

**MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS III DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ERSA AFIFAH

1811100082

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mendapatkan Gelar Sarjana SI dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

ERSA AFIFAH

NPM : 1811100082

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Ida Fiteriani, M.Pd

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/ 2023 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan masalah yaitu, penggunaan buku tematik sebagai bahan ajar masih terdapat kelemahan dalam isi materi yaitu materi yang disajikan terbatas, ilustrasi atau gambar dan penyajian eksperimen yang kurang jelas, kurangnya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif saat proses pembelajaran, kurang adanya media pembelajaran yang bervariasi. Pendidik dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang terbaru agar proses kegiatan belajar mengajar dapat bervariasi berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tematik kelas III SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Fun Thinkers Book*, mengetahui kelayakan media *Fun Thinkers Book*, dan mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan media *Fun Thinkers Book*.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Dick and Carry dengan desain pendekatan menurut Robert Maribe Brach yaitu ADDIE . Tahapan yang terdapat pada model ADDIE ini meliputi, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Validasi kelayakan dilakukan dengan satu ahli materi, dua ahli media, dua ahli bahasa, dan satu pendidik. Uji lapangan terdiri dari uji skala kecil di SDN 2 Branti Raya dengan 16 peserta didik dan uji skala besar di SDN Branti Raya dengan 28 peserta didik.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dengan persentase keseluruhan 92% dinyatakan mendapatkan kriteria “Sangat Layak”. Validasi ahli media dengan persentase keseluruhan 81,5% dinyatakan mendapatkan kriteria “Sangat Layak”. Validasi ahli bahasa dengan persentase keseluruhan 85,83% dan mendapatkan kriteria “Sangat Layak”. Respon pendidik dengan persentase keseluruhan 94,16% dengan kriteria sangat layak. Respon peserta didik uji skala kecil mendapatkan persentase keseluruhan 94,58% dinyatakan dengan kriteria sangat menarik dan uji skala besar mendapatkan persentase keseluruhan 88,86 dinyatakan dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian Media pembelajaran yang berupa media *Fun Thinkers Book* untuk pembelajaran tematik kelas III SD menarik dan layak digunakan.

Kata Kunci: Media Fun Thinkers Book, Pembelajaran Tematik

ABSTRACT

The background of this research is based on the problem, namely, the use of thematic books as teaching materials there are still weaknesses in the content of the material, namely the material presented is limited, the illustrations or pictures and the presentation of experiments are unclear, the lack of learning media that can make students active during the learning process, the lack of the existence of various learning media. Educators and students need the latest learning media so that the process of teaching and learning activities can vary based on these problems. The researcher developed the Fun Thinkers Book media for thematic learning of class III SD. This study aims to develop Fun Thinkers Book media, determine the feasibility of Fun Thinkers Book media, and determine students' responses to the attractiveness of Fun Thinkers Book media.

This research method is Research and Development (R&D) with the design approach according to Robert Maribe Brach namely ADDIE. The stages contained in the ADDIE model include Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Feasibility validation was carried out with one material expert, two media experts, two linguists and one educator. The field test consisted of a small-scale test at SDN 2 Branti Raya with 16 students and a large-scale test at SDN Branti Raya with 28 students.

The results of the validation test conducted by material experts with an overall percentage of 92% were stated to get the "Very Eligible" criteria. Media expert validation with an overall percentage of 81.5% was stated to get the "Very Eligible" criteria. Linguist validation with an overall percentage of 85.83% and getting the "Very Eligible" criteria. Educator's response with an overall percentage of 94.16% with very decent criteria. The response of the small-scale test students to get an overall percentage of 94.58% was stated with very interesting criteria and the large-scale test got an overall percentage of 88.86 stated with very interesting criteria. Thus the learning media in the form of Fun Thinkers Book media for class III SD thematic learning is interesting and appropriate to use.

Keywords: Media Fun Thinkers Book, Thematic Learning



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ersaf Afifah

NPM : 1811100082

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI SEKOLAH DASAR”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 7 Febuari 2023

Penulis,



Ersaf Afifah

NPM. 1811100082



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

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book*
 Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di
 Sekolah Dasar
Nama : Ersya Afifah
NPM : 1811100082
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
 Munaqsyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Ida Fiteriani, M.Pd
 NIP. 198206242011012004

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
 NIP. -

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
 NIP. 196810201989122001



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

Alamat: Jl. Let. H: Endro Suratmin I, Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 7032891

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Sekolah Dasar Oleh: Ersya Afifah, NPM: 1811100082, Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: Senin, 05 Juni 2023 pukul 10.00 -12.00 WIB.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Nanang Supriadi, M.Sc. (.....)

Sekretaris : Ayu Reza Ningrum, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Syofnidah Ifrianti, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I: Ida Fiteriani, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II: Anton Trihasnanto, M.Pd (.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd
NPM: 96498281988032002**

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ٥ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ٦ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ٧ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَب ٨

Artinya: “*Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.*” (Q.S Al-Insyirah [94] 1-8)¹



¹Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Al-Insyira*, (Bandung: Diponegoro, 2017), Hlm 94.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, sujud syukur atas semua berkah dan anugrah Allah SWT, atas restu-Nya hamba sampai berada dititik ini. Atas kasih sayang-Nya telah Engkau berikan kepadaku kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalwat dan salam tak lupa disanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya kelak diyaumul akhir aamiin. Syukur kuucapkan kepada Allah SWT sebab Engkau telah hadirkan kepadaku orang- orang yang luar biasa dengan kasih sayang dan kebbaikannya berada disekelilingku. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang- orang luar biasa yang berada dihidup saya:

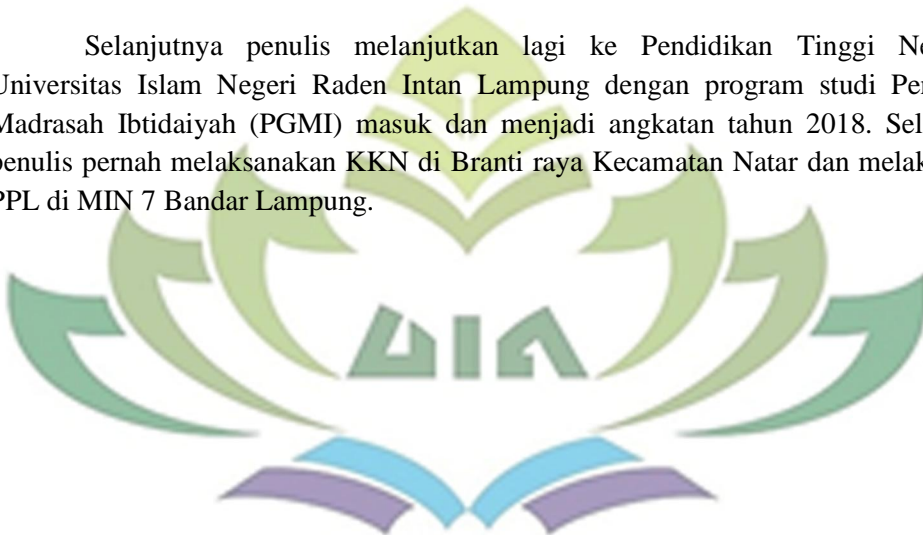
1. Teruntuk kedua orangua ku yaitu bapak Sarjono dan ibu Erna Purwati Ningsih yang sangat Ersaintai dan sayangi. Terimakasih atas segala kasih sayang yang tidak terhingga. Terimakasih atas segala kerja keras dan usahanya untuk memberikan pendidikan sampai jenjang sarjana, yang telah membersarkan serta membimbing Ersasampai saat ini dan senantiaya mendoakaan dengan penuh kasih sayang.
2. Teruntuk adikku Muhamad Irsyad Febiano serta keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepadaku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, dimana penulis menuntut ilmu serta pengalaman terbaik dalam hidup.

RIWAYAT HIDUP

Ersa Afifah dilahirkan di Branti raya pada 11 Agustus 2000 yang merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Sarjono dan Ibu Erna Purwati Ningsih. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK Al Huda Branti Raya dan lulus pada tahun 2006.

Kemudian melanjutkan pendidikan ke SD Negeri 2 Branti Raya dan lulus pada tahun 2012, Melanjutkan Pendidikan lagi ke SMP Negeri 3 Natar dan aktif dalam sebuah organisasi sekolah yaitu Pramuka, kemudian lulus dan mendapatkan ijazah pada tahun 2015, dan melanjutkan sekolah ke SMA Swadhipa Natar dan aktif pada organisasi sekolah yaitu Paskibraka kemudian lulus dan mendapat ijazah pada tahun 2018.

Selanjutnya penulis melanjutkan lagi ke Pendidikan Tinggi Negeri di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan program studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) masuk dan menjadi angkatan tahun 2018. Selanjutnya penulis pernah melaksanakan KKN di Branti raya Kecamatan Natar dan melaksanakan PPL di MIN 7 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillahirobbil'alamin, tiada hal yang pantas selain bersyukur kehadirat Allah SWT. Sebagai ungkapan rasa syukur atas karunia dan Nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita, shalawat beriring salam taklupa kita panjatkan kepada Nabi kita Muhammad SAW. Syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI SEKOLAH DASAR" sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan KePendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung.
3. Bapak Deri Firmansyah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
4. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku Pembimbing Akademik I dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku Pembimbing Akademik II yang telah bersedia meluangkan waktu memberi saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memebrikan ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan sampai selesai.
6. Bapak Dr. H. Achmad Sarbanun, M. Pd.I, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Branti Raya dan Ibu Salimah, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Branti Raya, yang telah membantu san memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan.
7. Dosen validator yaitu, ibu Nurul Hidayah, M.Pd, Bapak Yudesta Erfayliana, M.Pd, Bapak M. M Muchsin Afriadi, M.Pd, Miss Era Octaviona, M.Pd, Ibu Fitri Angraini, M.Pd, yang telah memberikan penilaian serta saran dan masukan terhadap produk yang sudah saya buat.

