Asep. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Laili, Alik Mustafidal, and Eries Norma Yusmita. "Pengembangan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Pendidikan Sains SD." *Jurnal Inventa* Vol. II No (2018).
- Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.
- Megawati, Ni Ketut Suari. "Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A." *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian* 1, no. 1 (2021): 164–71. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/130>.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV. Jejak, 2021.
- Nyihana, Ermaniatu. *Metode PjBL (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach Dalam Berpikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa*. Indramayu: Penerbit Adab, 2021.

- Pakpahan, Andrew Fernando, and Dkk. *No Title*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Permatasari, Norhayati Endah, Henny Dewi Koeswati, and Dkk. "Pengembangan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Pesawat Sederhana (Probalpena) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Karanganyar 01." *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* Vol 7. No (2021). <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna%0AVol>.
- Pranyani, Ni Komang Ayu Indah. "Integrasi Soal HOTS Dengan Tema 'Indahnya Kebersamaan' Melalui Media Pembelajaran Fun Thinkers Siswa Kelas IV SD." *International Journal of Elementary Education* Vol. 5 No. (2021).
- Pribadi, Benny Agus. *Pengembangan Bahan Ajar*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2019.
- Qiftiyah, Mariatul, Yuli Yanti. "Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terintegrasikan dengan Ayat-Ayat Al-Qur'an." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 5 No. 2 (2018): 276.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rosnata, Ni Putu Feby Mulia Buana, and Dkk. "Pembelajaran Inovatif Melalui Media Fun Thinkers Berbasis Pertanyaan Isian." *International Journal of Elementary Education* Vol. 5 No. (2021).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pres, 2018.
- Safira, Ajeng Rizki. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020.
- Sani, Ridwan Abdullah, and Dkk. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart, 2018.
- Santika, Anti, and Dkk. "Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 7, no. 4 (2020).
- Setyo, Arie Anang, Muhammad Faiturrahman, and Zakiyah Anwar. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Barcode, 2020.
- Subiyakto, Bambang. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, 2019.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sukma, Hanum Hanifa, and Nur Rizky Amalia. “Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)* 4, no. 2 (2021): 112–22. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i2.4189>.

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

Vebrianto, Rian, Reni Susanti, and Dkk. *Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Yang Efektif Di SD/MI*. Riau: DOTPLUS Publisher, 2021.