8. Kepada orang tuaku bapak Sarjono dan Ibu Erna Purwati Ningsih tercinta yang sudah membesarkan serta menyayangi dengan sepenuh hati dan adikku Muhamad Irsyad Febiano serta keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepadaku.
9. Teman-teman angkatan 2018 Khusus Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) kelas A yang telah memberikan motivasi serta kenangan indah selama menempuh pendidikan penulis di UIN Raden Intan Lampung.
10. Achmad Anwar yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam proses penulisan skripsi ini serta menjadi tempat untuk berkeluh kesah.
11. Kakak sepupuku Dessy Saputri yang telah membantu memberikan motivasi, support, dan arahan dalam penelitian ini. Sahabatku Widya Chandra, Indah Adela Anas, Niti Rahmawati, Ririn Eka Putri, Widya Anggraini, Diah Wulandari yang selalu mendukung dan memberikan semangat, doa serta dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
12. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan guna menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga penyusunan skripsi ini memberikan sumbangsih yang dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Semoga skripsi ini akan bermanfaat bagi kita semua. Amiin.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGHANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang	2
C. Identifikasi Masalah	9
D. Batasan Masalah	9
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Konsep Pengembangan Model	13
B. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	16
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	18
5. Karakteristik Media	20
C. Media <i>Fun Thinkers Book</i>	21
1. Pengertian Media <i>Fun Thinkers Book</i>	21
2. Penggunaan media <i>Fun Thinkers Book</i>	21
3. Sistematika Media <i>Fun Thinkers Book</i>	22
4. Karakteristik Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i>	22
5. Manfaat media <i>Fun Thinkers Book</i>	23
6. Kelebihan dan kekurangan media <i>Fun Thinkers Book</i>	23
D. Pembelajaran Tematik.....	24
1. Pengertian pembelajaran tematik.....	24
2. Tujuan Pembelajaran tematik.....	24
3. Karakteristik pembelajaran tematik	25
4. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran tematik	26
E. Tema 4 Kewajiban dan Hakku.....	27
F. Penelitian Yang Relevan	27
G. Kerangka Berfikir	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	33
B. Desain Penelitian Pengembangan.....	33
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	34
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	35
2. Desain (<i>Design</i>).....	35
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	36
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	36
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	36
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	37
F. Instrument Penelitian.....	37
1. Wawancara	37
2. Dokumentasi.....	37

3. Angket.....	38
G. Uji-Coba Pruduk	40
H. Teknik Analisi Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN	44
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	44
1. Analisis (<i>Analiysis</i>).....	44
2. Desain (<i>Design</i>)	46
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	53
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	66
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	71
B. Pembahasan	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Kesimpulan	76
D. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sistematika Penulisan	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pensekoran Validasi	41
Tabel 3.6 Kriteria Pensekoran	42
Tabel 3.7 Kriteria Pensekoran Angket.....	43
Tabel 3.8 Kriteria Uji Kemenarikan Angket.....	43
Tabel 4.1 Penilaian Validasi Materi Tahap 1.....	56
Tabel 4.2 Penilaian Validasi Materi Tahap 2.....	57
Tabel 4.3 Masukan dan Saran Validator Ahli Materi	58
Tabel 4.4 Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 1	59
Tabel 4.5 Penilaian Validasi Ahli Media Tahap 2	60
Tabel 4.6 Masukan dan Saran Validator Ahli Media.....	62
Tabel 4.7 Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 1.....	63
Tabel 4.8 Penilaian Validasi Ahli Bahasa Tahap 2.....	63
Tabel 4.9 Masukan dan Saran Validator Ahli Bahasa	65
Tabel 4.10 Uji Coba Respon Pendidik	67
Tabel 4.11 Hasil Respon Peserta Didik Skala Kecil	67
Tabel 4.12 Hasil Respon Peserta Didik Skala Besar.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	31
Gambar 3.1 Langkah Metode ADDIE.....	35
Gambar 4.1 tampilan materi dan penyajian eksperimen pada buku tematik	Error!
Bookmark not defined.	
Gambar 4.2 Cover Depan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Cover Belakang	53
Gambar 4.4 Desain Literasi	54
Gambar 4.5 Desain Bingkai Kotak	55
Gambar 4.6 Desain Balok Angka Tampilan Sisi Depan	55
Gambar 4.7 Desain Balok Angka Tampilan Sisi Belakang	55
Gambar 4.8 Diagram Ahli Materi.....	58
Gambar 4.9 Diagram Ahli Media	61
Gambar 4.10 Diagram Ahli Bahasa.....	64
Gambar 4.11 Hasil Perbandingan Uji Coba Skala Kecil dan Uji Coba Skala Besar	70



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

Lampiran 1 Surat Izin Pra-Penelitian	81
Lampiran 2 Surat balasan melaksanakan Pra-penelitian.....	84
Lampiran 3 Surat izin penelitian	86
Lampiran 4 Surat izin peneliti	88
Lampiran 5 Nota dinas	90

LAMPIRAN B

Lampiran 6 Berita Acara Validator	92
Lampiran 7 Surat tugas validasi ahli materi	93
Lampiran 8 Lembar penilaian ahli materi.....	94
Lampiran 9 Surat tugas validasi ahli media	98
Lampiran 10 Lembar penilaian ahli media	100
Lampiran 11 Surat tugas validasi ahli bahasa	106
Lampiran 12 Lembar penilaian ahli bahasa.....	107
Lampiran 13 Lembar penilaian pendidik.....	111
Lampiran 14 Lembar penilaian respon peserta didik Sekala kecil	115
Lampiran 15 Lembar penilaian respon peserta didik Sekala besar	118

LAMPIRAN C

Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Vakidasi ahli Materi	122
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Vakidasi ahli Media	123
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Vakidasi ahli Bahasa	124
Lampiran 19 Rekapitulasi Uji Coba Pendidik	125
Lampiran 20 Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil	126
Lampiran 21 Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar.....	127
Lampiran 22 Dokumentasi	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Penegasan judul penting karena untuk menghindari akan terjadinya kesalah pahaman dalam mengartikan makna judul skripsi, maka pada bagian penegasan judul akan diuraikan secara rinci. Adapun judul skripsi yang dimaksud ialah PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI SEKOLAH DASAR. Beberapa uraian pengertian istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan salah satu bentuk proses dalam mendesain pembelajaran secara logis serta melakukan pengembangan yang sebagaimana dalam melakukan pengembangan tersebut menghasilkan sebuah produk baru dan produk baru tersebut telah dilakukan pengujian kepada ahlinya sehingga menghasilkan produk yang layak untuk dipergunakan.² Pengembangan produk menurut Assauri adalah suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan dalam menghadapi kemungkinan perubahan suatu produk ke produk yang lebih baik lagi, sehingga dapat memberikan daya guna maupun daya pemuas yang lebih besar. Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk yakni perubahan suatu produk ke arah yang lebih baik lagi, guna memberikan manfaat yang lebih banyak, dengan begitu dapat mempengaruhi daya pejualan.³

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memuat materi atau informasi yang dapat dijadikan penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu benda, alat, atau lingkungan yang memuat sebuah informasi yang dijadikan sebagai sebuah pembelajaran, baik untuk siswa maupun untuk gurunya sendiri. Media pembelajaran juga dapat menjadi penunjang keberhasilan belajar mengajar karena mampu membuat peserta didik bernalar, berfikir kritis dan memecahkan masalah dalam belajar serta memiliki kecerdasan sosial. Pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung akan membangun pengalaman dan makna belajar yang lebih kuat. Pembelajaran bermakna yang dialami siswa dapat membangkitkan minat

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

³Holfian Daulat Tambun Seribu, Eoudia Grace Maranatha, "Pengaruh Pengembangan Produk, Kualitas Produk dan Strategi Pemasaran Terhadap Penjualan Pada PT. Astragraphia Medan," *Jurnal Manajemen* Vol.06, no. 01 (2020): 1-6, <http://ejournal.lmiimedan.net>

belajar sehingga peserta didik dapat lebih mengingat pembelajaran tersebut.⁴

3. *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* adalah salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh Grolier sejak tahun 1895 yang berpusat di Boston Amerika. Media *Fun Thinkers Book* merupakan media yang berisikan buku yang sangat cocok untuk membangun keterampilan psikologi otak kiri dan otak kanan anak, serta dikemas dengan sistem trobosan terbaru menggunakan *Match-Frame* sehingga membuat belajar menjadi menyenangkan sekaligus meningkatkan ketajaman berpikir anak usia 2 sampai 10 tahun. Media *Fun Thinkers Book* dapat digunakan dengan cara membuka lembar kerja peserta didik, kemudian peserta didik meletakkan bingkai peraga beserta balok angka di atas lembar kerja sesuai dengan posisi kotak-kotak yang ada di lembar tersebut dan diikuti dengan melihat petunjuk yang tertera dibagian atas buku.⁵

B. Latar Belakang

Kualitas pendidikan sudah menjadi suatu proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan potensi kemampuan dirinya dari segala aspek yang mencakup agama, sosial, emosional, sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi. Pendidikan dijenjang usia dini memberikan pengalaman belajar awal yang tidak akan pernah tergantikan oleh pengalaman-pengalaman berikutnya. Pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi perkembangan secara optimal dan menyeluruh sehingga peserta didik menguasai sejumlah pengetahuan dan ketrampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya, serta memiliki motivasi dan sikap belajar yang positif.⁶

Melalui pendidikan manusia menjadi insan yang cerdas serta berakhlak mulia sehingga mampu memberikan kontribusi positif terhadap dirinya sendiri, orang lain, maupun agama serta bangsa dan negaranya. Sebagaimana firman Allah SWT., Q. S. Al-Mujadillah ayat 11 yang berbunyi :

⁴Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlio, Yerry Soepriyanto, "Pengembangan Media POP-UP BOOK untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo," *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 01, no. 03 (2018): 221-228, <http://journal.um.ac.id/infex.php/jktp/article/view/4551/3408>

⁵Ni Ketut Suari Megawati, "Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A," *Jurnal Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian* Vol 01, no. 01 (2021): 164-171, <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/130>

⁶Eti Nurhayati, *Psikologi Pendidikan Inovatif* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018), 3-4, <http://repository.syekhnujati.ac.id/id/eprint/3599>

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya: "Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan" (Q. S. Al-Mujadillah: 11).

Berdasarkan ayat diatas, setiap umat islam wajib menuntut ilmu dan menguasai berbagai macam ilmu pengetahuan, tentunya harus melalui proses pendidikan. Menurut undang-undang dasar No. 20 Tahun 2003 dalam Pasal 3, tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, sehat, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁷

Kualitas pembelajaran yang baik memiliki lima komponen penting yaitu tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Penggunaan media pada proses pembelajaran untuk memudahkan peserta didik memahami konsep materi dalam pembelajaran tematik dan juga membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif di dalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik.⁸

Dalam pembelajaran keaktifan peserta didik bisa dilihat dari aktivitas peserta didik untuk berfikir keras dan peserta didik yang aktif biasanya sering mengajukan pertanyaan kepada guru sehingga banyak mendapatkan informasi. Menurut Humairah dan Awaru, ketika peserta didik belajar aktif berarti peserta didik tersebut yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dalam hal ini proses pembelajaran yang dibawakan oleh seorang pendidik juga bisa menentukan aktif atau tidak siswa dalam belajar. Selain itu media pembelajaran juga menjadi faktor penting karena menurut Sardiman A.M menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisme, mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan

⁷Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti, " Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual," *Jurnal Trampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Vol. 05, no. 02 (2018): 184-197, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/trampil/article/view/3173>

⁸Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal untirta Porsiding seminar nasional pendidikan FKIP* Vol. 2 no. 1 (2019): 586-595, <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php?psnp/article/view/5665>

daya indera, penggunaan media juga dapat mengatasi sifat pasif pada peserta didik.⁹

Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar menunjukkan proses pembelajaran yang baik ialah peserta didik yang tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan. Di era digital seperti saat ini yang menjadi permasalahan adalah proses pembelajaran yang tidak efektif sehingga peserta didik akan merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik merasa proses pendidikan formal seolah-olah seperti penjara karena tidak bisa menimbulkan semangat belajar.

Apalagi sering terjadi kasus peserta didik yang tidak masuk sekolah karena malas. Oleh karena itu pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang dapat menarik semangat belajar peserta didik dengan cara menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan dapat digunakan dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik.¹⁰ Berkenaan dengan itu, pendidik sangat memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran yang akan menempatkan peserta didik sebagai subjek (pelaku) dalam belajar. Oleh karena itu berkaitan dengan surah An-Nahl ayat 43 dijelaskan:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَسِءْلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ٤٣
 Artinya: “Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”.
 (Q. S. An-Nahl: 43).

Sebagaimana ayat diatas menjelaskan bahwa guru adalah faktor utama dalam pelaksanaan pendidikan dan seorang guru menganggap kemampuan mengajar sangatlah penting. Sebelum era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi, mengajar dengan metode konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis serta kapur masih relevan digunakan. Namun, seiring perkembangan zaman dimana perkembangan pendidikan juga menjadi berkembang secara inovasi yang menghadirkan banyak model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi, maka kualitas mengajar guru juga harus disesuaikan dengan kondisi zaman dan

⁹Siti Lilis Saniah, Heni Pujiastuti, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III,” *Jurnal Sosialisasi* Vol. 08, no. 02 (2021): 76-80, <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/21960>

¹⁰Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta media, 2021), 1-5, http://books.google.co.id/books?id=IRQxEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

karakteristik mata pembelajaran yang diajarkan.¹¹ Penerapan pembelajaran yang monoton tentu menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Dengan begitu guru sebaiknya mengadakan variasi dalam mengajar agar dapat menimbulkan minat belajar peserta didik. Karenanya guru harus memiliki keterampilan mengubah situasi pembelajaran agar berbeda dari biasanya.¹² Pada kurikulum 2013 dilaksanakan pembelajaran tematik pada jenjang sekolah dasar (SD). Tema yang dibuat dapat memuat beberapa materi dan kegiatan pembelajaran baik dalam mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik di Sekolah Dasar diterapkan agar peserta didik belajar secara terintegrasi sehingga dapat memberikan kebermaknaan bagi peserta didik. Tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan keunggulan pembelajaran tematik yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga materi dapat dikaitkan dengan mata pelajaran satu dengan yang lainnya, dan pembelajaran aktif, efektif serta menyenangkan.¹³

Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Belajar menggunakan media pembelajaran bisa diartikan bahwa pendidik atau guru mampu memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif membangun pemahamannya tentang pengetahuan tertentu. Dalam pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator mempersiapkan semua prangkat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang dapat mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media yang tepat dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.¹⁴ Penggunaan buku tematik sangat penting digunakan sebagai salah satu sumber belajar peserta didik. Namun adapun kekurangan dari buku tematik yaitu materi yang disajikan terbatas atau tidak memperoleh materi secara rinci, evaluasi

¹¹Wardah Hanafie, Abdul Halik, Andi Besse, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Quipper School Di Sekolah* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019) h. 20, <http://repository.iainpare.ac.id/1290/>

¹²Syofnidah Ifrianti, *Teori dan Praktek Microteaching* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2021), h. 29.

¹³Beti Istanti Suwandayani, "Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 di SD Negeri Kauman 1 Malang," *ELSE (Elementary School Education Journal)* Vol. 02, no. 01 (2018): 78-88, <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1214>

¹⁴Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Misykat* Vol 03, no. 01 (2018): 171-187, http://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=teni+nurrita&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DLodvfbjmhUsJ

yang disajikan sangat terbatas yakni hanya satu kali evaluasi yang diletakan di sesi belakang buku.¹⁵

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SD 2 Branti Raya, kecamatan Natar pada tanggal 13 Desember 2021 yaitu dengan ibu NF. Selaku wali kelas III-C menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dilakukan setiap hari namun terbagi menjadi dua sesi, yaitu sesi A dan sesi B agar tidak terlalu berkrumun. Setiap pembelajaran berlangsung media yang dipakai buku tematik dan papan tulis namun sering juga menggunakan benda-benda yang ada disekitar. LCD juga tidak jarang dipakai karena ketersediaanya yang terbatas. Menurut beliau penggunaan buku tematik sebagai bahan ajar masih terdapat kelemahan dalam isi materi, ilustrasi/gambar dan penyajian soal literasi yang kurang jelas, hal ini membuat peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi terdapat peserta didik yang masih kurang dalam membaca sehingga memang dibutuhkan media penunjang untuk memotivasi atau mengaktifkan peserta didik pada proses pembelajaran. Hasil pencapaian peserta didik terbilang kurang mencapai rata-rata karena kurangnya media pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan saat pembelajaran. Sebelumnya belum pernah memakai media *Fun Thinkers Book* dalam pembelajaran tematik, penggunaan media yang bervariasi sangat dibutuhkan karena lamanya belajar daring membuat peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran.¹⁶

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN 1 Branti Raya yaitu dengan ibu MA wali kelas III-A, mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan yaitu media cetak seperti buku tematik atau buku kemendikbud. Proses pembelajaran yang dilakukan juga menggunakan metode ceramah. Beliau juga mengatakan sangat jarang menggunakan media selain buku saat proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh pihak sekolah. Sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Peneliti juga melakukan observasi dan masih terdapat siswa yang kurang fokus dalam mengerjakan soal literasi. Adapun siswa yang ketika diberi soal literasi tidak langsung dikerjakan, ada juga siswa yang hanya diam saja atau bahkan mengganggu temannya. Hal ini bisa dikatakan bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam mengerjakan soal literasi. Oleh karena itu memang sangat dibutuhkan terobosan baru untuk menciptakan media yang bervariasi untuk mengembalikan minat belajar peserta didik.¹⁷

¹⁵Viona Amelia, Hidayah Nur Wahid, "Analisis Buku Ajar Tematik Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Untuk Kelas III SD/MI Semester 1" (Universitas Muhammadiyah Sidoharjo, 2020), 7, <http://eprints.umsida.id>

¹⁶Wawancara dengan Guru Kelas III-C, Nur Fauziah Sekolah Dasar Negeri 2 Branti Raya, 13 September 2021.

¹⁷Wawancara dengan Guru Kelas III, Marlina Sekolah Dasar Negeri 1 Branti Raya, 2 September 2022.

Sesuai kurikulum 2013 terdapat 5 komponen penting dalam pembelajaran, yaitu materi, metode atau model, strategi pembelajaran, media pembelajaran, serta penilaian. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran tematik memerlukan penggunaan media agar menarik minat siswa untuk mengalami dan aktif menemukan sendiri dari makna materi yang diajarkan. Namun, pada kenyataannya penggunaan media dalam pembelajaran tematik masih jarang ditemukan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran tematik di sekolah dasar memiliki kualitas yang masih rendah. Upaya yang dapat dilakukan untuk melakukan permasalahan tersebut adalah mengembangkan suatu media pembelajaran menyenangkan yang terdapat materi dengan konkret serta dapat memberikan literasi kepada siswa dalam pembelajaran. Pengembangan media yang dapat meningkatkan pembelajaran lebih bermakna dan memotivasi peserta didik serta mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu media *Fun Thinkera Book*.¹⁸

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan meningkatkan daya berpikir kritis siswa. Keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan atau diperkuat melalui proses pembelajaran artinya di samping pembelajaran mengembangkan kemampuan kognitif untuk suatu mata pelajaran tertentu, pembelajaran juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Tidak semua proses pembelajaran secara otomatis akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik hanya proses pembelajaran yang mendorong diskusi dan banyak memberikan kesempatan berpendapat, menggunakan gagasan-gagasan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan gagasan-gagasan dalam tulisan, mendorong kerja sama dalam mengkaji dan menemukan pengetahuan, mengembangkan tanggung jawab, refleksi diri dan kesadaran sosial politik yang akan mengembangkan berpikir kritis peserta didik.

Menurut Screven dan Paul serta Angelo memandang berpikir kritis sebagai proses disiplin cerdas dari konseptualisasi, penerapan, analisis, sistensi dan evaluasi aktif dan berketerampilan yang dikumpulkan dari hasil observasi, pengalaman, refleksi, penalaran atau komunikasi sebagai sebuah panutan menuju kepercayaan dan aksi. Berpikir kritis salah satu proses berpikir tingkat tinggi yang dapat digunakan dapat pembentukan sistem konseptual peserta didik. Selain itu berpikir kritis siswa dapat dikembangkan melalui pembelajaran pengalaman bermakna. Pengalaman bermakna yang dimaksud dapat berupa kesempatan berpendapat secara lisan maupun tulisan seperti seorang ilmuwan, kesempatan bermakna tersebut dapat berupa diskusi yang muncul dari

¹⁸Ni Luh Wayan Rata Dewi, Ni Ketut Suarni, I Gusti Ayu Tri Agustina, "Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup," *Jurnal Padagogi Dan Pembelajaran* Vol. 04, no. 02 (2021): 233-242, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/37939>

pertanyaan-pertanyaan divergen atau masalah tidak terstruktur (*ill-structured problem*) serta kegiatan pratikum yang menuntut pengamatan terhadap gejala atau fenomena yang akan menantang kemampuan berpikir peserta didik.¹⁹ Berpikir kritis juga dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuannya dalam memahami materi yang dipelajari, memilih dan memilah informasi dengan baik, mengemukakan pendapat atau alasan, serta dapat memecahkan masalah. Selain itu berpikir kritis juga dapat melatih peserta didik untuk berpikir logis dan tidak menerima sesuatu dengan mudah seperti yang telah diketahui bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut perubahan pola dari *teaching centered learning* (TCL) ke arah *student centered learning* (SCL), sehingga dengan adanya perubahan pola tersebut dibutuhkan suatu bahan ajar yang dapat menumbuhkan respon positif peserta didik. Media merupakan salah satu faktor penunjang kesuksesan sebuah pembelajaran dan berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta mengurangi sikap pasif peserta didik.²⁰

Fun Thinkers Book merupakan seperangkat media pembelajaran yang mempunyai konsep belajar sambil bermain. *Fun Thinkers Book* adalah sebuah media pembelajaran yang terdiri dari buku, bingkai kotak-kotak serta balok angka yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar agar lebih menyenangkan. Kelebihan *Fun Thinkers Book* menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna dengan cara mengajak langsung peserta didik untuk bermain sambil belajar dan dapat meningkatkan berpikir kritis peserta didik serta kerja sama dalam kelompok.

Cara menggunakan media *Fun Thinkers Book* dengan cara memindahkan balok angka dari sisi bagian sebelah kiri yang memuat soal, ke sisi bagian sebelah kanan yang memuat jawaban. Media *Fun Thinkers Book* juga dapat digunakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam mencocokkan balok angka soal dengan balok angka jawaban dan dapat menambah pengalaman belajar siswa. Setelah siswa selesai mencocokkan balok angka soal dengan balok jawaban maka siswa dapat secara langsung mengoreksi hasil pekerjaannya dengan melihat kunci jawaban yang dikemas dalam sebuah pola warna yang berada di pojok kanan buku. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* akan membantu menciptakan suasana belajar mengajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media *Fun Thinkers Book* terdiri dari buku yang berisi materi dan soal serta terdapat bingkai kotak-kotak

¹⁹ Handika Saputra, "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis," *Perpustakaan IAI Agus Salim* Vol. 02, no. 01 (2020): 1-7, <https://osf.io/v7g2k/download>

²⁰ Supeno, S Bektiarso, A Munawaroh1, "Pengembangan *Pocketbook* berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMA," *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* Vol. 02, no.01 (2018): 76-83, <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/67>

atau match frame, bingkai kotak-kotak ini bertujuan untuk menjawab soal literasi yang terdapat di buku tersebut. Bingkai peraga yang berbentuk kotak akan diisi dengan balok angka 1-9 dan terdapat warna dibelakang balok tersebut guna untuk mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban yang berada di atas buku. Buku ini didesain dengan semenarik mungkin dengan warna, gambar, dan cara penggunaannya yang tidak biasa, yaitu menjawab pertanyaan seperti quis dengan memindahkan balok atau kotak-kotak persegi ke jawaban yang benar dan tidak dengan cara menuliskannya.²¹

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil analisis kebutuhan yang terdapat di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan hal tersebut dengan “Pengembangan Media *Fun Thinkers Book* pada Pembelajaran Tematik kelas III di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan agar peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh dalam proses pembelajaran, dan juga mengembangkan media yang inovatif, memotivasi belajar dan menyenangkan. Peneliti menganggap bahwa dengan mengembangkan media *Fun Thinkers Book* meminimalisir masalah yang terdapat di SDN 2 Branti Raya dan SDN 1 Branti Raya, dengan memberikan soal literasi atau evaluasi yang terdapat di media *Fun Thinkers Book* yang bersifat menyenangkan. Terlebih lagi disekolah tersebut belum terdapat pengembangan media *Fun Thinkers Book*, hanya mengandalkan buku tematik untuk menunjang proses pembelajaran sehingga diharapkan media *Fun Thinkers Book* menjadi inovasi baru bagi sekolah tersebut.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka didapatkan masalah yang diidentifikasi, antara lain:

1. Media yang digunakan kurang bervariasi.
2. Kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran tematik sebagai pendukung pembelajaran tematik.
3. Kurangnya media pembelajaran menimbulkan kejenuhan saat pembelajaran.
4. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penelitian ini dibatasi pada pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada pembelajaran tematik kelas III di Sekolah Dasar, serta dalam pengembangan media ini peneliti membatasi

²¹Anti Santika Anjarani, Ahmad Mulyadiprana, dan Resa Respati, “Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 07, no. 04 (2020): 100-111, <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/26466>

hanya pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam judul penelitian merumuskan masalah yakni:

1. Bagaimana pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2?
2. Bagaimana kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang didapatkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan penelitian adalah untuk:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *Fun Thinkers Book* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Fun Thinkers Book* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *Fun Thinkers Book* pada Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2

G. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap memberikan dampak manfaat bagi:

1. Peserta Didik
Melalui media *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan suasana yang lebih menyenangkan sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru
Bisa menjadi referensi bagi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan juga efektif bagi peserta didik, yaitu media *Fun Thinkers Book*

3. Bagi peneliti
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif
4. Bagi sekolah
Media *Fun Thinkers Book* sebagai referensi perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan inovasi baru dalam pembelajaran

H. Sistematika Penulisan

Bab I	Pendahuluan Penegasan Judul Latar Belakang Identifikasi Masalah Batasan Masalah Rumusan Masalah Tujuan Penelitian Manfaat Penelitian Sistematika Penulisan
Bab II	Kajian Pustaka Konsep Pengembangan Model Media Pembelajaran Media Fun Thinkers Book Pembelajaran Tematik Tema 4 Kewajiban dan Hakku Penelitian Yang Relevan Kerangka Berfikir
Bab III	Metode Penelitian Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan Desain Penelitian Pengembangan Prosedur Penelitian Pengembangan Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan Instrument Penelitian Uji Coba Produk Teknik Analisis Data
Bab IV	Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan Pembahasan
Bab V	Kesimpulan dan Saran Kesimpulan Saran
Daftar Pustaka	
Lampiran	

Tabel 1.1 Sistematika Penulisan

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Model

Metode penelitian dan pengembangan atau yang disebut dengan *Research And Development* adalah metode penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk. Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti ialah model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE adalah pengembangan model ADDIE mempunyai lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur dengan sistematis yang artinya pengurutan lima komponen tersebut tidak boleh disusun secara acak. Sifatnya yang terstruktur maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.²²

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Bahasa latin “medium/medius” berasal dari kata media yang berarti perantara atau pengantar. Media dapat diartikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Proses penyaluran informasi tersebut tentunya harus melalui proses komunikasi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak mutlak harus diadakan oleh pendidik. Ini berarti jika pendidik dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran pun tidak dikatakan gagal, karena yang utama dalam proses pembelajaran merupakan anak dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Namun pada dasarnya penggunaan media mampu meningkatkan motivasi, daya pikir dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebagai sarana prasarana dalam proses pembelajaran dan segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik yang berusia 7 sampai 12 tahun masih pada tahap operasional konkret, mereka belum dapat melakukan abstraksi, dan mereka masih akrab dengan pengalaman konkret. Atas dasar ini, pemanfaatan media mampu membuat pemahaman peserta didik semakin baik.²³

²²Rindiana Putri Riani, Choirul Huda, Khusnul Fajriyah, ” Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan,” *Jurnal Sinektik* Vol 02, no.02 (2019): 173-184, <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/3330/2809>

²³Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019) h. 71-72

Perkembangan media pembelajaran memiliki sejarah yang panjang dan perkembangannya dipengaruhi oleh perkembangan ekonomi, sosial, globalisasi, dan teknologi. Menurut Haryadi dan Widodo, media pembelajaran adalah sarana pembelajaran, baik yang bersifat tradisional maupun modern. Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran telah dipengaruhi oleh perkembangan percetakan, teknologi fotografi, telepon, sinematografi, dan gramofon. Sementara penggunaan media audio dalam pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi radio dan audio. Adapun perkembangan multimedia dipengaruhi oleh perkembangan teknologi televisi, surat kabar, digital, teknologi computer, dan internet.

Menurut Kustandi dan Stijpto media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sebagai contohnya, meja adalah sebuah sarana pembelajaran, namun saat meja digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Begitu juga dengan benda-benda asli dan benda-benda rancangan yang dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Salah satu alasan rasional mengapa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran adalah karena media pembelajaran dapat digunakan untuk mengaktifkan berbagai jenis alat indera peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Moreira, media pembelajaran adalah instrument yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret. Menurut Mashuri, media pembelajaran ialah sesuatu yang menyalurkan materi pembelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga didukung oleh teori kognitif Bruner. Menurut Bruner, tingkat modus belajar dimulai dari pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman melalui gambar (*iconic*), dan menuju pada pengalaman abstrak (*symbolic*). Dalam hal ini pendidik dapat menggunakan benda nyata untuk memberikan siswa pengalaman langsung (*enactive*), selanjutnya pendidik dapat menggunakan media gambar atau benda manipulatif untuk memberikan pengalaman melalui gambar (*iconic*) dan pendidik dapat menggunakan buku cetak atau simbol-simbol rumus untuk memberikan pengalaman abstrak (*symbolic*). Berdasarkan teori tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi mutu pembelajaran.²⁴

²⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatwa Publishing, 2020), 1-11.

Komunikasi sangat berperan penting dalam pembelajaran. Agar komunikasi anatar pendidik dan peserta didik berjalan dengan baik, maka pendidik perlu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya sekedar mengomunikasikan pendidik dengan peserta didik melainkan bagian yang integral dan saling mempunyai keterkaitan antara komponen satu dengan yang lainnya. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran memberikan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran karena peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungan belajarnya. Guru sebagai pengirim informasi mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik begitu juga dengan peserta didik yang mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antar keduanya berjalan dengan lancar.

Musfiqon mengatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Menurut Azikiwe media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera, penglihatan, pendengaran, peraba, pengecepan, dan penciuman pada saat menyampaikan pembelajaran. Sedangkan menurut Latuheru mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, bahan dan metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi edukatif antar guru dan siswa dapat berlangsung dengan tepat dan berguna. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, atau segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru dan penerima informasi (peserta didik) bertujuan untuk memotivasi serta mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Adapun lima komponen dalam pengertian media pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai sumber belajar
- b. Sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran
- c. Sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna
- d. Sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill
- e. Sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar

Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran tersebut. Sehingga media pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang dalam proses pembelajaran.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Belajar adalah proses kompleks yang terjadi pada manusia disepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya sehingga pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Salah satu pertanda seseorang telah belajar merupakan adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat keterampilan dan pengetahuan atau sikap yang dimilikinya. Penerapan teknologi dalam pembelajaran mengarahkan kita pada penerapan multimedia. Multimedia merupakan penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran memiliki tiga ciri-ciri yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan poin apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu mengaplikasikannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri media ini meenggambarkan kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengabadikan sebuah peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini memungkinkan media yang dapat merekam kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Sebuah peristiwa tersebut disusun kembali dengan dikumpulkan oleh suatu media seperti: vidio, audio, fotografi, disket kompoter dan filem. Contohnya adalah proses pembuatan kacang kedelai menjadi tempe diabadikan melalui rekaman vidio. Ciri fiksatif ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam dan disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative property*)

Ciri media ini memiliki kemampuan manipulatif yaitu peristiwa yang memakan waktu sehari-hari dapat dipersingkat menjadi beberapa menit dengan fitur timelapse. Misalnya bagaimana proses terjadinya larva menjadi kepompong yang terjadi selama sehari-hari dapat dipersingkat hanya 2-3 menit saja. Selain bisa dipercepat suatu kejadian dapat pula diperlambat dengan fitur slowmotion yang dapat memperlambat gerakan vidio. Misalnya proses terjadinya es yang mencair dapat diperlambat dengan fitur slowmotion. Kemampuan media ini perlu ketelitian dalam mengedit vidio jika terdapat kesalahan dalam mengedit pada pemotongan vidio akan berbeda makna yang sebenarnya dari vidio tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau kejadian yang ditransportasikan melalui ruang. Misalnya suatu rekaman vidio atau audio yang disebarkan melalui flashdisk atau link yang bisa di akses melalui internet. Informasi yang direkam dalam format media vidio

maupun audio dapat dilihat ulang dan digunakan secara bersamaan pada suatu tempat.²⁵

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Keterkaitan metode dan media pembelajaran sangat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran, maka dari itu keduanya harus disesuaikan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Diungkapkan bahwa kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data atau informasi yang lebih menarik, menyenangkan dan terpercaya, memudahkan penafsiran dan memadatkan informasi. Sudirman dkk menyampaikan fungsi media secara umum yaitu :

- a. Memperjelas informasi yang disajikan melalui pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya, peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
- c. Meningkatkan semangat belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuan, dan mengatasi sikap siswa yang cenderung pasif.
- d. Memberikan rangsangan yang sama dapat menyampaikan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.

Media visual merupakan semua alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media visual ini mempunyai fungsi tersendiri yang dikemukakan oleh Levie dan Lentz bahwa media tersebut memiliki empat fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, media visual atau gambar dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat diamati dari tingkat antusias peserta didik ketika belajar (membaca) teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif, fungsi ini terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan meningkatkan informasi atau pesan yang tergantung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, fungsi ini terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan meningkatkannya kembali.

²⁵Muhammad hasan, *ibid*, h. 26-31.

Berdasarkan beberapa fungsi media yang sudah dipaparkan di atas menarik kesimpulan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera dan terjadinya pemahaman isi pelajaran yang lebih baik terhadap peserta didik. Selain fungsinya media juga mempunyai manfaat yang kemukakan oleh Sudjana dan Rivai yaitu media dalam proses pembelajaran mempunyai empat manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- b. Makna bahan pengajaran akan menjadi jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi karena didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan dan memahami saja tetapi juga mengamati, melakukan, memerankan serta mendemonstrasikan.²⁶

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Berbasis Manusia

Sumber belajar media berbasis manusia merupakan salah satu faktor penting dalam rencana pelajaran yang interaktif. Pelajaran interaktif yang terstruktur dengan baik tidak hanya lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan untuk percobaan mental dan pemecahan masalah yang kreatif. Pembelajaran ini jika digunakan dengan baik dapat mempertinggi hasil belajar dan pengalihan pengetahuan, pembelajaran ini juga mendorong partisipan peserta didik.

Hal-hal yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa adalah memulai pelajaran dengan memusatkan pada aplikasi isi berbagai isu yang relevan dengan kebutuhan materi dan bahan. Kemudian, menginformasikan kepada peserta didik apa yang diharapkan mereka dapat dikerjakan. Selanjutnya, memulai dengan mengajukan pertanyaan atau mengajukan masalah yang memusatkan perhatian terhadap informasi yang harus dipelajari oleh peserta didik. Pembelajaran seperti ini dapat direalisasikan dengan pembelajaran partisipatori, pembelajaran main peran, pembelajaran kuis tim, pembelajaran kooperatif, dan debat terstruktur.

b. Media Gambar Buram (Tidak Transparan)

²⁶Moh. Irmawan Jauhari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Piwulang* Vol. 01, no. 01 (2018): 68-81, <https://e-journal.staima-alhakim.ac.id/piwulang/articel/view/155/139>

Gambar buram merupakan gambar dua dimensi, gambar buram dapat dilukis/digambar, dicetak, atau difoto dengan berbagai warna atau ukuran. Gambar dapat diperbanyak dalam bentuk pamflet, atau sebagai pelengkap didalam buku. Cara ini lebih efisien karena peserta didik pada saat yang sama dapat melihat pada gambar.

c. Media Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal yaitu buku teks, jurnal, majalah, ataupun lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong. Perencanaan pembelajaran harus berupaya untuk membuat materi dengan media berbasis teks ini menjadi interaktif.

d. Media Berbasis Visual

Media visual yang contohnya seperti, gambar lukisan, foto, diagram, grafik, tabel dan bagan yang menyajikan gambar atau angka-angka yang berkaitan dengan struktur isi materi. Media berbasis visual ini sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman atau memperkuat ingatan. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan anak harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.

e. Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang memanfaatkan sinyal audio yang dikombinasikan dengan gambar diam atau gambar bergerak. Media televisi dan komputer merupakan jenis media audio visual karena proses penggunaan media yang saling membantu antara indera pendengaran dan indera penglihatan. Penggunaan media audio visual harus menampilkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua peserta didik.

f. Media Berbasis Komputer

Media komputer terdiri dari CMI (*Computer Manager Instruktion*) yang berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar yang dikenal sebagai CAI (*Computer Assisted Instruction*), pemanfaatnya meliputi penyajian informasi materi, dan latihan.²⁷

²⁷ Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Khalifah, *ibid*, h. 75-78.

5. Karakteristik Media

a. Disiarkan (Satu Arah) vs Komunikatif (Dua Arah)

Media siaran satu arah seperti ini biasanya dikendalikan oleh suatu lembaga formal tertentu untuk control kualitas atau konten. Keuntungan dari media yang disiarkan yaitu terdapat standar umum materi pembelajaran yang disampaikan kepada semua peserta didik, model penyampaian materi seperti ini digunakan di Negara yang memiliki kemampuan pengajar yang bervariasi. Misalnya media televisi, radio, media cetak, dan *situs web*. Kekurangan dari media satu arah ini ialah dibutuhkan sumber daya tambahan untuk memberikan interaksi dengan guru serta penggunaan akhir atau penerima tidak dapat mengubah pesan.

Media komunikatif adalah media yang memungkinkan interaksi antara peerta didik dan guru, antara peserta didik dan peserta didik lainnya. Contoh media komunikatif yaitu telepon, vidio;conferencing, e-mail, forum diskusi online.

b. Sinkron (Live/Langsung) vs Asinkron (Direkam Sebelumnya)

Teknologi sinkron mengharuskan semua orang yang berpartisipasi dalam komunikasi untuk berpartisipasi bersama meskipun tidak berada di tempat yang sama. Contoh teknologi sinkron ialah vidio konferensi, webinar, televisi, atau radio. Anda harus menyimak pada waktu yang bermasaan pada saat siaran langsung dilaksanakan.

Teknologi asinkron memungkinkan peserta untuk mengakses informasi atau berkomunikasi pada waktu yang beragam disesuaikan dengan waktu yang dimiliki peseerta didik. Contohnya yaitu buku, DVD, video YouTobe, ceramah yang direkam melalui ceramah dan tersedia untuk streaming sesuai permintaan, dan forum diskusi online.

c. Media Tunggal vs Media Kaya (Multimedia)

Pertimbangan yang perlu diperhatikan pada penggunaan media sederhana ataupun media kaya (multimedia) adalah bagaimana media tersebut mampu menyampaikan materi kepada peserta didik. Secara umum lebih baik menggunakan media sederhana dulu dalam menyampaikan materi. Namun jika media sederhana kurang mampu mengakmindasi dalam menyampaikan materi maka menggunakan media yang lebih kompleks atau lebih kaya (multimedia) untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara memadai akan menjadi lebih baik.²⁸

²⁸Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018).

C. Media *Fun Thinkers Book*

1. Pengertian Media *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran yang cocok untuk mendukung pembelajaran saintifik supaya anak bisa memahami konsep materi dalam pembelajaran merupakan media yang mengandung unsur menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Media *Fun Thinkers Book* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan rasa ingin tahu, mengasah kemampuan otak kiri dan otak kanan dan perkembangan intelektual peserta didik. Media *Fun Thinkers Book* adalah salah satu produk dari sebuah perusahaan khusus dibidang penciptaan media-media inovatif pembelajaran, yaitu Grolier yang berpusat di Boston Amerika yang berdiri sejak tahun 1895.

Media *Fun Thinkers Book* menurut Gordon merupakan seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media *Fun Thinkers Book* menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai kotak-kotak yang menciptakan kegiatan belajar menjadi menarik. Media ini berguna untuk meningkatkan kognitif pada peserta didik dan juga mengembangkan potensi kemampuan belajarnya. *Fun Thinkers Book* adalah buku yang berisikan soal-soal literasi atau soal evaluasi yang menyenangkan karena mencocokkan jawaban dari soal yang berada di sebelah kiri buku ke jawaban yang berada di kanan buku. *Fun Thinkers Book* disertai dengan papan bingkai dan ubin/balok yang terbuat dari kayu dan dikemas dalam kegiatan yang menarik.

2. Penggunaan media *Fun Thinkers Book*

- a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, sesuai jumlah peserta didik.
- b. Peserta didik diminta berbaris sesuai dengan kelompoknya.
- c. Peserta didik mengamati terlebih dahulu penjelasan dari guru tentang media *Fun Thinkers Book* di depan kelas.
- d. Masing-masing kelompok bekerja sama dan diminta bergantian memindahkan ubin/balok soal yang ada disebelah kiri ke jawaban yang ada di kanan buku.
- e. Setelah ubin/balok berhasil dipindahkan oleh peserta didik disetiap kelompok, peserta didik wajib mempersentasikan jawabanya secara bergantian.
- f. Setelah itu peserta didik diminta membalikan papan bingkai tersebut dan melihat jawaban dari ubin/balok yang berwarna warni.

- g. Peserta didik diminta memahami kunci jawaban yang berada di sebelah pojok kanan, apakah jawaban mereka benar atau tidak.²⁹

3. Sistematika Media *Fun Thinkers Book*

Berikut ini adalah sistematika media, antara lain:

- a. Pembukaan
 - 1) Cover depan
 - 2) Kata pengantar
 - 3) Daftar isi
 - 4) Kompetensi inti
 - 5) Kompetensi dasar dan indikator
 - 6) *Fun Thinkers Book*
 - 7) Tujuan pembelajaran
 - 8) Petunjuk permainan
- b. Inti
 - 1) Kegiatan pembelajaran diantaranya, uraian materi Bahasa Indonesia, PPkn, PJOK, dan soal literasi
- c. Penutup
 - 1) Daftar pustaka
 - 2) Biodata Penulis
 - 3) Cover belakang

4. Karakteristik Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* dibuat dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga media pembelajaran *Fun Thinkers Book* dibuat dengan tampilan menarik agar siswa termotivasi menggunakannya. Media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung ingin selalu bermain. Adapun karakteristik seprangkat media *Fun Thinkers Book*, sebagai berikut:

- a. Materi pembelajaran dibuat dalam bentuk kegiatan yang spesifik, berdasarkan hal tersebut maka dapat mempermudah peserta didik belajar mandiri.
- b. Konstekstual, dimana penyajian materi berkaitan terhadap tugas, suasana, lingkungan, ataupun konteks kegiatan peserta didik.
- c. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana serta komunikatif.
- d. Memiliki instrument penilaian dimana peserta didik dapat menilai secara mandiri.

²⁹Emi Sri Kurniawati, "Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarunggu Kelas VII SMPLB-B di Slbwiyata Dharma 1 Seleman," (Universitas Negeri Yogyakarta, 2017) 25-27.

5. Manfaat media *Fun Thinkers Book*

Peserta didik dibekali kemampuan belajar ketelitian, kerja sama dalam kelompok, dan konsentrasi dalam melakukan kegiatan belajar sekaligus bermain. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik yang menggunakan pendekatan saintifik dengan kegiatan belajar 5 M yaitu: mengamati, membaca, menanya, mengumpulkan, dan mengomunikasikan. Proses dalam pembelajaran menggunakan media *Fun Thinkers Book* yang dilaksanakan secara berkelompok menghasilkan peserta didik yang fokus dan aktif. Proses pembelajaran juga terlihat lebih interaktif karena peserta didik berinteraksi dan dirancang untuk menggunakan otak kanan dan otak kirinya agar dapat mendorong perkembangan intelektual peserta didik.

6. Kelebihan dan kekurangan media *Fun Thinkers Book*

a. Kelebihan

- 1) Media *Fun Thinkers Book* membuat pembelajaran lebih bervariasi.
- 2) Media *Fun Thinkers Book* menjadikan peserta didik aktif karena belajar sekaligus bermain.
- 3) Media *Fun Thinkers Book* menanamkan sikap saling berkerja sama dengan teman satu kelompoknya.
- 4) Media *Fun Thinkers Book* menjadi inovasi baru dalam membuat media pembelajaran yang memotivasi peserta didik.
- 5) Media *Fun Thinkers Book* memotivasi peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat mengerjakan soal literasi.

b. Kelemahan

- 1) Media *Fun Thinkers Book* hanya mencakup materi tema tertentu
- 2) Media *Fun Thinkers Book* tidak bisa digunakan pada saat pembelajaran online.
- 3) Media *Fun Thinkers Book* digunakan pada kelas yang memiliki materi yang sama.

c. Kebaharuan media *Fun Thinkers Book*

- 1) Media *Fun Thinkers Book* yang peneliti kembangkan memiliki materi tentang Tema 4 Kewajiban dan Hakku .
- 2) Materi tersebut terdapat di Tema 4 Kelas III SD Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2.

- 3) Terdapat 3 materi yaitu, Bahasa Indonesia, PPKn, PJOK dan masing-masing memiliki soal literasi.³⁰

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian pembelajaran tematik

Menurut Piaget pertumbuhan anak pada masa awal masuk SD belum memiliki kemampuan bergaul dengan hal-hal yang abstrak pada umumnya anak baru bisa mengerti hal yang bersifat abstrak ketika mereka duduk di kelas terakhir SD dan berkembang lebih lanjut pada SMP. Oleh sebab itu pengalaman belajar di dalam sekolah dasar diubah menjadi pembelajaran tematik yang sebelumnya kegiatan pembelajarannya di sekolah dasar dilakukan secara terpisah, misalnya Bahasa Indonesia dan Matematika 2 jam pelajaran. Saat ini kegiatan pembelajaran menjadi terintegrasi dalam satu tema, misalnya pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, Ppkn, dan Pjok digabung menjadi dalam satu tema. Pembelajaran secara terpisah dinilai kurang mengembangkan peserta didik untuk berfikir holistik dan menyulitkan mereka dalam belajar, sedangkan pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut Sutirjo dan Mamik Sri Istuti menyatakan pembelajaran tematik ialah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, ketrampilan, nilai, atau sikap pengetahuan terhadap satu pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Sedangkan menurut Sri Anitah, pembelajaran tematik adalah strategi dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik dengan melibatkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran dengan mengintegrasikan kompetensi pengetahuan, sikap, ketrampilan dalam satu tema agar tercipta pembelajaran yang bermakna.³¹

2. Tujuan Pembelajaran tematik

Di sekolah dasar pembelajaran tematik integratif memberikan kemudahan terhadap peserta didik untuk memahami dan mendalami materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi tema yang dipelajari merupakan materi yang nyata atau kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. BPSDMPK dan PMP

³⁰Mariatul Kibtiah, Nana Hendrapipta, Encep Andriana, "Developing Fun Thinkers Book Learning Media On The Topic Of Peristiwa Alam Yang Terjadi Di Indonesia At Grade V Of Elementary School." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 10, no. 04 (2021): 829-835, <http://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/8144/pdf>

³¹Rizki Ananda, Fadhilaturrahim, "Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD," *Jurnal Basicedu* Vol. 02, no.02 (2018): 11-21, <http://www.neliti.com/publications/278052/analisis-kemampuan-guru-sekolah-dasar-dalam-implementasi-pembelajaran-tematik-di>

Kementrian dan Kebudayaan berpendapat bahwa tujuan pembelajaran tematik terpadu yaitu, sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan untuk memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi ketrampilan dan sikap dalam mata pelajaran yang kemudian menjadi satu tema pembelajaran
- c. Lebih memberikan pemahaman dan kesan terhadap materi yang sedang dipelajari
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa yang lebih baik dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Lebih bersemangat dan memiliki kemauan belajar atau kemenarikan tersendiri untuk belajar karena peserta didik dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya menulis dan mempelajari pelajaran yang lain
- f. Merasakan manfaat yang lebih dan makna belajar dalam kegiatan pembelajaran karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas
- g. Mata pelajaran yang disajikan secara terpadu lebih menghemat waktu dalam belajar dan dapat dipersiapkan sekaligus 2 atau 3 pertemuan untuk pengayaanya
- h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan melalui pembelajaran tematik yang mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi

3. Karakteristik pembelajaran tematik

Karakteristik pendekatan pembelajaran tematik menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Karakteristik pembelajaran tematik ialah sebagai berikut:

- a. Penggunaan tema dalam kegiatan pembelajaran
Tema yang dijadikan pokok bahasan atau topik dalam pembelajaran tematik. Dengan demikian pembelajaran tematik disajikan konsep dari berbagai disiplin keilmuan atau beberapa mata pelajaran dalam satu kegiatan belajar mengajar.
- b. Pemisahan antara disiplin ilmu/mata pelajara tidk begiti tampak
Dalam pembelajaran tematik sekat atau beberapa mata pelajaran tidak begitu tampak, misalnya mata pelajaran bahasa Indonesia dengan matematika tergabung dalam satu tema. Dengan begitu mata pelajaran yang terpisah kini menjadi apa yang dipelajari menjadi suatu kesatuan. Beberapa mata pelajaran di pembelajaran tematik yaitu: Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP, PPkn, Pjok. Gabungan beberapa mata

pelajaran tersebut menjadi pemisahan antar disiplin ilmu. Namun sebagaimana fenomena sosial di masyarakat keterkaitan antar disiplin ilmu sosial yang dihubungkan menjadi pembelajaran bermakna bagi peserta didik.

c. Pembelajaran berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik menekankan pendekatan saintifik dalam kegiatan belajarnya sehingga diharapkan peserta didik mengalami proses pembelajaran dengan mencari pengetahuan secara terampil melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasikan, dan mengomunikasikan pengetahuan yang diperolehnya dengan sikap yang baik.

d. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa

Implementasi pembelajaran tematik menempatkan siswa sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian penerapan pendekatan saintifik memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kegiatan pembelajaran seperti ini akan lebih lama tersimpan diingatan peserta didik.

e. Berbasis konteks

Tema yang dipilih dalam pembelajaran tematik sangat berkaitan dengan pengalaman hidupnya. Oleh karena itu lingkungan sosial dan alam menjadi sumber belajarnya sehingga mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran dan peserta didik akan mengalami dan memperoleh pengetahuan secara efisien dan efektif.

4. Kelebihan dan kelemahan pembelajaran tematik

Kelebihan pembelajaran tematik

- 1) Proses pembelajaran melibatkan proses-proses ketrampilan kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya ketrampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
- 2) Memberikan peluang guru untuk lebih kreatif dan mengajak siswa untuk aktif dengan berbagai sumber belajar.
- 3) Proses pembelajaran lebih terpusat pada siswa sehingga memungkinkan siswa aktif dalam pembelajaran.
- 4) Langkah-langkah pembelajaran sistematis sehingga memudahkan guru untuk manajemen pelaksanaan pembelajaran.
- 5) Langkah-langkah pembelajaran melibatkan ketrampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep hukum atau prinsip dan dapat mengembangkan karakter peserta didik.

Kelemahan pembelajaran tematik

Memprioritaskan guru yang mempunyai kreativitas tinggi untuk menciptakan lingkungan belajar dengan menggunakan pendekatan saintifik. Jika guru tidak kreatif maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.³²

E. Tema 4 Kewajiban dan Hakku

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi PPKn Kelas III Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku sebagai Warga Negara Pembelajaran 2 mempunyai Kompetensi Dasar yaitu :

1. Bahasa Indonesia
 - a. Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.
 - b. Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.
2. PPKn
 - a. Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Esa.
 - b. Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
 - c. Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.
 - d. Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
3. Pjok
 - a. Memahami perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh.
 - b. Menceritakan perlunya memilih makanan bergizi dan jajanan sehat untuk menjaga kesehatan tubuh.³³

F. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini adalah penelitian relevan terkait dengan penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jummita, I gusti ayu tri agustina, I ketut dibia, dalam judul jurnal penelitiannya “*Media Fun Thinkers* Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media *fun thinkers* berbasis soal calistung yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menyeimbangkan pembelajaran daring. Penelitian ini

³²Ali Armadi, "Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sd," *Jurnal Autentik* Vol. 01, no. 01 (2017): 52-64,
<http://autentik.stkipgridumenep.ac.id/index.php.autentik/article/view/6/6>

³³Muhibba, Yudfina Hendrifiana, *Buku Guru Tema 7 Perkembangan Teknologi* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

menghasilkan kesimpulan bahwa hasil penelitian yang menggunakan metode ADDIE dengan subjek uji coba 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 orang praktisi, dan 7 orang peserta didik. Memberikan penilaian 4,63 (sangat baik) oleh ahli materi pembelajaran, penilaian oleh ahli media 4,82 (sangat baik), penilaian yang diberikan oleh respon praktis 4,85 (sangat baik) dan hasil uji respon peserta didik mendapatkan nilai 4,95 (sangat baik). Dari hasil tersebut menunjukkan media *Fun Thinkers* berbasis soal cocok digunakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan mudah mengerti dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian yang dilakukan Jummita, I Gusti Ayu Tri Agustina, I Ketut Dibia dengan yang dilakukan peneliti saat ini. Persamaanya, yaitu sama-sama mengembangkan media *Fun Thinkers Book*. Sedangkan perbedaanya, yaitu terdapat pada media *Fun Thinkers Book* yang memiliki materi tidak hanya soal literasi saja dan untuk membentuk kerja sama pada saat pembelajaran, memotivasi siswa saat pembelajaran, meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa serta tempat dan waktu penelitian yang berbeda, materi yang dipakai dan penggunaan dijenjang pendidikan yang berbeda.³⁴

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni made upadani, I Gusti Ayu Tri Agustina dalam judul penelitiannya “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan Dengan *Fun Thinkers*”. Penelitian ini bertujuan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran dapat berpusat pada siswa. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan dengan menggunakan metode kualitatif dan data kuesioner dengan rata-rata nilai yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik retang pada nilai 4,21 dengan kualifikasi sangat valid. Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers* dinyatakan efektif dalam pembelajaran tematik khususnya tema berbagai pekerjaan untuk mengatasi solusi permasalahan kurang aktifnya peserta didik dan cara meningkatkan berpikir kritis peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian yang dilakukan Ni made upadani, I Gusti Ayu Tri Agustina dengan yang dilakukan peneliti saat ini. Persamaanya, yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Sedangkan perbedaanya, yaitu terdapat pada media *Fun Thinkers Book* yang memiliki materi tidak hanya soal literasi saja dan untuk membentuk kerja sama pada saat pembelajaran, memotivasi siswa saat pembelajaran, meningkatkan

³⁴Jummita, I Gusti Ayu Tri Agustina, I Ketut Dibia,” Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1,” *Jurnal pedagogi dan pembelajaran* Vol. 04, no. 02 (2021): 302-314, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/37258>

ketrampilan berpikir kritis siswa serta tempat dan waktu penelitian yang berbeda, materi yang dipakai dan penggunaan dijenjang pendidikan yang berbeda.³⁵

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hanum hanifa sukma, Nur risky amalia dalam judul peneltianya “Pengembangan media *Fun Thinkers* dalam melatih ketrampilan menulis kerangka 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 menghasilkan kesimpulan bahwa hasil penelitian yang menggunakan metode ADDIE memberikan hasil angket ahli materi 80 dengan kriteria sangat baik, ahli media 100 dengan kriteria sangat baik, dan ahli pembelajaran 80 dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba validasi tersebut menunjukkan bahwa media *Fun Thinkers* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pembuatan media dengan soal di dalamnya digunakan peserta didik untuk melatih ketrampilan menulis kerangka narasi dan bermaksud untuk menciptakan kegiatan belajar yang inovatif dan efektif untuk siswa sekolah dasar. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian yang dilakukan Hanum hanifa sukma, Nur risky amalia dengan yang dilakukan peneliti saat ini. Persamaanya, yaitu sama-sama mengembangkan media *Fun Thinkers Book*. Sedangkan perbedaanya, yaitu terdapat pada media *Fun Thinkers Book* yang memiliki materi tidak hanya soal literasi saja dan untuk membentuk kerja sama pada saat pembelajaran, memotivasi siswa saat pembelajaran, meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa serta tempat dan waktu penelitian yang berbeda, materi yang dipakai dan penggunaan dijenjang pendidikan yang berbeda.³⁶
4. Penelitian yang dilakukan oleh Apiek Gandamana, Shindy Atikha Rezeki Nst dalam judul penelitiannya “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”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Fun Thinkers Book* berbasis scientific. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa hasil penelitian R&D dengan menggunakan metode ADDIE, pada tahap I memperoleh skor 70 dengan presentase hasil kelayakan 87,5% termasuk kriteria sangat baik dengan tingkat kelayakan sangat layak sedangkan pada tahap II memperoleh skor

³⁵Ni Made Upadani, I Gusti Ayu Tri Agustina, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan Dengan Fun Thinkers.” *Jurnal Mimbar PGSD Undikssha* Vol. 09, no.03 (2021): 450-458, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/37730/20281>

³⁶Hanum Hanifa Sukma, Nur Risky Amalia, “Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Ketrampilan Menulis Kerangka Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar* Vol. 04, no. 02 (2021): 112-122, <http://www.journal2.uad.ac.id/index.php/fundadikdas/article/view/4189/pdf>

79 dengan presentase hasil kelayakan 95% termasuk kriteria sangat baik dengan tingkat kelayakan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi maka media *Fun Thinkers Book* layak digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian yang dilakukan Apik Gandamana, Shindy Atikha Rezeki Nst dengan yang dilakukan peneliti saat ini. Persamaanya, yaitu sama-sama mengembangkan media *Fun Thinkers Book*. Sedangkan perbedaanya, yaitu terdapat pada media *Fun Thinkers Book* yang memiliki materi tidak hanya soal literasi saja dan untuk membentuk kerja sama pada saat pembelajaran, memotivasi siswa saat pembelajaran, meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa serta tempat dan waktu penelitian yang berbeda, materi yang dipakai dan penggunaan dijenjang pendidikan yang berbeda.³⁷

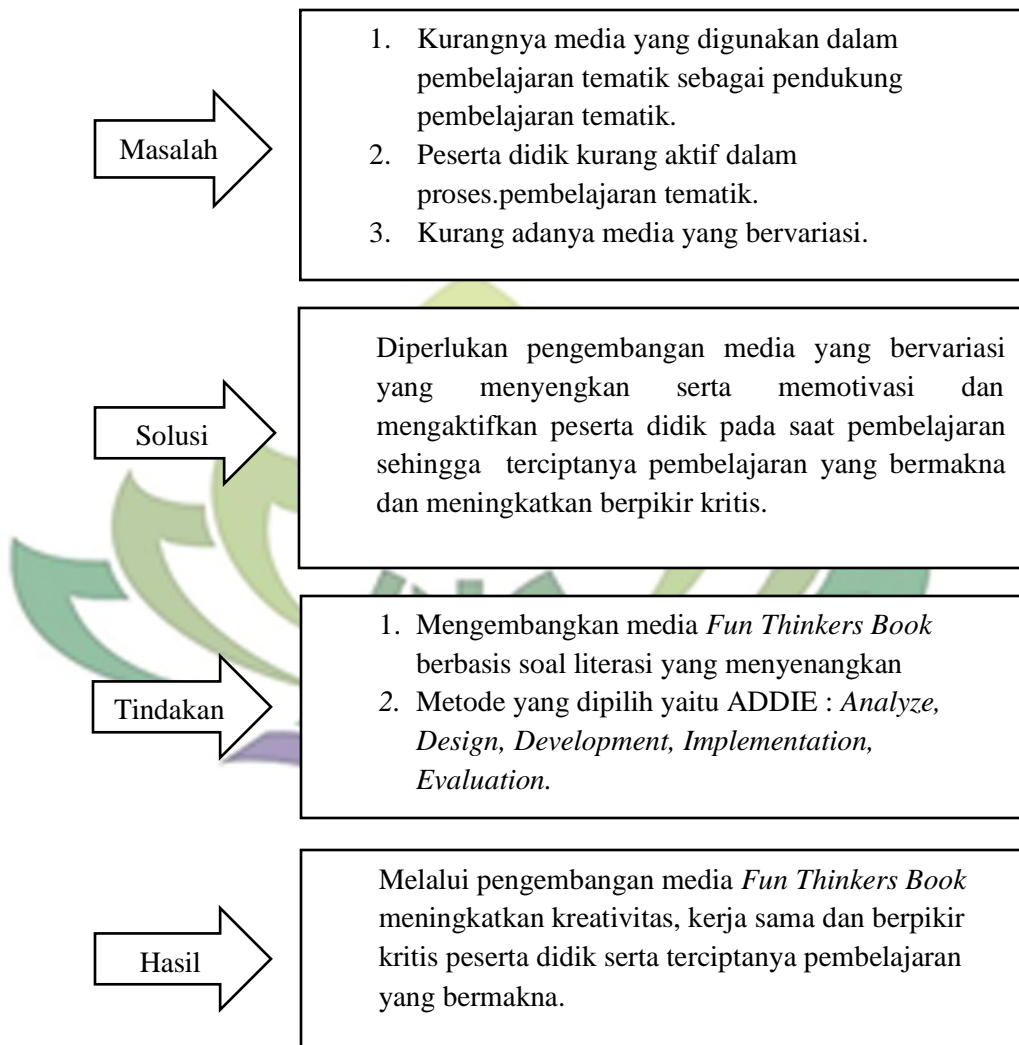
5. Penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Ayu Tri Agustina, I nyoman Tika, I Made Citra Wibawa dalam judul penelitiannya “Pelatihan Penggunaan Media *Thinkers Fun* Pada Pembelajaran IPA SD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif”. Menghasilkan kesimpulan bahwa hasil penelitian menggunakan metode workshop dan pendampingan, sebanyak 64% peserta dan 36% setuju untuk diterapkan. Evaluasi proses berkaitan dengan kehadiran peserta, semangat mengikuti kegiatan, dan kerja sama. Sasaran dalam penelitian ini adalah guru IPA SD yang beralokasi di Wilayah DAS Banyumala, jumlah guru dalam kegiatan ini sebanyak 50 orang. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada guru IPA SD yang beralokasi di Wilayah DAS Banyumla bahwa tentang penggunaan media *thinkers funks* untuk meningkatkan literasi sains pada siswa SD, dan untuk melatih guru IPA SD yang beralokasi di Wilayah DAS Banyumala agar mampu membuat perangkat pembelajaran dengan berbantuan media *fun thinkers*. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Ayu Tri Agustina, I nyoman Tika, I Made Citra Wibawa dengan yang dilakukan peneliti saat ini. Persamaanya, yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan literasi pada peserta didik. Sedangkan perbedaanya, yaitu terdapat pada media *Fun Thinkers Book* yang memiliki materi tidak hanya soal literasi saja dan untuk membentuk kerja sama pada saat pembelajaran, memotivasi siswa saat pembelajaran, meningkatkan ketrampilan berpikir kritis siswa serta tempat dan waktu

³⁷ Apik Gandamana, 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* Vol. 18, no.1 (2020): 36-45, <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jkss/article/view/25069>

penelitian yang berbeda, materi yang dipakai dan penggunaan dijenjang pendidikan yang berbeda.³⁸

G. Kerangka Berfikir

Berikut ini adalah kerangka berfikir yang peneliti gunakan di penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

³⁸I Gusti Ayu Tri Agustina, I nyoman Tika, I Made Citra Wibawa." Pelatihan Penggunaan Media Thinkers Fun Pada Pembelajaran IPA SD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Jurnal proceeding senadimas undiksha* Vol. 207, no.20 (2020): 1091-1097, https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pelatihan+penggunaan+media+thinkers+fun+pada+pembelajaran+ipa+sd+untuk+meningkatkan+kemampuan+berpikir+kreatif&btnG=#D=GS_QABS&U=%23P%3DFH6CBkmS6aMJ

Pemerintah mengupayakan cara meningkatkan pendidikan dengan cara pembaruan kurikulum. Pembaruan kurikulum memperoleh hasil pada pendidikan sekolah dasar proses pembelajaran menggunakan pembelajaran terpadu, dengan begitu pembelajaran dinyatakan lebih optimal. Karakteristik pendidikan sekolah dasar sangat berbeda dengan pendidikan menengah. Pendidikan menengah menekankan penguasaan akademik kemudian pendidikan sekolah dasar menekankan pendidikan karakter, kepribadian dan literasi. Pembelajaran tematik dirancang dalam rangka meningkatkan hasil belajar optimal dan maksimal dengan cara mengangkat pengalaman peserta didik yang mempunyai jaringan berbagai aspek pengetahuan dan kehidupannya. Mengintergrasikan antara satu pengalaman dengan pengalaman lain atau antara satu pengetahuan atau dengan pengetahuan yang lain bahkan antara pengalaman dengan pengetahuan dan sebaliknya memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran dalam arti bahwa pembelajaran itu memberikan fungsi yang berguna bagi kehidupan siswa.³⁹



³⁹El Frisa Yunita Anindya, Sri Suneki, Veryliana Purnamasari, "Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik," *Jurnal ilmiah sekolah dasar* Vol. 03, no. 02 (2019): 238-245, <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/18053>

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. G. A. T., I. Nyoman Tika, dan I Made Citra Wibawa.” Pelatihan Penggunaan Media Thinkers Fun Pada Pembelajaran IPA SD untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif.” *Jurnal proceeding senadimas undiksha* 207, no.20 (2020): 1091-1097.
- Alhamid Thalha, Budur Anufia,”Resume: Instrumen Pengumpulan Data,” (*Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Sorong*, 2019).
- Amelia Viona, Hidayah Nur Wahid, “Analisis Buku Ajar Tematik Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Untuk Kelas III SD/MI Semester 1” (Universitas Muhammadiyah Sidoharjo, 2020)
- Ananda, Rizki, dan Fadhilaturrahim,”Analisi Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD,” *Jurnal Basicedu* 2, no.02 (2018): 11-21
- Anjarani, Anti Santika, Ahmad Mulyadiprana, dan Resa Respati, “Fun Thikers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 04 (2020): 100-111
- Armadi, Ali,”Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sd,” *Jurnal Autentik* 1, no. 01 (2017): 52-64
- Audie Nurul, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Jurnal untirta Porsiding seminar nasional pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586-595
- Benny A. Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE* (Jakarta: Prenanda Media Group, cet 3, 2020).
- Bujuri, Dian Andesta, dan Masnun Baiti, “ Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual,” *Jurnal Trampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 02 (2018): 184-197
- Dewanti, Handaruni, Anselmus JE Toenlio, dan Yerry Soepriyanto,”Pengembangan media POP-UP BOOK untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo,” *JKTP: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 03 (2018): 221-228
- Dewi, Ni Luh Wayan Rata, Ni Ketut Suarni, dan I Gusti Ayu Tri Agustina,”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. 02 (2021): 233-242
- Hanafie, Das, St Wardah, Abdul Halik, dan Andi Besse. “Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Quipper School. (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019)
- Hasan Muhammad, dkk., *Media Pembelajaran*. (Klaten:Tahta media, 2021).
- Hidayah Nurul, Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembalajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019).

- Husein Batubara, Hamdan. “*Media Pembelajaran Efektif.*” (Semarang: Fatwa Publishing, 2020).
- Ifrianti Syofnidah, *Teori dan Praktek Microteaching* (Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pranala, 2021).
- Jauhari, Irmawan Moh,”Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam,” *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 01 (2018): 68-81
- Jummita, Jummita, I. Gusti Ayu Tri Agustina, I Ketut Dibia,” Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung Pada Tema 7 Benda, Hewan Dan Tanaman Di Sekitarku Untuk Siswa SD Kelas 1,” *Jurnal pedagogi dan pembelajaran* 4, no. 02 (2021): 302-314
- Khadijah, Sitti, Sumarno Ismail, and Rusmawan.“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Penalaran pada Materi Sudut Pusat dan Sudut Keliling Lingkatan.” *Al-Khawarijim: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 8. No. 1 (2020):1-12.
- Kibtiah, Mariatul, Nana Hendracipta, dan 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. 04 (2021): 829-835
- Kurniawati Sri Emi,”Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarunggu Kelas VII SMPLB-B di Slbwiyata Dharma 1 Seleman,” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).
- Marlina, *Wawancara Dengan Guru Kelas III*, Sekolah Dasar 1 Branti Raya, 2 September 2022.
- Megawati, Ni Ketut Suari Megawati Suari, “Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A.” *Jurnal Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian* 1, no. 01 (2021): 164-171
- Muhibba, Yudfina Hendrifiana, *Buku Guru Tema 7 Perkembangan Teknologi* (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)..
- Mustopia Sofyan, Muhammad Japar, Zulela Ms, *Implementasi Pendidikan Karakter* (Surabaya: CV. Jakad Publishing, 2018).
- Nst, Shindy Atikah Rezeki, “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, no.1 (2020): 36-45
- Nopus, Hayatun, Agus Triyog, Andri Valen, “Pengemabangan Bahan Ajar Buku Pendamping Tematik Terpadu Berbasis Kontekstual pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5.5 (2021): 3279-3289.
- Nur Fauziah, *Wawancara Dengan Guru Kelas III-C*, Sekolah Dasar 2 Branti Raya, 13 September 2021.
- Nurhayati, Eti. Psikologi Pendidikan Inovatif. Vol. 2. Pustaka Pelajar, (2018)
- Nurrita, Teni, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Misykat* 3, no. 01 (2018): 171

- Riani, Rindiana Putri, Choirul Huda, dan Khusnul Fajriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik "Fun Thinkers Book" Tema Berbagai Pekerjaan," *Jurnal Sinektik* 2, no.02 (2019): 173-184
- Saniah, Siti Lilis dan Heni Pujiastuti, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SD Bakung III," *Jurnal Sosialisasi : Jurnal Hasil Pemikiran Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 08, no. 02 (2021): 76-80
- Saputra, Hardika. "Kemampuan Berfikir Kritis Matematis." Perpustakaan IAI Agus Salim 2 (2020): 1-7.
- Seribu, Holfian Daulat Tambun, Eoudia Grace Maranatha. 2020. "Pengaruh Pengembangan Produk, Kualitas Produk dan Strategi Pemasaran Terhadap Penjualan Pada PT. Astragraphia Medan," *Jurnal Manajemen* 6, no. 01 (2020): 1-6
- Sugiyono, "Metode Penelitiian Kuantitatif, Kualitatif, dn R&D", (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Sukma, Hanum Hanifa, dan Nur Risky Amalia, "Pengembangan Media Fun Thinkers Dalam Melatih Ketrampilan Menulis Kerangka Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Fundamental Pendidikan Dasar* 4, no. 02 (2021): 112-122
- Suneki, Sri, Veryliana Purnamasari. "Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik," *Jurnal ilmiah sekolah dasar* 3.2 (2019): 238-245.
- Supriadi, Amar Sani, Ikrar Putra Setiawan, "Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Ketrampilan Menulis Siswa." *Journal of Management* 03, no. 03 (2020)
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018).
- Suwandayani, Beti Istanti, "Analisis Perencanaan Pembelajaran Tematik Pada Kurikulum 2013 Di SD Negeri Kauman 1 Malang," *ELSE (Elementary School Education Journal)* 2, no. 01 (2018): 78-88
- Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Paktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021).
- Upadani, Ni Made, I Gusti Ayu Tri Agustina, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Tema Berbagai Pekerjaan Dengan Fun Thinkers." *Jurnal Mimbar PGSD Undikssha* 9, no.03 (2021): 450-458.